

---

## ԺՈՂՈՎՐԴԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԸ ՀՈՎՅԱՆՆԵՍ ԹՈՒՄԱՆՅԱՆԻ ՍՏԵՂԾԱԳՈՐԾՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐՈՒՄ

### ԱԼՎԱՐԴ ԹԱԴԵՎՈՍՅԱՆ

Ժողովրդի հոգևոր, մշակութային կյանքում կարևոր դեր են ունեցել ժողովրդական խաղերը: Այդ խաղերը նույնքան հին են, որքան հայ ազգն ու իր մշակույթը: Հայկական լեռնաշխարհում, ինչպես մյուս երկրներում, խաղային վարժությունների զարգացումը սկսվել է մարդու կողմից բնության և հասարակական ուժերի դեմ մղված պայքարում ու մշտապես կապվել սերունդների ֆիզիկական, աշխատանքային, մարտական դաստիարակության խնդիրների հետ: Խաղերը, մարզական լինելուց բացի, դարերդար գոյություն են ունեցել ժողովրդի կենցաղում՝ ծիսական, դիցաբանական զանազան դրսևորումներով, իսկ քաղաքացիական, ռազմամրցակցային բնույթի խաղաձևերը շարունակ լրացվել ու հստակեցվել են, նորոգվել ու հարստացել նորանոր տարրերով:

Հնագույն ժամանակներից սկիզբ առած, հազարամյակներով հղկված, ձևավորված ու կատարելագործված խաղերն իրենց արտացոլումն են գտել գրական բազմաթիվ երկերում: Այդպիսի ստեղծագործություններ ունի նաև Հովհաննես Թումանյանը, որոնցում նա պատկերել է ժողովրդական խաղեր ու խաղային տեսարաններ: Ինչպես Ստ. Ջորյանն է նկատել, բանաստեղծը մեծ տեղ է տվել ազգային, ժողովրդական պատկերներին կամ օգտվել է այդ պատկերներից՝ ավելի հարազատություն հաղորդելով իր գործերին<sup>1</sup>:

Խաղերի պատկերումը ինքնանպատակ չէ, դրանք կարևոր միջոցներ են կերպարի կերտման, նրա էության, աշխարհընկալման, մտածողության, բազմաթիվ հանգամանքների ու երևույթների բացահայտման համար:

Գրողի ստեղծագործություններում խաղային տեսարանները գեղեցիկ են, կենդանի ու պատկերավոր, և ընթերցողը կարող է իրեն զգալ իբրև անմիջական մասնակից կամ դիտող: Խաղի ընթացքը այն պահին էր, երբ ժողովուրդը հավաքվում, դուռն ու կտուրը բռնում, հանդիսական էր դառնում՝ մոռացած հոգս ու ցավ, տարված խաղով ու խաղի գեղեցկությամբ:

Հ. Թումանյանի ստեղծագործություններում բավականաչափ ներկայացված են տարբեր բնույթի խաղեր, սակայն, հողվածի նպատակադրումից ելնելով, կփորձենք հակիրճ անդրադառնալ հատկապես ազգային-բնութագրական ու նաև գեղագիտական արժեք ունեցող խաղերին կամ դրանց վերարտադրություններին:

Ռազմամարզական բնույթի խաղերում մեծ թիվ են կազմում նրանք, որոնք, անկախ ծագումից ու արտաքին հանգամանքներից, ծառայել են նշանառության արվեստի տիրապետմանը: **Նշանառության** ձևերի յուրացումը մանկանը, պատանուն, երիտասարդին ռազմական նպատակների համար

---

<sup>1</sup> Տե՛ս Հ. Թումանյան, Երկերի ժողովածու, հ. 1, Առաջաբան, Եր., 1969, էջ 15:

պիտանի քաղաքացի պատրաստելու նախապայմաններից էր, և նշանառությունը՝ որպես զինվորի պարտականություն, տղաների խաղ էր<sup>2</sup>:

Այսպես, «Քաջերի կյանքից» պատմվածքում կերտված է Մեհրաբի առնական կերպարը, որը, լսելով Աղասու սխրագործությունների մասին, նրան հրավիրում է Դսեղ՝ իզիթին վայել հարգանք ու պատիվ տալու: Հին սովորությամբ անվանի հյուրի պատվին կազմակերպված խաղերն ու հանդիսություններն ունեին նաև նրան ճանաչելու, նրա շնորհքն ու ուժը բացահայտելու նպատակ: Ռազմամրցակցային խաղերին մասնակցող ծերունի Մեհրաբի ուժը, կոփվածությունը, զենք ու զրահին տիրապետելու նրա բացառիկ հմտությունը, Մամիկոնյան տոհմի արժանի ժառանգորդը լինելու վկայությունից բացի, կարող էին ապացուցել, թե ռազմական արվեստին քաջատեղյակությունը պարտադիր պետք է լինի ամեն մի հայ տղամարդու համար: Մեհրաբի դյուցազնական կերպարն անգամ խոր ծերության հասակում ուսանելի էր բոլորի և հատկապես Աղասու համար:

Նշանառության խաղերը բազմազան են կատարման եղանակներով, և պատմվածքում իզիթները չեն համաձայնում խոցել սովորական թիրախները՝ պահանջելով առավել բարդ տարբերակներ: Օրինակ՝ ծերունի Մեհրաբի համար արհամարհելի էր այն «ահագին» նշանը, որ դրվել էր խաղի սկզբում, ուստի փոխել է տալիս այն՝ պահանջելով ավելի փոքրը:

Թիրախի փոքր և հեռու դրված լինելը ապացուցում էր մասնակցի հմտությունը: Օվագին յուզբաշին առաջարկում է մրցության յուրօրինակ տարբերակ. դանակի ծայրին դրված փամփուշտը պիտի բաժանվեր երկու մասի, սակայն եթե դրանք միմյանցից ծանր ու թեթև լինեին, ապա պիտի նշանակեր, թե չէր դիպել, հարվածը ճիշտ նշանառությամբ չէր կատարվել: Անշուշտ, կատարյալ վարպետության ապացույց էր հաղպատցի նշանառու Պրանի արածը, որը կարողանում էր առաջին կրակոցից հետո տախտակի վրա առաջացած անցքով անցկացնել մնացած գնդակները<sup>3</sup>:

Հաջորդ խաղը, որ ներկայացված է պատմվածքում, **ջիրիդն** է: Այն տարածված ու հայտնի էր ամբողջ երկրում: Ջիրիդ կամ ջրինդ տերմինը հայերենին անցել է արաբերենից և կիրառելի է եղել հենց բուն անվանմամբ՝ ջիլիթ (gerid – մականախաղ)<sup>4</sup>:

Մականախաղերը գնդակախաղեր են և ունեն ռազմի բնույթ: Իրենց կատարման ձևով ու ընթացքով այս խաղերը սերտորեն աղերսվում են նշանառության խաղերին, ավելի ստույգ՝ վերջիններիս զարգացումն են: Մականախաղերը զուտ ռազմատակտիկական խաղեր են, որոնք կատարվում են թե՛ հետիոտն և թե՛ ձիավորված<sup>5</sup>:

Հեծյալները, իբրև կանոն, ձիարշավի են դուրս գալիս նկատելի շուքով, համապատասխան հագ ու կապով: Ջուռնա-դիոլի ձայնը ազդարարում է ձիարշավի դաշտի պատրաստ լինելը, ուր և մտնում է դյուցազնական ժամանակներին վայել հեծելախումբը: Թումանյանն այսպես է նկարագրում ջիրիդի մասնակիցների մուտքը խաղադաշտ. «Հսկա ծերունի Մեհրաբ յուզ-

<sup>2</sup> Տե՛ս **Վ. Բդոյան**, Հայ ժողովրդական խաղեր, հ. 2, Եր., 1980:

<sup>3</sup> Տե՛ս **Հ. Թումանյան**, Երկերի ժողովածու, հ. 1, էջ 31:

<sup>4</sup> Տե՛ս **Ստ. Մալխասյանց**, Հայերեն բացատրական բառարան, հ. 4, Եր., 1945:

<sup>5</sup> Տե՛ս **Վ. Բդոյան**, նշվ. աշխ., էջ 32:

բաշին վառվում էր կատարյալ զինավառության մեջ: Նրան շրջապատած գալիս էին յուրայինները, բոլորն էլ հզոր, զենք ու զրահի մեջ կորած»<sup>6</sup>:

**Ռազմամրցակցային** նման խաղերի դերը ավելի վաղ կարևորել էր նաև Խ. Աբովյանը և մասնավորապես «Վերք Յայաստանի» վեպում պատկերել Աղասու վարած խաղի տեսարանը<sup>7</sup>: Ձիավարությունը, ձիախաղերը շատ հին են, բազմաձև և ունեն իրենց ազգային կերպն ու բնույթը:

«Սասունցի Դավիթ» պոեմում կան պատկերներ, որոնք խաղերի ուղղակի արտահայտություններ չեն, սակայն պատերազմական պահերի ռազմական գործողությունները խաղաղ ժամանակներում դառնում էին խաղ, վարժանք, մրցություն: Ի վերջո, խաղն էլ պայքար է, կյանքի բարդ երևույթների վերարտադրություն, որի արմատները անհիշելի ժամանակներից են: Խաղի սկզբնաձև է եղել գոյության համար մարդու պայքարը գազանի դեմ: Ավելի ուշ պայքարի նմանատիպ ձևերն ու միջոցները կռվի դաշտում դարձան ռազմարվեստ, իսկ խաղաղ ժամանակ՝ խաղ, զվարճանք՝ դարձյալ մարդկանց ու խմբերի միջև, և որի նպատակը միշտ էլ եղել է հաղթանակը:

Երբ պատերազմ չկա, ապա.

**«Կտրիճ տղերք զենքի տեղակ առան մանգաղ, գերանդին...  
Քեֆ, կեր ու խում, պար ու խնդում, ու հարսանիք ամեն տեղ»<sup>8</sup>:**

Պոեմում էպոսի միևնույն ռազմամրցակցային գործողությունը ներկայացված է անհամեմատ պարզ ու ոչ ծավալուն: Խաղային տեսարաններում ընդհանրապես յուրաքանչյուր դրվագ, նկարագրություն վերարտադրված է հստակ ու համառոտ՝ առանց ավելորդ բառակուտակումների: Խաղերի իմացության և յուրահատուկ վարպետությամբ ստեղծագործելու տաղանդի միահյուսման շնորհիվ ստեղծվել են ամենքին ընկալելի պատկերներ:

Դավիթը ասպատակող Մելիքի դեմ գնալուց առաջ հորեղբորից ստանում է հրեղեն Քուռկիկ Ջալալին, որը հաջորդաբար Սանասարից անցնում է իր սերնդին: Ձիերի մասին ժողովուրդը ստեղծել է հրաշապատում բազմաթիվ գրույցներ, իսկ դյուցազմական հերոսներից շատերը իրենց հռչակը ձեռք են բերել հրեղեն այդ նժույգների շնորհիվ: Ձին Յայաստանում պաշտամունքային կենդանի է եղել, որի սանձումը, վարժեցումը կատարյալ ռազմարվեստ էին և պահանջում էին որոշակի գիտելիքներ ու հմտություն: Հովի. Թումանյանի հայրը, որն իր զարմին արժանի իգիթ էր և իր ապուպապերի ռազմական ընդունակությունների կրողը, ամեհի, վայրի ձին սանձահարելու վարպետությամբ ապշեցրել էր այն գնող թուրքին, որը, տեսնելով Տեր-Թադևոսի բացառիկ ֆիզիկական ուժն ու արիությունը, բացականչել էր. «Հա՛յ, մեջքդ կտտրի, Թումանյան Օվանես աղա, բա էս տեսակ իգիթին տերտեր կդարձնեն»<sup>9</sup>:

Ժողովրդի սիրելի կերպարն է Դավիթը, որին հենց ժողովուրդը օժտել է մարդկային ու ազգային բարձր հատկանիշներով՝ դարձնելով նրան իր մտածողության, հոգեբանության և ձգտումների արտահայտիչը: Այս հերո-

<sup>6</sup> Հ. Թումանյան, Երկերի ժողովածու, հ. 1, էջ 32:

<sup>7</sup> Տե՛ս Խ. Աբովյան, Վերք Յայաստանի, Եր., 1984, էջ 48:

<sup>8</sup> Հ. Թումանյան, Երկերի ժողովածու, հ. 1, էջ 183:

<sup>9</sup> Ա. Ինճիկյան, Հովի. Թումանյան, Եր., 1969, էջ 43:

սը ժողովրդի մարմնացումն է բոլոր առումներով. բարի է, միամիտ, հավատացող ու մեծահոգի անգամ թշնամու հանդեպ: Անմեղ մարդկանց փրկելու համար Դավիթը մեծամարտուն է Մելիքի հետ: Ձինված մրցամարտում «քառսուն գոմշի կաշին ու քառսուն ջաղացքարն» անգամ ի զորու չէին պաշտպանելու հակառակորդին Դավթի անվրեպ զարկից:

Ռազմամրցակցային խաղերը կազմակերպվել են բազմաթիվ շարժառիթներով՝ ամուսնական ծիսակատարություններ, ժողովրդական տոներ, ուխտագնացություններ և այլն:

Հայաստանում հայտնի ու տարածված խաղեր էին **գոտեմարտերը** (ըմբշամարտ, կշտի, կոխ, գուլաշ), որոնք ֆիզիկական դաստիարակության և երիտասարդների ուժի ցուցադրման մասին հասարակական կարծիք ստեղծելու միջոցներ էին:

Հարսնահանդեսին մասնակցելու, ինչպես նաև «աղջիկ տեսնելու, պարի ու կոխի» համար հովիվ տղաները գյուղ էին իջնում սարերից:

Հարսանիքի ամենահետաքրքիր պահերից մեկը մրցակից ընկերների գոտեմարտն է.

**Ձուռնաչին փչեց կոխի եղանակ,  
Ահել ու ջահել իրարով անցան<sup>10</sup>:**

Բոլոր մրցությունների ժամանակ, այս դեպքում ևս, հանդիսատեսները բաժանվում են երկու խմբի, կանգնում ընտրյալ մարտիկների կողքին:

**Ողջ գյուղը կանգնեց պարսպի նման,  
Ձուկվեց բաժանվեց երկու բանակի,  
Ամեն մի բանակն ընտրեց փահլևան,  
Կանգնեց թիկունքին տղերանց մեկի<sup>11</sup>:**

Նախնադարյան կոլեկտիվ խաղերում մեծամարտերի անցկացման մասին խոսելիս Մ. Պ. Տոլստոյը նշել է նաև երկու հակադիր խմբերում իրենց մեծամարտողներին ընտրելու մասին<sup>12</sup>: Սա ևս վկայում է, որ տարբեր ժողովուրդների ազգային խաղերի համակարգում կան վաղնջական ժամանակներից ծնունդ առած այնպիսի ընդհանուր երևույթներ, որոնք վերաբերում են ամեն մի երկրի քաղաքացիական, քաղաքական, ռազմական կյանքին ու արվեստին:

Խաղի ժամանակ, եթե անգամ այն լուրջ մրցակցային պայքար չէ, պահպանվել են կանոններ, սովորույթներ, որոնք գրեթե ամենուր նույնն են: «Ադաթի» ոտնահարումը լուրջ հետևանքներ կարող էր ունենալ:

**Ադաթ կա սակայն էն մութ ծորերում,  
Ամբոխի առջև իգիթն իր օրում  
Գետին չի զարկիլ ընկեր իգիթին:  
Ու իրար բռնած Սարոն ու Մոսին**

<sup>10</sup> **Յ. Թումանյան**, Երկերի ժողովածու, հ. 1, էջ 86:

<sup>11</sup> Նույն տեղում:

<sup>12</sup> Տե՛ս **Толстов С. П.** Древний Хорезм. М., 1948, էջ 291:

**Քաշում են ընկնում խոզապարկուկի  
Ընկնում են գետնին, ելնում միասին  
Դժվար է հաղթել իբրև մեկմեկի<sup>13</sup>:**

Պոենում կոխը ընդամենը կատակամարտ էր, և դա այդպես էր մինչև ճակատագրական պահը՝ Անուշին տեսնելը: Մրցակցային խաղերի մեծ մասը նահապետական բնույթ ուներ: Աղջիկների մասնակցությունը դրանց, թեկուզ որպես դիտող, անթույլատրելի էր: Հարսներն ու աղջիկները Մոսիի ու Սարոյի մրցությանը հետևում էին թաքուն: «Քունջ ու պուճախից» նայող աղջիկներն ուժ ու եռանդ են հաղորդել մենամարտողներին: Ընդհանրապես, գոտեմարտողներին ամենից շատ հուզել ու հետաքրքրել է այդ «լուռ դատավորների» գնահատականը: Ծանր է եղել պարտվողի վիճակը, նրա ամունը, ինչպես ասում էր Պ. Պռոշյանը, «խեցատի պես կոտրվում ա»<sup>14</sup>:

Խաղի թեժ պահին Սարոյի՝ Անուշին տեսնելու դիպվածը ճակատագրական եղավ ընկեր տղաների համար: Ադաթ ու սովորույթ մոռացած Սարոն գետնում է ընկերոջը, չոքում կրծքին: Կատարվածն անասելի անպատվություն էր Մոսիի համար, իսկ խաղը դարձավ ողբերգության պատճառն ու սկիզբը:

Հնուց ի վեր խաղային մրցությունները խրախուսվել են բարոյական ու նյութական վարձատրությամբ, և Սարոյի՝ հաղթողի վարձատրությունը «փեսի թախտի» մոտ տանելն էր:

Մրցության հաղթողին աղջիկների կողմից ընտրել-պարգևատրելու հնագույն ձևերից մեկն էլ արտահայտվել է խնձորով: Բանահյուսության մեջ հայտնի է, որ աղջիկը տղա (ամուսին) ընտրելիս խաղից հետո ձեռքի խնձորով հարվածելու էր ընտրյալին: «Փարվանա» լեգենդում այդ նպատակով մրցակցային տարբեր խաղերով հանդես եկող Կովկասի քաջերից մեկին ընտրելու համար արքայադուստրը ձեռքին ուներ խնձոր:

Դշխոյի համար պայքարի մտնելով՝ պիտի

**Մեկը իրեն ուժը ցույց տա,  
Մյուսը՝ շնորհքը իր բազկի,  
Որը՝ ճարպիկ ձիարշավը,  
Որն էլ թափը իր վազքի<sup>15</sup>:**

Պայքարն այս դեպքում լուրջ է ու կատաղի, այն համեմատելի չէ «Քաջերի կյանքից» պատմվածքի հերոսների միջև ընթացող նույնատեսակ վարժությունների կատարման մեղմությանը կամ «Անուշում» Սարոյի ու Մոսիի գոտեմարտին: Միմյանց հանդեպ անզիջում ու նաև հաղթող լինելու մեծագույն ձգտմամբ թերևս կարող է համեմատվել Սասունցի Դավթի և Մելիքի մենամարտի հետ, սակայն տարբեր են հաղթելու նպատակները:

Դավիթը մենամարտում էր թշնամու դեմ, պատերազմի դաշտում, երկրի ազատության համար, իսկ կովկասցի քաջերը խաղասպարեզ էին դուրս եկել հանուն կնոջ: Սխալվելու մտավախության պատճառով Փարվանա

<sup>13</sup> Զ. Թումանյան, Երկերի ժողովածու, հ. 1, էջ 87:

<sup>14</sup> Պ. Պռոշյան, Երկերի ժողովածու, հ. 1, Եր., 1953, էջ 254:

<sup>15</sup> Զ. Թումանյան, Երկերի ժողովածու, հ. 1, էջ 96:

գեղուհին չկատարեց խնձորով ընտրել-պարգևատրելու ավանդական գործողությունը և սպասում էր անշեջ հուրը բերողին:

«Սասունցի Դավիթ» պոեմում Խանդուքը ևս սպասում էր, չնայած

**Օխոռ տարի քառսուն հսկա թագավորներ ածոհակ  
Գուրգերն առած նստած էին նրա բերդի պատի տակ...  
Ու չէր զարկում կարմիր խնձորն և ոչ մեկի թիկունքին<sup>16</sup>:**

Չովի. Թումանյանի ստեղծագործություններում ներկայացված մյուս խաղերի համեմատությամբ «Անուշ» պոեմում պատկերված ծիսական տոներից մեկի՝ Չամբարձման ժամանակ ընդգծված է աղջիկների մասնակցությունը:

Վիճակ հանելու նպատակով սարերը ելած աղջիկները երգ ու խաղերից հետո հավաքվել են ծաղկամերձ աղջկա շուրջը, շրջապատել սափորը՝ յուրաքանչյուրն անհամբեր սպասելով իր համար արվող գուշակությանը: **Վիճակի** խաղը ճակատագրական նշանակություն էր ունենում, իսկ գուշակածն արդեն եղած-վերջացած բան էր համարվում: Ծիսական տեսարանի գեղարվեստական նկարագրությամբ արտահայտվել են նաև մասնակիցների հոգեվիճակը, սպասումներն ու ապրումները:

Անուշին, որին սև վիճակ էր բաժին հասել, փորձում են հանգստացնել ընկերուհիները, մխիթարել, որ չհավատա դատարկ խոսքերին: Չերոսուհու ապրած ժամանակաշրջանում սնոտիապաշտությունը առավել հատուկ էր, և ոչ միայն Անուշը, այլ նաև մյուս մասնակիցները հավատացած էին, որ այդ գուշակություններով արդեն կանխորոշված է իրենց ճակատագիրը:

Խաղային տեսարանների նկարագրությամբ Չ. Թումանյանը միայն իրեն հատուկ մեծագույն վարպետությամբ կարողացել է առավել տեսանելի դարձնել այն ժամանակաշրջանը, միջավայրը, ուր ապրել ու գործել են հերոսները: Դրանց միջոցով ավելի հասկանալի են դարձել նրանց աշխարհընկալումը, մտածելակերպը, կենցաղը, սովորույթները և այն ամենը, ինչն ավելի հստակ կարող էր բնութագրել հայ մարդուն իր առօրյա կյանքից դուրս: Այս ոլորտում ևս Թումանյանն անկրկնելի է:

**АЛВАРД ТАДЕВОСЯН – Народные игры в творчестве Ованеса Туманяна.** – Игры занимают важное место в духовной и культурной жизни народа. В некоторых своих произведениях О. Туманян коснулся этой темы и описал ряд игр, игровых ситуаций и зрелищ. Эти описания имеют двоякое значение: во-первых, этнографическое и, во-вторых, эстетическое. Описания игр не были для поэта самоцелью. Он искусно использовал их и как элемент, способствующий построению сюжета, и в качестве компонента для создания того или иного характера. В подобных фрагментах с особой рельефностью проявляются выдающийся талант и мастерство Туманяна. Рисуя игровые сцены, поэт с несравненной яркостью изображал переживания своих героев, а также присущий им образ мысли, быт и обычаи.

<sup>16</sup> Նույն տեղում, էջ 97:

\* Ծաղկամերձ - ծաղկաքաղի տոնին ծաղկամանի միջից վիճակ հանող աղջիկ:

**ALVARD TADEVOSYAN – *Folk games in Hovhannes Tumanyan’s literary work.*** – Folk games occupy a significant place in nation’s spiritual and cultural life. In some of his pieces, Tumanyan also provided depictions of games and performances that have both national and aesthetic value.

The description of the mentioned games was not an end in itself. The poet used them not only to construct his plot but also to build his heroes. The pieces with the description of games indicate the poet’s divine gift and writing skills.

Through these games, one can have more clear and visible perception of the heroes’ emotions, mentality, customs, and traditions.