

Հռիփսիմե Ասատրյան

ՀՀ ԳԱԱ Հնագիտության և ազգագրության ինստիտուտ

ՀԱՅ ԺՈՂՈՎՐԴԱԿԱՆ ՄԱՆԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԸ ԲԱՐԵԿԵՆԴԱՆԻ ՏՈՆԱԿԱՆ ԾԻՍԱՀԱՄԱԼԻՐՈՒՄ

Տոնածիսական համակարգ ասելով նախ պետք է հասկանալ կոնկրետ տոնի ժամանակ կրկնվող հմայական գործողությունների ամբողջություն, որն ունի տվյալ տոնի գաղափարական իմաստը կրող նշանակություն: XXI դարում հայերի մեջ նշվող յուրաքանչյուր տոն՝ **Ամանոր, Քրիստոսի ծնունդ, Տեառնդառաջ, Սուրբ Սարգիս, Վարդանանց տոն, Բարեկենդան, Ջատիկ, Ծաղկազարդ, Համբարձում, Վարդավառ, Ս. Աստվածածին, Ս. Խաչ** և այլն, ունենալով տարվա մեջ ժողովրդական տոնացույցին համապատասխան իր ժամանակաշրջանը, մինչև XIX դարի երկրորդ կեսը, տեղ-տեղ նաև՝ մինչև XX դարի սկիզբը ունեցել է իրեն բնորոշ դրսևորման տարաբնույթ ձև ու նպատակադրում: Այդ ամենը, բնականաբար, անդրադարձել է ժողովրդական կենցաղի ու ծիսական մտածողության վրա: Ժողովրդական ստեղծագործությունը, կրելով իր մեջ ժողովրդի ավանդական կենցաղի բազմաթիվ տեսակներ ու ձևեր, հանդիսանում է ժողովրդի կենսակերպի յուրօրինակ վկա, որը պահպանվել է ոչ միայն իբրև ինքնատիպ առանձնահատկություն ունեցող գործողություն, այլև զարգացել ու ձևափոխվել է գեղարվեստական խաղաձևի, կենցաղային, հասարակական հարաբերություններ արտացոլող գործնական վարժությունների, ինչպես նաև մտավարժական ու զավեշտական խաղերի, որոնք էլ, ըստ բովանդակության, ձեռք են բերել խաղային մոդելի իրենց կառույցն ու ձևը: Մեծերը ծեսերը կատարել են կոնկրետ ձևով ու նպատակադրմամբ այս կամ այն տոնի ժամանակ, իսկ երեխաները չունեն իրենց արածի հանդեպ «միամիտ» հավատ, թե կատարում են ծիսական կամ հմայական գործողություն: Նրանք նմանակում են մեծերին ոչ թե իրենց արածի բացահայտ դրսևորմամբ ու գիտակցությամբ, այլ խաղի տեսքով ու խաղալու ձևով: Գիշտ է, այսօր էլ, ինչպես 100 տարի առաջ, աղջիկ երեխաները պարանով թռնում են կամ մեկ ոտքի վրա թռչկոտում, սակայն տղաները խաղում են նոր խաղեր՝ օրինակ, ֆուտբոլ, իսկ բազմաթիվ ավանդական խաղեր արդեն ձևափոխվել կամ մոռացվել են: Բնական երևույթների այլաբանական ձևերի մասին պատկերացումները, ընկած լինելով մարդու անգիտակցական ոլորտում, ձևավորել են կենցաղում այն արտահայտելու պարզ գործողություններ՝ խաղերի, պարերի, երգերի ու այլ ծիսական արարողությունների կամ երկրագործական աշխատանքների տեսքով: Խաղի՝ զբաղմունք կամ աշխատանք լինելու ձևերի մասին առավել սպառնիչ ձևակերպում տվել է Վ. Վունդտը. «Չկա խաղի մի ձև, որ չունենա այս կամ այն լուրջ զբաղմունքի իր օրինակը, ինչպես դա ինքնին, բնականաբար, նախորդում է նրան ժամանակի մեջ: Քանի որ կենսական անհրաժեշտությունը մղում է աշխատանքի, իսկ աշխատանքի մեջ մարդը կամաց-կամաց սովորում է գործի մեջ տեսնել հաճույք» (В. Вундт, 1886, с. 145.): Վունդտի ձևակերպումից կարելի է հասկանալ, որ ժողովրդական դաստիարակության համակարգում մանկական խաղերն ունեն երեխայի ֆիզիկական պատրաստվածության, աշխատանքային ունակությունների, ինչպես նաև առողջության ձերբբերման նշանակություն, քանի որ ֆիզիկական դաստիարա-

կությունը կարևորագույն հիմք է, որի վրա մեծանում ու զարգանում է երեխան (մինչև 5 տարեկան), պատանին (6-14 տարեկան), երիտասարդն ու մինչև անգամ հասուն տարիքի անհատը (15 և ավելի):

Սույն հոդվածում դաշտային նյութի հիման վրա փորձ է արվում ուսումնասիրել հայ ժողովրդական խաղերի տերմինները՝ հոգեբանական և կառուցվածքային վերլուծության տեսանկյունից: Այդ նպատակին են ուղղված 2008-2011 թթ. մեր կողմից կատարած դաշտային աշխատանքները Արարատի, Արագածոտնի, Գեղարքունիքի և Շիրակի մարզերում:

Խաղերի լեզվի ուսումնասիրությունը հնարավորություն է տալիս հասկանալու ժողովրդի հոգևոր մշակույթն ու պատմությունը: Այսօր մենք առավել հաճախ ենք անդրադառնում ավանդական դաստիարակության հարցերին, ժողովրդական միջոցներին ու մեթոդներին, սակայն պետք է նշել, որ մանկական խաղերը մասամբ կորցրել են ավանդական բառերերը և դրա հետ կապված խորհրդանշական իմաստները: Ժամանակակից խաղը, զրկված լինելով իր ավանդական բնութագրումներից, փոփոխությունների է ենթարկվել՝ աստիճանաբար կորցնելով ավանդական հատկանիշները: Դրա պատճառը ոչ միայն ուրբանիզացիան է և դրա հետ կապված ժողովրդական ավանդական մշակույթի վարկանիշի անկումը, կյանքի արագացված ռիթմն ու ինֆորմացիայի ծանրաբեռնվածությունը, այլև երեխաների դաստիարակության միօրինակամացումն ու նրանց խաղացանկի կրճատումը:

Հոդվածում մեր առջև դրված են հետևյալ խնդիրները՝ խաղերի անուն-եզրույթների իմաստաբանական և համեմատական վերլուծություն:

Դաշտային աշխատանքների ընթացքում գրանցվել են հետևյալ խաղային ավանդական բառերերը՝ **կոլ** (վիզ, պարանոց, կոկորդ), **կուլա** (կուլա-կուլ (կուլ)՝ վիզ, պարանոց, ադամախնձոր, **կուճ** (կճուկ, չորացած ծառի բուն, կոճղ), **կուչ** (կուչըկ՝ նետելու փոքր քար) (Հայոց լեզվի բարբառային բառարան, այսուհետ՝ ՀԼԲԲ, 2004, 128, 202, 203, 212), **իսկալիր** (իսկալա-իսկելե, փայտամած), **լեփ** (լափան՝ տափակ, ողորկ քար, որով երեխաները խաղում են նույն անունը կրող խաղը), **լժիկ** (լժուկ՝ հղկված, ողորկ դարձած, լժուկ քար (ՀԼԲԲ, 2002, 182, 208-209, 225), **յալփա** (գործողության անուն է), **իլուր** կամ **հիլուր** (չլիկ խաղի մեջ օգտագործվող փայտերի անուններ), **մչյու** (դրսի աքլոր՝ խաղի ժամանակ խաղացողների կենտ թվի դեպքում բոլորի հետ խաղացող երեխա), **ծիպուկ**, **ծիփ-ծիփ** (խաղը սկսելուց առաջ խմբերի բաժանվելու տարբերակներից մեկը: (ԴԱՆ 2008-2011): **Ծիպ-ծիպ**՝ մանր, փոքր, նաև՝ հավերին կանչելու ձայն (ՀԼԲԲ, 2002, 407: Եմինեան ազգագրական ժողովածու, 1913, 515) :

Մանկական խաղերի անունների նշանակությունը շատ բան կարող է ասել խաղի բնույթի ու կառույցի մասին: Օրինակ՝ «Բաղեր», «Գետնից բարձր», «Քարե արծան», «Մուկ ու Կատու», «Բանակում» և այլն: Նշված և այլ խաղերի անուններում պարզորոշ երևում են խաղացողների գործողությունները: Իսկ խաղային բառերերը կարող են հուշել երեխայի խաղային կենցաղ մտած ծիսական ենթատեքստերի մասին: Ինչպես ծեսում «խոսքի և գործի հարաբերակցությունը կարող է փոխվել» (Աբրահամյան, 1982, 15-16), այնպես էլ խաղի մեջ տերմինը կարող է կրել խոսքի (արտահայտչականություն), գործի (շարժում) և մտքի (իմաստ, բովանդակություն) մեկ ընդհանրություն: Այսպես, օրինակ, **կոլ** եզրույթը առաջին հայացքից հեռու է ծիսական խաղի տարր լինելուց: Բայց եզրույթը դիտենք խաղի համատեքստում և տեսնենք, թե

ինչ իմաստ է կրում: Խաղի անունը «**Քար քցիկ**» է (Ռաշտային ազգագրական նյութեր, այսուհետև՝ ՂԱՆ, 2011):

Այն խաղում են խառը կազմով, 10-13 տարեկան երեխաները: Խաղի նպատակը դիպուկ խփելն է: Բաժանվում են խմբերի: Եթե խաղացողները շատ են լինում՝ մինչև 5 խումբ են կազմում (այդ ժամանակ խաղը սկսվում է ժամացույցի պտույտի սկզբունքով), եթե քիչ են, «ցելա են գցում», որպեսզի իմանան, թե որ խումբն է նշված սահմանագծից քարը նետելու դեպի նշանակետ՝ կոլ, որը դրված է լինում խաղադաշտի կենտրոնում: Կոլը խողովակ է՝ գետնից 20-25 սմ բարձրությամբ, որի վրա դրվում է քար: Յուրաքանչյուր խումբ (հերթականությամբ) կոլից 10 մ հեռավորությունից նետում է խմբին պատկանող քարը: Եթե կոլի վրայի դրված քարին կաչի ու վայր գցի, ապա տվյալ խումբը մի սահմանագիծ՝ 2 մ, առաջ կգա: Կոլից մինչև խաղացողների մոտ ընկած տարածությունը 2-ական մետր-սահմանագծերով է բաժանված, իսկ կոլից հետո անմիջապես առաջինը՝ 1 մետր-սահմանագծով: Կոլի վրայի քարը գցելու դեպքում խմբի անդամները մի սահմանագիծ առաջ են գալիս: Հաղթող խմբի անդամները կոլի վրա մի շիշ են դնում ու քարով խփում վերջին սահմանագծից, որպեսզի մեկ անգամ ևս ապացուցեն, որ իրենք հակառակորդից առավել են: Չկարողանալու դեպքում ենթարկվում են պարտվածների ծաղրին:

Բառարաններում գտնում ենք **կոլ** արմատի տարատեսակ բացատրություններ՝ կոլ նշանակում է պարանոց: Կոլոնը առաջին նշանակությամբ գունդ է, երկրորդով՝ դիզել (Սուքիասյան, 1967, 534): Գունդ տերմինը նշանակում է գնդաձև մարմին (Աճառյան, 1971), բայց ելնելով խաղի մեջ օգտագործվող առարկայի՝ խողովակի ձևից և կիրառական նշանակությունից, տեսնում ենք, որ **կոլ** եզրույթը համապատասխանում է վիզ, պարանոց, իսկ քարը՝ գլուխ, գունդ իմաստին: Խաղի մեջ խողովակն ու կոլը իմաստային առումով նույնն են, ինչ մարդու մարմնի վիզն ու գլուխը: Այս խաղն իր հիմքում կրում է գնդի ու շրջանի իմաստը¹ (շրջանագծի իմաստի մասին տես Բդոյան, 1980, 22: Խաչատրյան, 2004, 155-160):

Հայոց մեջ տարվա ընթացքում տնտեսական աշխատանքների հետ կապված անցումային շրջանները իմաստավորվել են պարբերաբար կատարվող հմայական գործողություններով, որոնք ուղղված են եղել ապահովելու բնության զարթոնքն ու մարդկության սերնդաճը: Նմանատիպ գործողությունների շրջանը կազմել է Նոր տարուց մինչև Սուրբ Խաչ ընկած ժամանակահատվածը: Երեխաները, ճիշտ է, արտաքին նմանողականությունը պահելով՝ դեռևս չեն արտահայտում արածի նպատակադրումը, բայց առանձին բառեր կան արտահայտություններ, որոնք ասվում են մեծերի կողմից կոնկրետ ծեսի ժամանակ (որպես պարտադիր գործողություն՝ միտք), անցնելով մանկական միջավայր՝ վերածվում են ժամանցի և արտահայտում կատարվող «գործողության»՝ խաղի էությունը: Օրինակ, **նուրի շրջեցնելու** կամ **ճլորթի ընկնելու** ժամանակ երեխաները հասկանում են, թե ինչ են անում (այս եր-

¹ Ժողովրդական խաղի մեջ գնդի ու Բարեկենդանի իմաստի փոխկապակցվածության քրիստոնեական-խորհրդանշական մեկնաբանության մասին է Մատենադարանի № 7550 ձեռագրում պահված **ճուղանախաղ** անվամբ հետևյալ խաղը, որը բերում ենք խաղի մեջ տոնի իմաստի բացահայտ կապի համար: «...Եվ այն գունդը, որով խաղում են տղաները, որով պետք է Բարեկենդանին գնդակ խաղալ, քանի որ գունդը բարձր է գնում և որը նշանակում է՝ սատանայի իշխանությունը բնության վրա բարձրացնում է և հարվածում մարդկանց: Իսկ մեծ գատկին ճուղանով նոր գունդ են խաղում, այսինքն՝ սատանայի իշխանությունը ընկավ մարդկանց ոտքերի տակ և Քրիստոսի խաչելությամբ կոխկրտվեց: Իսկ գունդը, որ հարվածում էր մարդկանց, դրանից հետո մարդկանց կողմից փայտով ծեծվում է և ընկնում մարդկանց ոտքերի տակ»:

կու կու խաղերին չենք անդրադառնա, քանի որ երկուսն էլ ոչ թե խաղ են, այլ ծես): Խաղի ընթացքում արտասանվող բոլոր եզրույթներն ու արտահայտությունները անպայման ունեն խաղի կառուցվածքն ու նպատակը արտահայտելու իմաստ և երբեմն դառնում են խաղի անուն: Օրինակ, «**չլիկ**» խաղում ամկա չլիկ, չլոցի բառերը արտահայտում են և՛ խաղի իմաստը, և՛ դառնում խաղի անուն՝ Արարատի մարզում՝ «չլիկ դաստա», Թալինի տարածաշրջանում՝ «տլուր ու փեդ» կամ «տըլուրե», Մարտունիում՝ «մանթակ», իսկ Ապարանում՝ «իլուր» կամ «հիլուր» անվամբ: Այս խաղը կարող ենք դասել Բարեկենդանյան խաղերի համատեքստում, քանի որ «չլելու», ուրիշի մեղքն իր վրա վերցնելու խաղային պայմանն այստեղ բացահայտ է: Այն խաղերը, որտեղ կա պատիժ (այս դեպքում՝ «չլոցի»), պայմանականորեն կապում ենք Բարեկենդանի իմաստի հետ՝ տանջելու, «չլելու», չարչարելու, մեղքը քավելու առումով: Հայերենում «տըլփել» նշանակում է թալկանալ, չարչարվել (Սուքիասյան, 1967, 626), իսկ ժողովրդական բառամթերքում «տլուրը» երկու կողմերը սրած այն փայտն է (10–15 սմ), որի օգնությամբ «չլում» են, չարչարում հակառակորդին: Այստեղից պարզ է, որ երկու բառերն էլ ունեն իմաստային նույն նշանակությունը: «Փեդով (փայտի խոսակցական, բարբառային անվանումներից) (70–80 սմ) հարվածում են «տլուրի» մի ծայրին, օդ հանում ու խփում՝ որքան հնարավոր է հեռու կամ ձեռքով նետում են վերև ու նոր հարվածում: Հայերենում կա նաև «տլիկ-պլիկ» (Սուքիասյան, 1967, 626) բառակապակցությունը, որն ունի **նշան** իմաստը (հնարավոր է՝ կապված տվյալ ազգագրական շրջանի բարբառի հետ, բ-պ-փ բաղաձայնական եռաստիճան շարքի խուլ պայթական պ–ն դարձել է շնչեղ խուլ՝ փ, և «տլիկ-պլիկ» դարձել է «տլիկ-փլիկ» («տլիկ–տլուր, պլիկ–փեդ»): Այս խաղը հիմնականում խաղում են երկու հոգով և խառը կազմով: Եվ քանի որ հիմնականում տարածված է պատանիների շրջանում, խմբերը բաժանվում են քայլաչափերով, որի առավել պարզ տարբերակներից է **մեկ-երկու-երեքը** (քայլերով՝ ոտքի կրունկը կպած պահելով մյուս ոտքի թաթին): Կան նաև այս կառույցով այլ տարբերակներ՝ **հաց-պանիր-ջուր** կամ **փոս փորեն, թուրքին խորեն բանաձևերով**: Բաժանվում են նաև առարկա պահելով, օրինակ՝ քարբռնուկով, որը հետևյալն է՝ մասնակիցներից որևէ մեկը (հիմնականում ճարպիկ խաղացող) քար է պահում բռի մեջ, որպեսզի ղեկավարները (մայրերը)¹, որոնք տարիքով առավել մեծերն են, գուշակեն, թե որ ձեռքի մեջ է գտնվում քարը՝ որ ձեռքն է դատարկ, որը՝ ոչ: Ըստ ազգագրագետ Վ. Բդոյանի **փուչ ու լիք, փուչ պահել, փուչ ու տռուզ, փոչ ու տռոզ** վիճակահանության ձևերի անուններն ունեն նույն նշանակությունը, ինչը ժողովրդական լեզվով ասված, **խլե–պլե, խլե–ֆլե, խլե–փլե**, որը նշանակում է ունայն, դատարկ (ՀԼԲԲ, 2002, էջ 329), սակայն այստեղ կարևոր է հարց ու պատասխանը՝ ճիշտ կռահելը: Խաղում են տարվա տաք եղանակներին, դրսում: Խաղի օրենքի համաձայն վիճակահանությունից հետո փորում են մինչև 5 սմ խորությամբ **պուճ** (Սուքիասյան, 1967, 137), որի ետևում՝ 2–3 սմ հեռավորության

¹ Նրանք հնում կոչվել են **Բաչ** (գլուխ, գլխավոր), **Մայր**, **Մեր**, **Մարուն**, **Պապ**: Տես **Բդոյան Վ.**, Հայ ժողովրդական խաղեր, Եր., 1963 թ. հ. III, էջ 7 (այժմ, շատ հաճախ, առավել ճարպիկ խաղացողներն են կատարում այդ գործողությունները և այդ անունների կարիքը չեն զգում՝ բավարարվելով միայն առաջատարի դիրքում լինելով, ինչը, կարծում ենք, գալիս է քաղաքացիական հասարակության՝ միմյանց նկատմամբ անհանդուրժողականության, առաջատարը լինելու այսօրվա անգիջում պայքարի գիտակցությունից, թեև, միշտ էլ, մարդիկ, հատկապես երեխաները, «կենաց-մահու» կռիվ են տվել, իսկ այսօր իրենց ձգտումների ու ցանկությունների արտահայտման մեջ ավելի համարձակ են դարձել):

վրա դրվում է մեկ փայտ (50-60սմ), ինչը հակառակորդի համար ծառայում է նշանակետ: **Նշան** իմաստն ունի նաև **պուրուճ** (Սուքիասյան, 1967, 556) բառը, որը խաղի մեջ նշան բռնելու, կենտրոնանալու և փայտին (փեղին)՝ նշանակետին խփելու գործողություն է («չլիկի» ամառձմահատությունը): Լինում է այնպես, որ, տլուրը գետնի վրա փայտով տեղաշարժում են՝ աշխատելով օդ բարձրացնել ու հարվածել: «Զվլողը» պարտավոր է «չվել» այնքան ժամանակ, քանի դեռ չի կարողացել տլուրով դիպչել պուճի ետևում դրված փայտին: Խաղի կանոնների համաձայն, երբ «չվողին» հաջողվում է օդում բռնել տլուրը, միանգամից խաղացողների դերերը փոխվում են: Սա վերաբերում է նաև խմբով խաղալու տարբերակին: Խաղի ավանդական անվանումներից է «**խիթ ու տլունկը**» կամ «**տիթ ու տլունկը**» (Պետոյան, 1965, 419-420): Խիթը կամ տիթը փայտյա ձող է՝ ճիպոտ (ՅԼԲԲ, 2002, 325), որն ունի 50-60 սմ երկարություն: Տլունկը կոչվում է նաև չալիկ կամ մատ՝ 8-10 սմ երկարությամբ: Այս խաղի հիմնական կառույցը պահպանվել է: Մոռացվել են միայն մի քանի մանրամասներ¹:

«**Գոտի**», «**լախտի**», «**ջընջըլախտի**», «**ճղլախտի**», «**տեղ խլուկ**», «**կայիշոցի**» բառերը հայտնի են Հայաստանի տարբեր շրջաններում: Դրանց տարբերակներն այսօր պահպանվել են հիմնականում հիշողությունների մեջ: Որպես կենցաղավարվող խաղ մեզ հանդիպել է Կամոյի տարածաշրջանում «**թումնա**» անվամբ (ԴԱՆ, 2010, գ. Գեղարքունիք) և Ապարանում՝ «**հիլուր ու փեղ**» անվամբ (ԴԱՆ 2011, ք. Ապարան): Ժողովրդական հասկացողությամբ այն նշանակում է **խաղ, նշան** (ՅԼԲԲ, 2002, 196), իսկ **լախտ՝ գոտի, թուկ, մտրակ** (ՅԼԲԲ, 2002, 196), **կոպալ, մահակ՝ ծայրը գնդաձև** (Աճառյան, 1971, 259), որով լախտի խաղի ժամանակ իրար հարվածում են: Խաղը կոչվում է հատկանշական իրի՝ լախտու, անունով: Հիմնական կարգը հետևյալն է. հավաքվում են զույգ թվով տղա խաղացողներ (15 տարեկանից բարձր) և վիճակահանությամբ բաժանվում երկու հավասար մասի՝ «ներսինների և դրսինների», հարձակվողների և պաշտպանվողների: Գծում են երկու մետր տրամագծով մի շրջանագիծ, ներսինները իրենց գոտիները դնում են շրջանի եզրագծին, մինևույն ժամանակ աշխատում և՛ պահպանել, և՛ հարվածել ու խանգարել դրսիններին իրենց գոտին փախցնելու կամ շրջանից իրենց քաշել–հանելուն: Խաղի կանոնների մեջ է մտնում միայն գոտկատեղից ներքև հարվածելը: Սա միայն տղաների խաղ է և հիմնականում խաղացվել է Բարեկենդանին: Այսօր այն ոչ միայն մոռացվել է, այլև կորցրել է իր իմաստն ու նշանակությունը: Խաղի նպատակը եղել է միմյանց հարվածելով՝ **տանջել, չարչարել՝ լախտել** (ՅԼԲԲ 2002, 196) , իսկ արդյունքում՝ գոտին խլել:

*Թուկ՝ կ'աճ պըր ուտի Սիրորը,
Թուկ՝ կ'աճ պըր ուտի Սիրորը:*

*Սերորը ծեծ պիտի ուտե,
Սերորը ծեծ պիտի ուտե :*

¹ Օրինակ, երբ «չլողը» խիթով օդում հարվածում էր տլունկին, և եթե «չվողը» կարողանում էր օդում այն բռնել, նախ հաղթում էր, ապա նույն տեղից հաշվում, թե քանի խիթ է ընկած մինչև փոսիկ: Քանի խիթ որ անում է, այնքան միավոր են գրում, իսկ եթե տլունկն ընկնի գետնին, «չվողը» վերցնում և շարտում է դեպի այն փոսիկը, որից խփել են տլունկը: Եթե տլունկն ընկնի փոսիկի մեջ, հաղթանակը կշահեն զոցողները և տեղերը կփոխվեն, իսկ եթե փոսի մեջ չընկնի, այլ մի քիչ հեռու, խիթով փոսից մինչև տլունկը կչափեն և այդքան միավոր կգրեն խփողների հաշվին: Համադրական վերլուծությունից երևում է, որ թեև մոռացվել են շատ տարրեր և խաղի օրենքները դարձել են ավելի պարզունակ, այնուամենայնիվ այս խաղը կենցաղավարում է առ այսօր և մնում է գյուղացի երեխաների ամենասիրված ու ամենաշատ խաղացվող խաղերից մեկը:

Այսպիսի բառեր ասելով են միմյանց հարվածել՝ լախտել: Այս խաղի ծիսական լի-
նելու մասին կան տարբեր ուսումնասիրողների բազմաթիվ գիտական մոտեցումներ
(Բդոյան, 1980, 90–97: Չոլաքեան, 1998, 195-196, 213-216: Դովսեփյան, 2009, 430-
433): Մեզ համար կարևոր է, թե ինչ խաղային պայման է իշխում այստեղ և ինչ կա-
ռուցվածքային ու գործառնության առանձնահատկություններ կան, ինչն է պահ-
պանվել, ինչը՝ ոչ: Խաղի մեջ անդադար շարժումը՝ ճարպիկ գործողությունները,
միմյանց լախտով հարվածելը, կենտրոնացումն ու արագաշարժությունը խաղացո-
ղի մոտ առաջ է բերում ֆիզիկական պատրաստվածություն: Լախտախաղերը գործ-
նականորեն կարելի է բաժանել երկու մասի՝ նվիրագործման ծեսի մեջ գտնվող երի-
տասարդ խաղացողների համար և այդ փուլն անցած հասուն տարիքի տղամարդ-
կանց համար: Առաջինի դեպքում խաղը ծառայում է որպես անցումային ծեսերին
բնորոշ փորձությունների հաղթահարման միջոց, երկրորդի դեպքում՝ ուժի և առա-
վելության հաստատում:

Թվում է՝ խաղը որքան մոտ է կենցաղին, այնքան կյանքային է ու իրական: Բայց
որքանով որ արտահայտում է կենցաղային իրավիճակներ ենթադրելի հանգամանք-
ներում և որքանով որ այդ հանգամանքները թելադրում են իրենց կանոնները, մղում
գործողությունների, իրենց վրա կրում իրավիճակի ազդեցությունը, այնքանով էլ
դառնում են հանդիսավոր, խաղային մոդել կրող կամային գործողություն:

Այս խաղերն ավելին են, քան սովորական ցուցադրումը, ժամանցը կամ մրցումը:
Ժողովրդական թատրոնում գործելու մղումը գալիս է «խաղալու» ցանկությունից,
իսկ հուզումը՝ վիճակի գիտակցումից, քանի որ մարդն ինքն է ստեղծում որոշակի
կանոններ, պայմաններ ու գիտակցաբար ենթարկվում այնքան ժամանակ, քանի
դեռ չի վարակվել խաղային տարերթով, քանի դեռ հանգամանքները չեն թելադրել
իրենց կանոնները և մղել իրենից անկախ գործողությունների:

Գրականության ցանկ

1. Հայոց լեզվի բարբառային բառարան, հ. Գ, Կ-Ճ, ՀՀ ԳԱԱ Հ. Աճառյանի անվ. լեզվի ինստ., 2004, Երևան:
2. Հայոց լեզվի բարբառային բառարան, հ. Բ, Է-Ծ: ՀՀ ԳԱԱ Հ. Աճառյանի անվ. լեզվի ինստ., 2002, Երևան:
3. **Աճառյան Հ.**, Հայերեն գալառական բառարան. Էմինեան ազգագրական ժողովածու. հ. Թ, 1913, Թիֆլիս:
4. **Սուքիասյան Ա.**, Հայոց լեզվի հոմանիշների բառարան. ՍՍՀ գիտությունների ակադեմիական հրատ., 1967, Երևան:
5. **Աճառյան Հ.**, Հայ արմատական բառարան, հ. Ա, Ա-Դ., 1971, Երևան:
6. **Աբրահամյան Լ.**, «Միտք-խոսք-Գործ» եռյակը ծիսական համակարգում, Գիտական նստաշրջան` նվիրված ՍՍՀՄ կազմավորման 60-ամյակին, զեկուցման հիմնադրույթներ, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ., 1982, Երևան, էջ 15-16:
7. **Բոդյան Վ.**, Հայ ժողովրդական խաղեր, Հայկական ՍՍՀ ԳԱ հրատ., 1980, Երևան:
8. **Պետոյան Վ.**, Սասնա ազգագրությունը, 1965, Երևան:
9. **Չոլաքեան Յ.**, Քեսապ, հ. Բ., Արմեն Գասպարյան տպ, 1998, Հայլէպ:
10. **Հովսեփյան Հ.**, Ուրարդադի հայերը, հ. Լ. Ազգագրություն, 2009, Երևան:
11. **Խաչատրյան Ժ.**, Գնդի և շրջանի սեմանտիկական հայ ծիսական պարերում. էջ 28 և Ձինավարժանքի Հոլ, Գունդ կամ Գուրդ նետելու խաղերը «Սասնա ծռեր»-ում, էջ 155-160, 2004, Երևան:
12. **Вундт В.**, Этика. 1886, Москва.
13. ԴԱՆ, 2010, Գեղարքունիքի մարզ, գյուղ Գեղարքունիք :
14. ԴԱՆ , 2011, Մարզ Արագածոտն, ք. Ապարան:

Asatryan Rhipsime, Armenian folk children's Games in the festive ritual complex of Barekdan (Shrovetide) – В статье на основе полевых материалов сделана попытка дать психологический и структуралистический анализ терминов армянских народных игр. На это направлены наши полевые работы (2008-2011) в районе Арарат, Арагацотн, Гегаркуник и Ширак. Изучение игр дает нам возможность понять духовную культуру и историю народов. Сегодня в детских играх в частности потеряна традиционная терминология и символика. В статье поставлены следующие проблемы-семантический и сравнительный анализ игровых терминов.

Hripsime Asatryan, Armenian folk children's Games in the festive ritual complex of Barekdan (Shrovetide) - In this article an attempt is made to study the terms of the Armenian folk games on the basis of field materials, in terms of psychological and structural analysis. My field works in Ararat, Aragatsotn, Gegharkunik and Shirak provinces in 2008-2011 aimed that goal. The study of the games' language gives a great opportunity for understanding the spiritual culture and history of any nation. The children's games have partially lost the traditional terminology and the symbolism connected with it. The modern game has lost its traditional characteristics and changed. The reason is not only urbanization and the decline of the rate of the traditional culture, rapid rhythm of the life and information overload, but also

the reduction of children's game assemblage. In this article we made the semantic analysis of game names-terms and comparative analysis of game terms.

