

ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ  
ԳԻՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԱԶԳԱՅԻՆ ԱԿԱԴԵՄԻԱ  
ՀՆԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ԵՎ ԱԶԳԱԳՐՈՒԹՅԱՆ ԻՆՍՏԻՏՈՒՏ

**ԱՍԱՏՐՅԱՆ ՀՈՒՓՍԻՄԵ ԳԱՐԻԿԻ**

**ԽԱՂԵՐԻ ՍՈՑԻԱԼ-ՄՇԱԿՈՒԹԱՅԻՆ  
ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ՀԱՅՈՑ ՄԵՋ  
(ԱՎԱՆԴՈՒՅԹ ԵՎ ԱՐԴԻԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ)**

Է. 00. 04. «Ազգագրություն» մասնագիտությամբ  
պատմական գիտությունների թեկնածուի գիտական  
աստիճանի հայցման ատենախոսության

**Ս Ե Ղ Մ Ա Գ Ի Ր**

ԵՐԵՎԱՆ - 2018

ИНСТИТУТ АРХЕОЛОГИИ И ЭТНОГРАФИИ  
НАЦИОНАЛЬНОЙ АКАДЕМИИ НАУК  
РЕСПУБЛИКИ АРМЕНИЯ

**АСАТРЯН РИПСИМЕ ГАРИКОВНА**

**СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ИГР СРЕДИ АРМЯН  
(ТРАДИЦИИ И СОВРЕМЕННОСТЬ)**

**А В Т О Р Е Ф Е Р А Т**

Диссертации на соискание ученой степени  
кандидата исторических наук по специальности  
07.00.04 – “Этнография”

ЕРЕВАН – 2018

**Ատենախոսության թեման հաստատվել է ՀՀ ԳԱԱ Հնագիտության և ազգագրության ինստիտուտի գիտական խորհրդում**

**Գիտական ղեկավար՝**

պատմական գիտությունների դոկտոր, պրոֆեսոր՝ **Ս.Ս. Մկրտչյան**

**Պաշտոնական ընդդիմախոսներ՝**

պատմական գիտությունների դոկտոր, պրոֆեսոր՝ **Ռ.Ա. Նահապետյան**  
պատմական գիտությունների թեկնածու՝ **Հ.Ա. Աբրահամյան**

**Առաջատար կազմակերպություն՝**

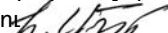
Սարդարապատի հերոսամարտի հուշահամալիր, հայոց ազգագրության և ազատագրական պայքարի պատմության ազգային թանգարան

Պաշտպանությունը կայանալու է 2018 թ. փետրվարի 27-ին, ժամը 14:00-ին, ՀՀ ԳԱԱ Հնագիտության և ազգագրության ինստիտուտում գործող ԲՈՀ-ի հնագիտության և ազգագրության 007 մասնագիտական խորհրդում (հասցեն՝ Երևան-0025, Չարենցի 15):

Ատենախոսությանը կարելի է ծանոթանալ ՀՀ ԳԱԱ Հնագիտության և ազգագրության ինստիտուտի գրադարանում:

Սեղմագիրն առաքված է 2018 թ. հունվարի 15-ին:

Մասնագիտական խորհրդի գիտական քարտուղար՝

պատմական գիտությունների թեկնածու  **Հ.Ա. Մելքոնյան**

**Тема диссертации утверждена на заседании ученого совета Института археологии и этнографии НАН РА**

**Научный руководитель:**

доктор исторических наук, профессор **С.С. Мкртчян**

**Официальные оппоненты:**

доктор исторических наук, профессор **Р.А. Нагапетян**  
кандидат исторических наук **А.А. Абрамян**

**Ведущая организация:**

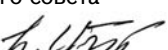
Мемориальный комплекс Сардарapatской битвы, национальный музей этнографии Армении и истории освободительной борьбы

Защита состоится 27 февраля 2018 г. в 14:00 часов, на заседании специализированного совета 007 ВАК по археологии и этнографии, при Институте археологии и этнографии НАН РА (адрес: Ереван 0025, ул. Чаренца 15).

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Института археологии и этнографии НАН РА

Автореферат разослан 15 января 2018 г.

Ученый секретарь специализированного совета

кандидат исторических наук  **У.А. Мелконян**

## ԱՏԵՆԱՆՈՍՈՒԹՅԱՆ ԸՆԴՀԱՆՈՒՐ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ

**Թեմայի արդիականությունը.** Աշխատության արդիականությունը պայմանավորված է հետևյալ գործոններով.

Հայոց խաղային մշակույթի վերաբերյալ անդրադարձները միտված են ամբողջացնելու և հարստացնելու մեր իմացությունն ավանդական կենցաղում դրանց դրսևորումների վերաբերյալ:

Վերջին շրջանում հայոց խաղային համալիրն այնքան է ձևափոխվել իր ավանդական հիմքից, որ մոռացվել են տարածաժամանակային բազմաթիվ առանձնահատկություններ: Ավանդական խաղացանկի փոփոխությունը XIX-XX դդ. պայմանավորված է այդ ընթացքում տեղի ունեցած տեղաշարժերով: Այդ իսկ պատճառով աշխատանքում քննարկել ենք խաղային համակարգում կատարված փոփոխությունները՝ դեռևս կենցաղավարող և մոռացված ժողովրդական խաղերն իրենց ամբողջական համալիրով: Հատկապես շեշտվել է նրանց նշանակությունը սերունդների դաստիարակության վրա:

Լինելով մշակույթի կարևոր բաղադրիչ՝ խաղերը դիտարկվել և քննարկվել են որպես գիտական ինքնուրույն առարկա՝ ոչ միայն իրենց բնորոշ հիմնախնդիրներով, այլև կիրառական նշանակությամբ: Խաղի նպատակի, նշանակության, ձևի, բովանդակության և կառուցվածքի հետազոտությունը հնարավորություն է տալիս հասկանալու մշակույթային այդ երևույթի էվոլյուցիան՝ իր առանձնահատկություններով:

Խաղերում առկա են նաև էթնիկ ինքնությունն արտացոլող որոշակի բաղադրիչներ, որոնք հատուկ ուսումնասիրության առարկա են: Յուրաքանչյուր ժողովրդի ֆիզիկական և մտավոր դաստիարակության ձևերն ու միջոցներն ունեն իրենց էթնիկական յուրահատկությունները:

Ավանդական դաստիարակչական փորձի կիրառումն ավագ սերնդի կարևորագույն խնդիրներից է: Ցավոք, այսօր կա մտավախություն, որ նախնիներից ավանդված այդ փորձը, կորստի մատնվելով, կարող է հանգեցնել դրանց անկմանը: Ուստի՝ հայոց խաղային ավանդույթների էթնիկական վերաիմաստավորումը ձեռք է բերել հատուկ դաստիարակչական նշանակություն: Ժողովրդական դաստիարակությունն ինքնակառավարվող համակարգ է, որի զարգացման պայմաններն ու միջոցները հասկանալու համար խաղային համատեքստում փորձել ենք վերլուծել ֆիզիկական և հոգևոր դաստիարակության արժեհամահալիրը:

Հայոց խաղային համակարգի հանգամանալից հետազոտության համար կարևորել ենք խաղերի ծագումը և հատկապես տարածումը, ձևափոխումը և անկումը պայմանավորող հիմնական գործոնների բացահայտումը:

Հավատալիքի և առասպելի, առասպելի և ծեսի, ծեսի և խաղի փոխառնչությունները թեև բացահայտ չեն, բայց տիպաբանորեն ու գործառույթի առումով դրանք նույնական են և «միավորվում են դրանցում հավասարապես արտացոլված մի ընդհանուր կատեգորիայով՝ խաղով»՝ անմիջականորեն ժառանգվելով կենցաղից: Մենք հակված չենք նույնացնելու ծեսն ու խաղը, բայց ծիսական ու խաղային պայմանաձևերը, որոնք բնորոշ են եղել ժողովրդական ծիսական կեն-

ցաղին, ունեցել են միևնույն խորհրդապաշտական նշանակությունը, երբեմն համաձուլվել ու ընկալվել որպես հմայական գործողություն:

Կարծում ենք, որ ծեսը՝ որպես այդպիսին, դադարում է ծես լինել այն ժամանակ, երբ կատարողը կորցնում է հավատը դրա նկատմամբ: Ահա այստեղ է, որ հմայական-ծիսական գործողությունները վերածում են հանդիսանքի, տեսարանի, պարահանդեսի, ի վերջո՝ խաղային պայմանաձևերի և ձեռք բերում մի կարևոր՝ *նմանակելու* հատկանիշ:

Խաղի բնորոշ հատկանիշներից են՝ մրցումը, կարգուկանոնը, տարերայնությունը, հորինումը (*հմայրովիզ*), ազատությունը:

**Աշխատանքի նպատակն ու խնդիրները.** Ատենախոսության նպատակը պատմականի և արդիականի համատեքստում հայկական խաղային մշակույթի էթնիկական և սոցիալ-մշակութային առանձնահատկությունների վերլուծությունն է:

Ժողովրդական խաղն իր մեջ կրում է բազմադարյա տեղեկատվություն սերունդների ավանդույթների վերաբերյալ, որոնք մեծերի ու փոքրերի շփման միջոցով ձուլվում են իրար՝ ստեղծելով խաղային-մշակութային դաշտ:

Խաղերի համեմատական վերլուծությունները հնարավորություն կտան բացահայտելու այդ համակարգում կատարված փոփոխությունների ուղղությունները և զարգացման հետագա միտումները:

**Սկզբնաղբյուրների և գրականության տեսություն.** Հայոց խաղային մշակույթն արժանացել է ազգագրագետների, բանագետների, լեզվաբանների, պատմաբանների, երաժշտագետների, թատերագետների, ինչպես նաև գրողների և մարզաշխարհի ներկայացուցիչների ուշադրությանը:

Աշխատանքում օգտագործվել են վերը նշված գիտական գրեթե բոլոր ոլորտների ուսումնասիրությունները:

Հայոց պատմագրության մեջ, ինչպես նաև օտար աղբյուրներում, բացակայում են խաղերի վերաբերյալ ուղղակի տեղեկություններ: Սակայն խաղերի և մարզական ու ռազմական վարժությունների մասին որոշակի հիշատակություններ կան Մովսես Խորենացու, Ղազար Փարպեցու, Եզնիկ Կողբացու և այլոց աշխատություններում:

Խաղերին առնչվող ազգագրական, բանագիտական և լեզվաբանական արժեքավոր տվյալներ կան Ե. Լալայանի, Գ. Սրվանձտյանցի, Բենսեի, Հր. Աճառյանի, Հ. Քաջբերունու աշխատություններում: Առանձնակի կարևորում ենք Գ. Սրվանձտյանցի ուսումնասիրությունները:

Ազգագրության գիտաճյուղի ձևավորմանը զուգահեռ XIX դ. մեծ թափ է ստանում նաև խաղերի գրանցման գործընթացը:

Արժեքավոր են նաև Խ. Աբովյանի, Պ. Պոռչյանի և Րաֆֆու ստեղծագործություններում խաղերին առնչվող նյութերը:

Մեզ համար ուղղորդիչ դեր է կատարել հայ ազգագրության և բանահավաքչական գործընթացն առավել արդյունավետ դարձրած Գր. Խալաթյանի կազմած ծրագիրը (Ծրագիր հայ ազգագրության եւ ազգային իրաւաբանական սովորութիւնների), որը հնարավորություն է տալիս համակարգված կամ գիտական մոտեցում ցուցաբերել հայոց խաղային մշակույթի հետազոտությանը:

Այս ասպարեզում մեծ ներդրումներ ունեն Վ. Բոդյանը և Մ. Աբեղյանը:

Արժեքավոր է Վ. Բոլյանի «Հայ ժողովրդական խաղեր» եռահատոր աշխատությունը, որի ամենամեծ արժանիքն այն է, որ ոչ միայն առաջին և, ըստ էության, վերջին համահավաք ժողովածուն է, այլև այն, որ առկա է ավանդական ժողովրդական խաղերի տիպաբանական վերլուծություն, ինչը մեզ համար հիմք է ծառայել կատարելու որոշակի տիպային դասակարգում՝ ըստ խաղային կառուցվածքի և սեռա-տարիքային ու ժանրային հատկանիշների:

Խաղային մշակույթի արժեքավոր տարրեր կան Վ. Տեր-Մինասյանի, Աղ. Մխիթարյանցի, Ստ. Լիսիցյանի, Չիթունու աշխատություններում: Նշանակալից են Յ. Հայզինգայի աշխատությունները, որոնցում քննարկվել և վերլուծվել են *խաղ* հասկացության կոնցեպցիան և առհասարակ՝ խաղային համակարգը: Մեզանում այդ ասպարեզում մեծ ներդրում ունի Հ. Հովհաննիսյանը: Կարևորում ենք նաև Հ. Չոլաքյանի, Հ. Հովսեփյանի, Ա. Պետրոսյանի հետազոտությունները, որոնցում անդրադարձ կա խաղերի էթնոմշակութային գործընթացների փոխազդեցություններին ու օրինաչափություններին և խաղային դասակարգումներին:

Խաղերի գաղափարական նշանակության, ծագման, կառուցվածքի ու կիրառական բնույթի հարցերին են անդրադարձել այլազգի շատ ուսումնասիրողներ (Է. Թայլոր, Ա. Բայբուրին, Մ. Միդ, Լ. Օբուխովա, Դ. Էլկոնին, Ի. Մորզով, Ժ. Պիածե, Գ. Վինոգրադով, Վ. Ն. Վսևոլոդսկի-Գերնգրոս, Վ. Տոպորով, Վ. Գորդևսկի և այլք):

Խաղերին առնչվող բանահյուսական հարցեր են շոշափվել Ա. Ղանալայանի և Ս. Հարությունյանի ուսումնասիրություններում: Խաղերի վերաբերյալ արժեքավոր տվյալներ կան Ստ. Լիսիցյանի, Ա. Օդաբաշյանի, Ռ. Գրիգորյանի, Ս. Մկրտչյանի, Հ. Խառատյանի աշխատություններում: Այդուհանդերձ, եղած ուսումնասիրություններում, ըստ էության, բացակայում են խաղային համակարգի վերաբերյալ սոցիալ-մշակութային վերլուծությունները:

Կատարվել է նաև ՀՀ ԳԱԱ ՀԱԻ արխիվային նյութերի և հեղինակի դաշտային ազգագրական նյութերի համադրական վերլուծություն: Թեմայի հանգամանալից ուսումնասիրության համար կարևոր նշանակություն ունեն դաշտային ազգագրական նյութերը, որոնք գրանցվել են ՀՀ-ի շուրջ յոթ մարզերում՝ 2008-2016 թթ. ընկած ժամանակահատվածում: Աշխատանքում օգտագործած խորհրդային շրջանի վերաբերյալ նյութերը հիմնականում մեր դաշտային աշխատանքների արդյունքներն են:

Դաշտային ազգագրական նյութերը գրանցել ենք ՀՀ հետևյալ բնակավայրերում.

*Արարափի մարզի* Արտաշատի տարածաշրջան (ք. Արտաշատ և Մրգավան, Արևշատ, Վ. Արտաշատ, Ազատավան, Բաղրամյան, Բերքանուշ, Բուրաստան, Դալար, Ջրաշեն, Աբովյան, Դիտակ գյուղեր, ք. Արարատ և Արմաշ գյուղ (2006, 2007, 2008), *Արագածոտնի մարզ* (ք. Թալին և Կաթնաղբյուր, Մաստարա, Զովասար, Աշնակ գյուղեր (2009), ք. Ապարան և Թթու ջուր, Նիգավան գյուղեր, ք. Աշտարակ և Կարբի, Ուշի, Մուղնի գյուղեր (2011), *Գեղարքունիքի մարզ* (ք. Գավառ և Գեղարքունիք, Նորատուս, Սարուխան, Բատիկյան, Հայրավանք գյուղեր(2010), ք. Մարտունի և Վաղաշեն, Զոլաքար, Վարդենիկ, Վ. Գետաշեն, Ծակքար գյուղեր (2011), ք. Վարդենիս և Վ. Շոթա, Ակունք գյուղեր (2012), *Շի-*

րակի մարզ (ք. Գյումրի) և գ. Սառնաղբյուր (2012), ինչպես նաև ք. Արթիկ և Հառիճ, Փանիկ գյուղեր (2013), *Կոտայքի մարզ* (ք. Չարենցավան, ք. Արուսյան և Առինջ, Զառ, Սևաբերդ գյուղեր (2014), ք. Երևան (Կենտրոն, Նոր Նորքի երկրորդ և վեցերորդ վարչական շրջաններ (2015, 2016): << *Արարարի և Արմավիրի մարզերում* ուսումնասիրություններ են կատարվել նաև ազգային փոքրամասնությունների շրջանում (2013):

Դաշտային աշխատանքների ընթացքում գրառել ենք ավելի քան 200 խաղ՝ շուրջ 300 բանասացներից: Աշխատանքում նկարագրվել և վերլուծվել է 81 խաղ, որից 61-ը՝ ժամանակակից խաղացանկից:

Դասակարգել ենք ժամանակակից հաշվերգի և վիճակահանության չորս տիպ՝ *առարկաներով, գործողությամբ և բանավոր տեքստով, հարց ու պատասխանով, տեքստով և ասերգով* (շուրջ 41 հաշվերգ, որից՝ *առարկայով* ժամանակակից վիճակահանության երկու տարբերակ՝ *քար, չոփ պահել, գործողությամբ, բանավոր տեքստով վիճակահանության 17 ձև, հարց ու պատասխանով* վիճակահանության երեք տարբերակ, *տեքստային* բազմաթիվ հաշվերգեր, որոնք դասակարգել ենք երեք խմբի՝ *անհասկանալի տեքստով* (չորս հատ), *պատմողական տեքստով* (հինգ հատ, նաև՝ չորս գոեհկաբանություն) և *դիթմիկ կամ ասերգային տեքստով* (հինգ հատ և երեք բանաստեղծական բնույթի): Գրանցվել են նաև ժամանակակից խաղերում կիրառվող 17 բանաձև-արտահայտություն և պարտվողի համար նախատեսված շուրջ 40 պատժաձև (ավանդական տարբերակներից՝ յոթ պատժաձև):

***Ալթենախոսության մեթոդաբանությունը.*** Մեթոդաբանության հիմքում ընկած են պատմահամեմատական, նկարագրական, համադրական-վերլուծական, կառուցվածքաբանական (ստրուկտուրալ), ֆունկցիոնալ, ֆենոմենոլոգիական, նշանաբանական (սեմիոտիկ) մեթոդները: Մեթոդաբանական այս համալիրի կիրառումը հնարավորություն տվեց առավել հանգամանալից դիտարկելու և քննարկելու խաղերի էվոլյուցիոն գործընթացները, դրանց կառուցվածքային և ֆունկցիոնալ հատկանիշները, կանոնային ու դերային փոփոխությունները:

Խաղերն առավել խորքային ընկալելու համար կիրառվել է անձնական մասնակցության մեթոդը, որն անցյալի և ներկայի տեսանկյուններով հնարավորություն է տալիս հենց խաղի ներսից, որպես մասնակից հասկանալ և վերլուծել այդ մշակույթը՝ իր բոլոր նրբություններով:

Դաշտային ազգագրական նյութը հիմնականում գրանցվել է խորացված հարցումների, ինչպես նաև ձայնագրությունների և տեսագրությունների եղանակով:

***Ուսումնասիրության գիտական նորույթը.*** Առաջին անգամ դիտարկվում և քննարկվում են *խաղ* երևույթի սոցիալ-մշակութային առանձնահատկությունները:

Քննվում են հեղինակի գրանցած ժամանակակից խաղերը և նրանց կանոնները: Հիմք ընդունելով ավանդական խաղային համալիրը՝ համեմատում ենք մեր դաշտային ազգագրական նյութերի հետ և փորձում վերլուծել դեռևս գիտականորեն չուսումնասիրված հայոց արդի խաղային համակարգը:

Կատարվում է խաղերի բանահյուսական տեքստերի՝ անհասկանալի կամ բարբառային եզրերի ու դարձվածքների իմաստային վերլուծություն:

Տրված է խաղերի տերմինաբանական բնութագիրը:

Կատարվում է ավանդական և արդի խաղերի կանոնների դասակարգում՝ ըստ իմաստաբանական հատկանիշների:

**Հեղազոտության կիրառական նշանակությունը.** Կան խաղերի ավանդական տարբերակներ, որոնք մինչ այսօր կիրառական են և նրանց հիմքի վրա մշակվում են սցենարներ: Հետազոտության արդյունքները կարող են կիրառվել թեմային նվիրված ուսումնական դասընթացների կազմակերպման, ձեռնարկների տպագրման և հանրային իրազեկման բարձրացմանն ուղղված տարբեր նախաձեռնությունների իրականացման նպատակներով:

Ավանդական խաղային մշակույթի գիտական ուսումնասիրությունն ունի կարևոր նշանակություն նրա վերականգնման տեսանկյունից:

Սույն աշխատանքը կարող է հետաքրքրել ինչպես ազգագրության, այնպես էլ բանագիտության, լեզվաբանության, մանկավարժության, հոգեբանության և գիտության այլ ոլորտներով զբաղվող մասնագետներին:

Ատենախոսությունում տեղ գտած խաղերի գերակշիռ մասն առաջին անգամ է մտնում գիտական շրջանառության մեջ:

**Աշխատանքի փորձաքննությունն ու պաշտոնական հավանությունը.** Ատենախոսությունը քննարկվել և պաշտպանության է երաշխավորվել ՀՀ ԳԱԱ հնագիտության և ազգագրության ինստիտուտի Հայ ազգագրություն բաժնի կողմից:

Ատենախոսության հիմնական դրույթները քննվել են հեղինակի հրատարակած 11 գիտական աշխատանքներում, ինչպես նաև միջազգային և հանրապետական գիտաժողովներում:

**Աշխատանքի կառուցվածքը.** Աշխատանքը բաղկացած է ներածությունից, երկու գլխից, եզրակացություններից, հապավումների, օգտագործված սկզբնաղբյուրների ու գրականության ցանկերից և հավելվածից: Ներածական մասում տրված է թեմայի արդիականությունը, նպատակը, խնդիրները, օգտագործված սկզբնաղբյուրների և գրականության տեսությունը, մեթոդաբանական հիմքը, գործնական-կիրառական նշանակությունը և կառուցվածքը: Առաջին գլուխը («Հայոց ավանդական կենցաղում տարածված խաղերի սոցիալ-մշակութային բնութագիրը (XIX-XX դ. սկիզբ)») բաղկացած է չորսը ենթագլխից: Երկրորդ գլուխը («Հայոց խաղային մշակույթի փոփոխությունները վերջին հարյուրամյակում (XX -XXI դ. սկիզբ)») բաղկացած է յոթը ենթագլխից և իրենից ներկայացնում է ավանդականի ու արդիականի համադրական վերլուծություն: Եզրակացություններում տրված են հայոց խաղային մշակույթի ուսումնասիրության մեր կողմից արված եզրահանգումները: Հավելվածը ներկայացված է բովանդակային հետևյալ կառուցվածքով՝ 1. Խաղային եզրույթների բառարան, 2. Բանասացների ցանկ, 3. Հետազոտված մարզերի և բնակավայրերի ցանկ, 4. Տերմնաբան. ավանդական սյուժեով համակարգչային խաղի մշակման փորձ-առաջարկ:

## ԳԼՈՒԽ ԱՌԱՋԻՆ

### ՀԱՅՈՑ ԱՎԱՆԴԱՎԱՆ ԿԵՆՑԱՂՈՒՄ ՏԱՐԱԾՎԱԾ ԽԱՂԵՐԻ ՍՈՑԻԱԼ-ՄՇԱԿՈՒԹԱՅԻՆ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ

#### 1. Խաղի կանոններ

Ավանդական խաղերն ունեն կառուցվածքային հետևյալ համալիրը՝ խաղի կազմակերպում, ժամանակ, ղեկավար, ավագ, մասնավորապես՝ մրցութային որոշակի կանոններ և այլն:

Մեր ուսումնասիրությունները ցույց են տալիս, որ խաղի կազմակերպման նախապայմանները հետևյալներն են.

*Խաղի կազմակերպման վայր.* Խաղի իրականացման համար կարևորը խաղատեղն էր, և, ելնելով խաղի բնույթից, խաղի համար կարող էր ընտրվել ընդարձակ և ոչ ընդարձակ վայր՝ բնակավայրից դուրս՝ դաշտ, կալ, ամառանոց-յայլաներ կամ բնակավայրի ներսում՝ եկեղեցու բակ, հրապարակներ, գյուղական կտուրներ, օդաներ:

*Խաղի ժամանակ.* Խաղը չունի ժամանակային սահմանափակում: Խաղում էին ամբողջ տարվա ընթացքում: Դրսում չէին խաղում միայն անձրևի ժամանակ: Սակայն խաղերի ծավալման հիմնական շրջանը վաղ գարնանից մինչև ուշ աշունն էր:

*Երկու մրցող խմբեր կամ անհատներ:*

*Խաղի կազմակերպում.* Խաղը սկսում էին խաղալ, երբ հավաքվածներից մեկն ասում էր՝ «եկեք խաղանք». դա հատուկ ծրագրված չէր և կարող էր կազմակերպվել հանպատրաստից:

*Խմբի ավագ.* Խաղի մեջ խմբի ավագ էր դառնում տարիքով մեծը, առավել հարգվածը, ճարպիկը, որին տարբեր շրջաններում անվանել են՝ *մեր, պասպ, բաշ* (գլուխ, գլխավոր), որոնց հիմնական գործառույթը խաղի մեջ հակառակորդ թիմերը ձևավորելն էր, երբեմն նաև՝ պատիժներ կիրառելը: Յուրաքանչյուր թիմի ավագ ընտրում էր ճարպիկ և լավ խաղացողներին, և քանի որ այդ ընտրությունը կատարվում էր հաջորդաբար (*կանչում էին* խաղակիցներին), թիմերն ունենում էին հավասար ուժեր:

Տարիքային բոլոր խմբերի խաղերում գործել են ընդունված կանոններ և դրանց խախտումների չափորոշիչներ: Սա մի պայման է, որը հաստատագրված է Հովհան Գ. Օձնեցու «Կանոնագիրք Հայոց»-ում և Մխիթար Գոշի ու Սմբատ Սպարապետի դատաստանագրքերում: Օրինակ՝ խաղալիս որևէ մեկին վնասելու դեպքում մանուկներին պատժելու վերաբերյալ կանոնները, ըստ Մխիթար Գոշի, վերաբերում են տարիքային կոնկրետ խմբերի:

Կանոններով խաղալ նախ և առաջ նշանակում էր հաշվի առնել խաղի կառուցվածքն ու հնարավորությունները: Յուրաքանչյուր խաղ սկսվում է վիճակահանությամբ, իսկ ավարտը ենթադրում է պարտվող կողմի պատիժ և հաղթող կողմի պատիվ: Խաղային արգելքները, խաղի կանոնների խախտումների հետևանքները կապված են խաղացողի տարիքի և սեռի հետ: Եթե խաղացողն



արական սեռի է կամ որքան տարիքով մեծ է, պատիժներն ու հետևանքներն այնքան բարդ են:

## 2. Խաղերի հաշվերգերն ու վիճակահանությունները

Ավանդաբար խաղերը սկսվել են հաշվերգով ու վիճակահանությամբ, որոնք դասակարգել ենք հետևյալ ձևերի՝ 1. *առարկաներով* և *մրցությամբ*, 2. *հարց ու պատասխաններով*, 3. *պատմողական տեքստով* և *անհասկանալի տեքստով*:

Առարկաներով վիճակահանության ժամանակ օգտագործվել է ինչ-որ առարկա՝ քար, չոփ, կոպեկ, կորիզ և այլն: Այստեղ կարևորը քար պահելու երևույթն է, դրա համար էլ խաղացողների շրջանում բնորոշվել է հենց «քար պահել» արտահայտությամբ: «Քար պահել» գործողության տարբերակներից է *քարբռնուկը*, *քարպահուկը*, *խլի-բլին* կամ *խլի-մլին*, *թաց ու չորը*, *գիր թե ղուշը* (թռչունը), *չոփ պահելը* և այլն: Այդ գործողությունը հետևյալն էր. մասնակիցներից որևէ մեկը (հիմնականում ճարպիկը) քար էր պահում բռի մեջ, որպեսզի ավագները, որոնք տարիքով առավել մեծերն էին, գուշակեին, թե որ ձեռքի մեջ էր գտնվում քարը՝ որ ձեռքն էր դատարկ, որը՝ ոչ: *Մրցությամբ* վիճակահանության տարբերակներից էին *քայլերով* կատարվածները, որի ժամանակ մրցում են՝ քայլ գցելով: Այդ տարբերակներից են՝ «*հաց-պանիր-ջուր*», «*մեկ-երկու-երեք*» կամ «*փոս փորեն*», «*թորքին խորեն*» բանաձևերը, որոնց ընթացքում երկու թիմի ավագները կանգնում են դեմ դիմաց, և յուրաքանչյուրը, իր ոտքը ոտքի առաջ դնելով, հաջորդաբար առաջ է գալիս երեքական քայլով՝ արտասանելով վերը նշված տարբերակներից մեկը: Ում ոտքի թաթն առաջինը կպչում էր դիմացինի ոտքի թաթին, նա էլ առաջինը ընտրում էր իր թիմի անդամներին:

Կան մրցությամբ վիճակահանության այլ տարբերակներ, որոնց ժամանակ մրցում են առարկաներով:

*Հարց ու պատասխանի* դեպքում վիճակահանությունը կատարվում է միայն երկխոսությամբ: Խաղացողները նախապես որոշում են, թե «ովքեր են իրենք»՝ պահելով լեռների, մրգերի, բնության երևույթների և այլ անուններ, այնուհետև զույգ-զույգ մոտենում են թիմի ավագներին՝ հետևյալ հարցումով՝ «*խնձո՞րն ես ուզում, թե՞ փանձը*»: Ավագները պատասխանում էին և ըստ ընտրած «մրգերի»՝ ձևավորում էին իրենց թիմերը:

Տեքստերով վիճակահանության ձևերը կարող են լինել *պատմողական տեքստով*, որոնց հիմքում ընկած է թեմայի զարգացումը: Խաղացողները շրջանաձև կանգնում են, և ավագ խաղացողը սկսում է վանկատելով «հաշվել»՝ ձեռքը յուրաքանչյուր խաղացողին թեթևակի հպելով: Անցյալում տարածված որոշ հաշվերգերի տեքստեր այսօր պահպանված են միայն տարեցների հիշողություններում: Դրանք ունեցել են իմաստ չարտահայտող բառակապակցություններ, բառեր, որոնք մենք բնորոշում ենք *անհասկանալի* եզրույթով:

Հաշվերգերն ու վիճակահանությունները եղել են խաղը սկսելու նախապայմանները, որով ընտրվել են թիմի ավագները, որոշվել է խաղը սկսելու հերթականությունը, և ձևավորվել են հակառակորդ խմբերը:

### 3. Խաղացողների սեռա-տարիքային կազմը

Խաղն ավանդական կենցաղում ունեցել է որոշակի նշանակություն: Խաղի միջոցով լուծվել է այնպիսի խնդիր, ինչպիսին կենցաղում կենսական փորձությունների հաղթահարումն է՝ ուժի, ռազմական, որսորդական և աշխատանքային ու տնտեսական գիտելիքների ձեռքբերման նպատակով:

Սեռա-տարիքային յուրաքանչյուր խումբ ունի խաղային որոշակի առանձնահատկություններ:

Աղջիկների խաղերը նպատակ են ունեցել նրանց նախապատրաստելու ընտանիք կազմելուց հետո դառնալ լավ տնային տնտեսուհի, իսկ տղաների խաղերը՝ լավ զինվոր, որսորդ և աշխատավոր դարձնելու, դրա համար տղաների խաղերի մեծ մասը պահանջում էր ֆիզիկական պատրաստվածություն և ճարավություն: Իսկ աղջիկների խաղերն ավելի շատ *կապված էին ընտանեկան դաստիարակության հետ*: Երեխայի խաղը զբաղեցրել է նրա առօրյայի գրեթե մեծ մասը և հիմնականում կազմակերպվել է տանը: Փոքր տարիքի երեխաների խաղերի խմբին բնորոշ են թատերականացված (կենդանիներ կամ թռչուններ ձևացնելու մնջախաղերը), տարբեր կերպարային և գույնակության բնույթի, թաքցնելու և թաքնվելու (պահմտոցի) խաղերը և անկյունախաղերը: Այս խմբի առանձնահատկությունն այն էր, որ գործնական կամ հոգեբանական պատիժներ գրեթե չէին կիրառվում կամ շատ մեղմ էին, քանի որ խաղերում հիմնականում բացակայել են խմբերի բաժանումը և մրցումը:

Մանկապատանեկան տարիքի տղաների խաղերի բնույթը որոշակի տարբերվել է նույն տարիքի աղջիկ երեխաների խաղացանկից, և այս խաղերն ունեցել են *ֆիզիկական և գործնական* նշանակություն, որոնք ենթադրել են փորձության և դժվարությունների հաղթահարում, կամքի ձևավորում՝ երեխային սովորեցնելով ինքնատիրապետում: Այս առումով բնութագրական են փայտով խաղերը, որոնք ունեին մարմինը մարզելու նպատակ:

Կային խաղեր, որոնցում սեռային խտրականությունը բացակայել է: Այդ խաղերից կարելի է համարել *կենդանիների անուններով և խաղը հանելուկախաղերը*, որոնց միջոցով երեխաները շփվել են, ծանոթացել միմյանց կարողություններին՝ մտքին, երևակայությանը, փոխանակվել գիտելիքներով:

Երիտասարդ աղջիկների և կանանց խաղերը մեծամասամբ սենյակային էին: Նրանց բնորոշ էին նաև պարախաղերը: Տղաների խաղերն ունեին անցումային կամ նվիրագործման ծեսերի (ինիցիացիա) որոշակի դրսևորումներ: Դրանք արտահայտել են երիտասարդի մտավոր և ֆիզիկական ունակությունները: Այդ խաղերից են՝ *մենամարտերը, լախտախաղերը, բերդի գրավման, նշանառության խաղերը* և այլն:

Միջին սերնդի տղամարդկանց խաղերն առավելապես կապված էին ուժի, շարժման հետ, իսկ ավագ սերնդի խաղերը ոչ միայն կապված էին ուժի հետ, այլև մտավոր բնույթի էին և ավելի շատ ունեին ժամանցի նշանակություն, որոնց շարքին են պատկանել *դամախաղերը, սեղանախաղերը* և այլն: Միջին սերնդի

կանայք երբեմն առանձին-առանձին, երբեմն տղամարդկանց հետ համատեղ մասնակցել են հիմնականում *սեղանախաղերին*:

#### 4. Նվիրագործման բնույթի խաղային վերապրուկներ

Հայոց ավանդական կենցաղում մեծ տեղ է տրվել նվիրագործման ծեսերին: Նվիրագործման երևույթը հատկապես բնորոշ էր պատանիներին և երիտասարդներին, որոնց համար այն ենթադրում էր որևէ փորձության հաղթահարում և ուներ խաղային որոշակի երանգավորում: Այն յուրատեսակ նախապատրաստություն էր երեխայի հասունացման կամ նոր կյանք մտնելու համատեքստում: Ամուսնության պատրաստ երիտասարդներն անցնում էին նվիրագործման ծեսի՝ փորձությունների հաղթահարման ճանապարհով, որոնք դրսևորվում էին խաղային շեշտադրումներով որոշակի գործողությունների միջոցով: Դրանց վերապրուկները հիմնականում պահպանվել են Բարեկենդանի, Ծաղկազարդի, Վարդավառի, Համբարձման և այլ խաղերում: Այս առումով շատ ուշագրավ էր Բարեկենդանից մինչև Ծաղկազարդ ընկած շրջանում կատարվող «*խուփ ու պուպուկ*» կամ «*Ղափամա*» խաղը: Այդ խաղերից են նաև թելախաղերը, որոնք ենթադրում են մրցակից հակառակորդներ, որոշակի առարկա (թել կամ պարան) և անցումային ծեսերում խորհրդանշական կարևոր դեր ունեցող անձի կենսագործունեության գլխավոր փուլերի սահմանային արտացոլումը:

Թելով, պարանով կամ գոտիով խաղերը հնարավորություն են տալիս խոսելու «սահման» երևույթի մասին առավել մանրամասն, քանի որ թելը, պարանը կամ գոտին՝ որպես սահման, խորհրդանշում են սոցիալական կարգավիճակի որոշակի անցում կամ փոփոխություն:

«*Մարներով թելախաղի*» ժամանակ թելով պատկերները միմյանց փոխանցող երկու խաղացողները ձևացրել են (ենթագիտակցաբար) այդ խճճված պարունակներով ճանապարհից դուրս գալու ելքը, որը նվիրագործվողի համար պարունակները քանդել կամ բացելն էր: Հատկանշական է, որ «*Ճոճանակ*» խաղի ժամանակ ճլորթի ընկնողը, ով ոչ այլ ոք է, քան ամուսնանալ ցանկացող երիտասարդ, ստանում է մտրակի հարվածներ, այն էլ՝ դալար ուռենու ճյուղերով: Ճոճանակը որպես թել, պարան կամ գոտի, որի դիրքն ուղղածիզ է, հանդիսանում է ոչ միայն որպես կապող օղակ երկու հակադիր՝ դեմ դիմաց կանգնած կողմերի՝ երկու խաղացողների միջև, այլև սահման երկնքի ու ստորերկրյայքի միջև, որոնց մեջտեղում հավասարակշռությունը պահողը, բնության ուժերը կարգավորողը «մեջտեղում խաղացողն» է՝ անհատ մարդը, որը միջին շերտի բնակիչ է: «*Ղափպի*» խաղը մեր կարծիքով պայմանականորեն կարելի է համարել թելախաղ: հիմնականում խաղում են գոտիով: «Թել» կարելի է անվանել ոչ թե գծված շրջանը, այլ *գոպին*, որով հարվածում են ոտքերին, սրունքներին, կոճերին: Համբարձման վիճակի ծեսը ամուսնության պատրաստ աղջկա համար ունեցել է «բախտփորձուկի» նշանակություն, և դրանով հենց աղերսվել նվիրագործման ծեսերին: Վարդավառյան ջրցանությունն ինքն արդեն նվիրագործման տարր է այդ ծիսահամալիրում: Պատահական չէ չամուսնացած աղջիկներին պարտադիր ջրելու գործողությունը, որպեսզի շուտափույթ ամուսնանային:

## ԳԼՈՒԽ ԵՐԿՐՈՐԴ

### ՀԱՅՈՑ ԽԱՂԱՅԻՆ ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ՓՈՓՈԽՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ՎԵՐՋԻՆ ՀԱՐՅՈՒՐԱՄՅԱԿՈՒՄ (XX - XXI դ. սկիզբ)

#### 1. Խորհրդային և հետխորհրդային փուլերի արտացոլումները հայոց խաղային մշակույթում

Անցյալ դարի 20-ական թվականներից սկսած՝ խորհրդային սկզբնական փուլում հայ իրականության մեջ ձևավորված խաղերը ստացան սոցիալ-քաղաքական երանգավորում՝ կապված Հայաստանում խորհրդային կարգերի նոր գաղափարախոսության հետ: Այդ շրջանում նկատելիորեն զգացվում են նաև խաղերի թեմատիկ փոփոխություններ: Խաղերում սկսվում են շոշափվել այնպիսի թեմաներ, ինչպիսիք են պատերազմը, կոիվը, և հերոսականացվել է այնպիսի անհատի անուն, ինչպիսին է Կարմիր բանակի հրամանատար Վ. Չապաևը: Այս առումով շատ բնութագրական օրինակ է մեր կողմից գրառված հետևյալ խաղը. «*Կոիվ-կոիվ*» խաղացել են միշտ, սակայն այս շրջանում խաղի մեջ ավելացան նոր հերոսներ ու որոշ տարրեր: Խաղացողները ճակատներին նկարում էին կարմիր աստղ և այլն: Երեխաների շրջանում սկսեց կիրառվել Վ. Չապաևի անվան հետ կապված հաշվերգեր և հանելուկ-զվարճախոսություններ: Խաղերում ի հայտ եկան նաև Բոլշևիկյան կուսակցության ղեկավար Վ. Լենինի անվան հետ կապված գոեհկաբանություններ, որոնք քիչ տարածված էին:

Խաղային փոփոխությունների ժամանակագրության առումով բավական ուշագրավ փուլեր էին նաև Երկրորդ աշխարհամարտը և հետպատերազմյան շրջանը. նկատվում են խաղերի թեմատիկ և առարկայական փոփոխություններ. խաղերում սկսում են ի հայտ գալ Ի. Ստալինի և Ա. Հիտլերի կերպարները, տեխնիկական նոր միջոցների հետևանքով առաջ եկած սարքավորումների մանրուքներ: Այս առումով բնութագրական են «*Война у мур*» և «*Շարիկ պաչնիկ*» խաղերը: Երեխաների միջավայրում սկսում են կիրառվել Հիտլերի անվան հետ կապված զվարճախոսություններ:

Խորհրդային համակարգում, ընդհուպ մինչև 1970-ականները, ձևավորվել էր խաղային որոշակի համալիր: Խորհրդային վաղ շրջանում դեռևս պահպանված էին ավանդական կենցաղում սովորության իրավունքով կիրառվող տարիքային և սեռային բաժանումները խաղերի կազմակերպման ժամանակ: Խորհրդային միջին շրջանում խաղերը պահպանեցին կանոնների որոշակի հստակություն. խմբերը բաժանվում էին *վիճակահանությամբ* և *հաշվերգով*: Ուշ շրջանի խաղերն իրենց բնույթով քիչ էին տարբերվում նախորդ փուլի խաղերից և նկատելի էր որոշակի «ազատություն» և՛ տարիքային, և՛ սեռային խտրականության հարցում: Սակայն նոր շրջանում հիմնականում պահպանվել էին վերը նշված խաղերը, բայց դրանց մի մասը ձեռք էր բերել նոր երանգավորում: Խաղերում արդեն շեշտադրվում էր ազգային-ազատագրական պայքարի թեման, ձևավորվում էին խաղային նոր եզրույթներ և դրանց համապատասխան բանախյուսական տեքստեր (հայ-թուրք դերային բաժանումները, դրոշը՝ որպես հաղթանակի խորհրդանիշ, նախկին ոսբեդա-ին փոխարինում էր *հաղթանակ* եզրույթը և այլն):

Անկախության շրջանում տարածվեցին հետևյալ ռազմական բնույթի խաղերը՝ «Ձևն քաղաք», «Քարքցիկ»:

Նորագույն շրջանում (1991 թվականներից մինչև մեր օրերը) ավանդական խաղերն աստիճանաբար մոռացության են մատնվում, որոշներն էլ ձեռք են բերում «նոր կյանք՝ այլ ձևերով» և առաջին հերթին՝ համակարգչային խաղերում: Այնուամենայնիվ անփոփոխ է մնում խմբերի բաժանվելու կարգը, վիճակահանության ձևերը (բացառությամբ՝ տեքստերի), ավագ ընտրելու սկզբունքը:

## 2. Հաշվերգը որպես խաղի սկիզբ

Քննվող երևույթը վերաբերում է բանավոր խոսքի այն ձևին, որը հայտնի է *հաշվերգ* անունով, իսկ խաղացող երեխաների մեկնաբանմամբ՝ հենց *հաշիվ՝ «եկեք հաշվենք»* կամ *«հաշիվ անենք»* բանաձև-անվանաձևերով: Հաշվերգին «հատուկ է մի օրենք՝ բանաստեղծական հանգավորման սկզբունքը», իսկ վիճակահանությանը՝ գործողությունը:

Խաղի սկզբում խմբերի բաժանվում են՝ 1. *առարկաներով*, 2. *գործողությամբ* և *բանավոր փեքստով*, 3. *հարց ու պատասխանով*, 4. *փեքստով և ասերգով* (recitando):

Տարածված է վիճակահանություն կատարել *առարկայով*՝ ինչ-որ բան պահելով՝ *քար*, *չոփ*, որոնք բնորոշ են 14-15 տարեկան պատանիներին, իսկ *հարց ու պատասխանով* վիճակահանության ձևերը (*քայլերով և ձեռքերով*) տարածված են հատկապես 10-14 տարեկանների շրջանում: Վիճակահանության ավանդական տեքստերը հիմնականում պահպանվել են 4-14 տարեկան երեխաների, իսկ վիճակահանությամբ գործողությունները՝ 15 տարեկանից բարձրերի շրջանում: Հարկ է նշել, որ դրանք այսօր շատ թերի են և անհասկանալի: Տեքստային հաշվերգերը լայն կիրառում ունեն 4-10 տարեկան երեխաների շրջանում. *անհասկանալի փեքստով*, որը ծայնառիթմային է, չկա որոշակի սյուժե, անհասկանալի է, սակայն ունի հանգավորում, *պատմողական փեքստով*, որն ունի մտքի տրամաբանական ընթացք և *ասերգ կամ ռիթմիկ հաշվերգ*, որն առավել տարածված է հատկապես փոքր արջիկների շրջանում: Ասերգ-հաշվերգի հիմքում ծայնառիթմային սկզբունքն է, կառուցվում է ծափ-գարկերով՝ վերաձվելով շարժական տեքստով երգային կրկներգերի, իսկ *ռիթմիկ հաշվերգերին* հատուկ է միայն հանգավորման սկզբունքը, որոնք իրականում երկտողանի և քառատող բանաստեղծություններ են՝ հարմարեցված հաշվերգերին բնորոշ վանկատվածությանն ու շեշտադրությանը:

## 3. Խաղի կանոնների արդի դրսևորումները

Առհասարակ բոլոր խաղերի հիմքում ընկած է կանոնը, որը ծառայում է խաղացողի վարքի ու գործունեության կարգավորմանը: Յ. Հայզինգան, կարգազանցներին որակելով *խաղադրուժ* և *անազնիվ խաղացող* բառերով, տարանջատել է նաև այդ հասկացությունները՝ խաղադրուժի կերպարն անվանելով *«վահկերպ»*: Խարդախ խաղացողը որակվում է *հարամություն անող* և *դադալ* բնութագրումներով: Հարկ է նշել, որ կարգազանցության պատճառների մեծ մասը ոչ միայն *դադալությունն* է կամ *հարամությունը*, այլև խաղացողի ունակություն-

նը: Ամեն տարիքային խումբ խաղի ժամանակ կիրառում է պատժի իր ձևը՝ ելնելով սեռա-տարիքային հնարավորություններից. մինչև 5 տարեկան երեխաների շրջանում դրանք ունեն *նմանակման կամ ուսուցողական բնույթ*, 6-7 տարեկան երեխաների համար պահանջները *մտավոր-գարգացնող* բնույթի են, 8-10 տարեկան երեխաներին տրվում են *տրամաբանական կամ գիտելիքները ստուգող* հարցեր կամ առաջադրանքներ, 11-15 տարեկան տարիքային խմբերում կիրառվում են այլ բնույթի «պատիժներ», որոնք ենթադրում են *ուժային փորձություններ ու տրամաբանություն*, 15 և ավելի տարեկան խաղացողների համար *փորձություններն ավելի բարդ են*: Խաղի կարգազանցների կամ պարտվողների համար պահանջները լինում են ֆիզիկական, մտավոր-գարգացնող և հոգեբանական: Ընդ որում, դրանք կարող են լինել պարզից մինչև վիրավորական աստիճանի:

Արդի խաղային միջավայրը ևս անհնար է պատկերացնել առանց խմբի ավագների: Եթե անցյալում և խորհրդային փուլում խմբի ավագը մեծ մասամբ կոչվում էր *մեր, պասպ* կամ *բաշ* և այլն, և խմբերը կազմվում էին՝ հաշվի առնելով խաղացողներից ամենամեծի տարիքը, ապա այսօր նրանք կոչվում են *ավագ*: Վերջինիս ընտրության առումով առավել տարածված է ամենաճարպիկ խաղացողի՝ «*պեռլին ես եմ*» (Я перлыш) արտահայտությունը: Խմբի ավագներն այժմ կազմվում են նաև ավանդական վիճակահանության ձևերով, բայց ո՛չ տեքստերով՝ միաժամանակ փոխելով այդ գործողությունների անուններն ու մասամբ էլ՝ կարգը:

#### **4. Խաղերի առանձնահատկությունները՝ ըստ մասնակիցների սեռա-տարիքային հատկանիշների**

Ըստ մեր հետազոտությունների՝ յուրաքանչյուր տարիքային խումբ ունի խաղային որոշակի առանձնահատկություն: Օրինակ՝ մինչև 5 տարեկան երեխան նախընտրում է խաղալ ինքն իր համար կամ ծնողների հետ: Այստեղ հիմնականում գերակայում են *առարկաներով և շրջանաձև խաղերը* («*Կարմիր կոճակ*», «*Թաշկինակ*», «*Չիլինա*», «*Փոքրիկ օրիորդիկ*»), որոնց օգնությամբ համեմատում է առարկաները և դասակարգում: Նրանց բնորոշ են նաև *նմանակման* (կենդանիների վարքի ու ձայների նմանակում) և *կերպարային խաղերը* («*Տունտունիկ*», «*Բժիշկ-բժիշկ*», «*Խանութ-խանութ*» և այլն), որոնց միջոցով, մտնելով դերի մեջ, դրանով իսկ յուրացնում է կերպարներն ու մասնագիտությունները: Այդ տարիքի երեխաների խաղերն ընդհանուր առմամբ ճանաչողական բնույթի են և միտված են նրանց աշխարհընկալմանը: Նախադպրոցական և մասամբ էլ՝ դպրոցական տարիքի իզական սեռի խաղերը գրեթե չեն տարբերվում ավանդականից. տարածված են շրջանով, պարերգային-երկխոսական ձև ունեցող և նմանակմամբ խաղերը՝ «*Փոքրիկ օրիորդիկ*», «*Ծողրուղու*»: Դպրոցական տարիքի աղջիկներին բնորոշ են՝ «*Հինգ քար*» կամ «*Քարկտիկ*», «*Սոլ մակարոն*», «*Ռեզին*», «*Կլաս*» «*Պարան*», իսկ տղաների շրջանում՝ «*Էշ-միլիցա*», «*Հավալա*», «*Կոիվ-կոիվ*», «*Բիսպ*», «*Չիկ*», «*Հոլ*», «*Ֆուտբոլ*» խաղերը:

Տղաների ժամանակակից խաղերը առավել շարժուն են, քան աղջիկներինը, քանի որ պայմանավորված են ուժային հատկանիշներով:

Ժամանակակից խաղացանկում միջսեռային խաղերը բնորոշ են ոչ միայն նախադպրոցական, այլև դպրոցական տարիքի երեխաների և առավել մեծերի խաղացանկին: Նրանց խաղերից են՝ «Պահմպոցի», «Բարա ջան, բարա», «Պաշար», «Մի ուրանի սև սափանա», «Այգեպան», գնդակով առավել տարածվածներից՝ «Անունգոռոցի», «Բադեր ու որսորդներ», «Տոպկեղցի», «Բասկեթբոլ», «Վոլեյբոլ» և այլն, իսկ սեյակային խաղերից՝ «Կարմիր թե սև», «Փչացած հեռախոս», «Գող ու թագավոր», «Մնջախաղ», «Մրաժիր» և այլ խաղերը: Ժամանակակից միջսեռային խաղերն ավելի շատ ինտելեկտուալ բնույթի են, որոնցում պատժաձևներն առավել զվարճալի են:

17 և ավելի տարեկանները նախընտրում են «Դամա», «Նարդի», «Շախմատ», «Շաշկի», «Թղթախաղ» և համակարգչային խաղերը, որոնք հիմնականում ունեն ժամանցի և փոխադարձ պարտավորվածությունների բնույթ: Այս առումով հատկանշական է մեր օրերում բավական տարածված «գրագի» երևույթը:

### **5. Խաղը՝ որպես դաստիարակության միջոց**

Խաղերն ունեցել և այսօր էլ ունեն դաստիարակչական կարևոր գործառույթ, որի համատեքստում սերունդներին են փոխանցվում մշակութային որոշակի արժեքներ: Խաղերում առկա են ավանդական մշակույթի այնպիսի բաղադրիչներ, ինչպիսիք են՝ ֆիզիկական կոփվածությունը, մանկական բանահյուսությունը, պարը, երգը, ուտեստը, հանդերձավորումը, լեզուն և այլն:

Խաղի ամենակարևոր գործառույթը ֆիզիկական դաստիարակությունն է, քանի որ այն զարգացնում է անձի տոկոսությունը, աշխատանքային ունակությունները՝ հանդիսանալով այն կարևորագույն հենքը, որի վրա մեծանում ու զարգանում են երեխան, պատանին, երիտասարդն ու մինչև անգամ հասուն տարիքի անհատը: Ֆիզիկական դաստիարակչական նշանակություն ունեն հետևյալ խաղերը՝ «Սպոպ», «Չիկ», «Բադերն ու որսորդները», «Պարան», «Պարան ձգել», «Ռեզին», «Էշ-միլիցա», «Հավալա», «Կռիվ-կռիվ», «Կլաս», «Վոլեյբոլ», «Տոպկեղցի», «Մի ուրանի սև սափանա», «50 պրբեդան», «Բասկեթբոլ», «Լյագուշկա», «Մուկ ու կապու», «Յոթ քար», «Ֆուտբոլ» և այլն:

Մտավոր ունակությունները զարգացնող խաղերից են՝ «Մնջախաղ», «Դամա», «Նարդի», «Շախմատ», «Շաշկի», «Թղթախաղ», «Պաշար», «Այգեպան»: Մտավոր դաստիարակչական նշանակություն ունեն ոչ միայն բակային և համակարգչային, այլև այն խաղերը, որոնք անմիջականորեն կապված են ձեսի հետ և խաղացողի համար ունեն իմացական-ճանաչողական նշանակություն՝ տոնի և վերջինիս հետ առնչվող սպասումների վերաբերյալ:

Անհատի ձևավորման գործում խաղերն ունեն բավական մեծ նշանակություն, որոնք կատարում են ֆիզիկական, մտավոր, բարոյահոգեբանական դաստիարակության կարևոր գործառույթ:

### **6. Միջէթնիկական շփումների արտացոլումները հայերի խաղացանկում**

Արդի հայկական կենցաղում այլէթնիկական խաղերի ներթափանցման անխուսափելիությունը մեծ է՝ կապված ՀՀ տարբեր մարզերում այդ հանրությունների (ռուս, եզդի-քուրդ, ասորի, հույն, վրացի և այլն) բնակությամբ: Հայերի խաղե-

րի (ռուս, եզդի-քուրդ, ասորի, հույն, վրացի և այլն) բնակությամբ: Հայերի խաղերում օտար տարրերի ներթափանցումը պայմանավորված է միջէթնիկ շփումներով: Հատկանշական է, որ խաղերի տեքստերի վաղ տարբերակներում առկա են եզդի-քուրդերեն, թուրքերեն, իսկ խորհրդային և հետխորհրդային տարբերակներում՝ հիմնականում ռուսերեն բառեր և արտահայտություններ, որոնք պահպանվել են առ այսօր: Օրինակ՝ Գյումրիում բնակվող ռուսների ազդեցությամբ հայ երեխաների կենցաղ են մտել ռուսերեն հաշվերգեր: Ընդհանրապես այստեղ շատ են ռուսերեն անվանումներով խաղերը: Գյումրիի № 102 ռուսական զորամասի առկայությունը ևս մեծ ազդեցություն ունի երեխաների խաղացանկի վրա: «*Բանակում*» խաղն ինքնին գինվորական առօրյայի նմանակում է: Այն խաղում են մինչև 14-15 տարեկան տղաները: ՌԴ՝ ՀՀ Արարատի մարզի Արտաշատի սահմանապահ զորամասի առկայությունը նույնպես ազդել է տեղացիների խաղացանկի վրա: Նույն մարզի Դիմիտրով և Վերին Դվին գյուղերի բնակիչները տեղացի ասորիներից յուրացրել են որոշակի արտահայտություններ, որոնք ևս մտել են հայ երեխաների խաղերի հաշվերգերի մեջ:

## 7. Համակարգչային խաղեր

Արդի շրջանում բավական տարածված են համակարգչային խաղերը, որոնց գլխավոր առանձնահատկությունն այն է, որ տեղի են ունենում ոչ իրական կամ վիրտուալ աշխարհում: Եթե ավանդական խաղը ենթադրում է որոշակի իրական տարածք, որտեղ բացառված չեն նախապես սահմանված խաղային տարածքի փոփոխություններն ու սահմանափակումները, ապա համակարգչայինի դեպքում խաղացողն ունի ոչ իրական խաղային դաշտ ու կոնկրետ գործողությունների հաջորդականություն: Ի տարբերություն ժողովրդական խաղերի, որոնք ունեն մտավոր և հատկապես ֆիզիկական կարողությունները զարգացնող ուղղվածություն, համակարգչայինում հիմնականում գերակայում են տրամաբանական բնույթի խաղերը, որոնք երեխայի հոգեկերտվածքի վրա ունեն նշանակալի ազդեցություն թե՛ մտավոր, թե՛ հոգևոր առումներով:

Հատկանշական է, որ համացանցում կան խաղեր, որոնք բնորոշ են տարիքային գրեթե բոլոր խմբերին: Դրանք են՝ ավտոմրցումները («*Grand theft auto*») աշխարհում հայտնի համակարգչային խաղերի շարքը) և բազմերանգ գնդիկների պայթեցումը («*Balls*») և այլն:

Համակարգչային խաղերի դրական հատկանիշներից մեկն այն է, որ խաղացողները երբեմն հնարավորություն են ունենում շփվելու այլ մշակույթի կրողների հետ և ձեռք են բերում միջմշակութային շփման կամ հաղորդակցման փորձ: Կան խաղեր, որոնք ունեն պատմական հենք, որոնց միջոցով խաղացողը ծանոթանում է տվյալ դարաշրջանին կամ իրադարձությանը՝ «*Ֆեռդալիզմը միջնադարում*», «*Չինական ճակատամարտը*», «*Որոնել հին արտեֆակտ*», «*Հնագույն զարդեր*», «*Փարավոնի վերջին օրը*», «*Էքսկուրսիա դեպի արևելք*», «*Հնագույն քաղաքակրթությունները*», «*Խորհրդային կործանիչ*» և այլն: Այդ խաղերը կատա-



րում են մտավոր դաստիարակության կարևոր գործառույթ, մասնավորապես՝ համաշխարհային պատմության ընկալման համատեքստում:

Կան համակարգչային խաղեր, որոնք բացասաբար են անդրադառնում խաղացողի հոգեբանության վրա: Խոսքը, մասնավորապես, վերաբերում է «*Ձոմբի*», «*Կոիվ*», «*Կրակոց*» և այլ խաղերին, որոնք անձի բնավորության մեջ ձևավորում են բռնության որոշակի հատկանիշներ: Բացասական ազդեցություններից մեկն այն է, որ, կտրելով սոցիալական միջավայրից, համակարգչային խաղը խոչընդոտում է երեխայի սոցիալիզացիային՝ առաջացնելով մեկուսացվածության կամ միայնակության զգացում:

Համակարգչային խաղերն ունեն մտավոր-գարգացնող և հոգեբանական ազդեցություն և նրանցում գրեթե ամբողջությամբ բացակայում է ֆիզիկական դաստիարակության գործոնը: Աղջիկները նախընտրում են նորաձևության և խոհանոցային խաղեր, իսկ տղաները՝ ավտոմրցումներ, մարտական և նման այլ խաղեր:

Համակարգչային խաղերը միայն ժամանցի կամ զվարճանքի համար չեն: Դրանք համագործակցության վրա հիմնված գործունեության ձևեր են, ինչին հաճույքով մասնակցում են թե՛ երեխաները, թե՛ մեծահասակները:

## **ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ**

Վերլուծելով հայոց կենցաղում տարածված խաղերի սոցիալ-մշակութային ընդհանուր պատկերը՝ հանգել ենք հետևյալ եզրակացություններին.

- Խաղի բնորոշ հատկանիշներն են՝ մրցումը, կարգուկանոնը, տարերայնությունը, հորինումը և ազատությունը:

- Տնտեսական տարվա հետ կապված անցումային փուլերը գրեթե միշտ ուղեկցվել են խաղային երանգավորում ունեցող հմայական արարողություններով, որոնք ապահովել են բնության զարթոնքն ու սերնդածը: Դրանք հիմնականում արտացոլվել են Ամանորից մինչև Խաչվերացն ընկած տոնածիսական համալիրում, և դա դրսևորվել է նաև հայոց խաղային մշակույթում:

- Խաղերն ունեն եռամաս կառուցվածք՝ *նախապարաստական փուլ* (հաշվերգ-վիճակահանություն և խմբերի, խաղի ավագի ընտրություն), *խաղի ընթացք* (խաղին բնորոշ կանոնների համալիր, խաղացողների վարք, ավարտ՝ պարտություն և հաղթանակ) և *հալոցում* (պատժաձևերի և խրախուսանքների մշակված համակարգ):

- Խաղերում կարևոր դերակատարություն ունի խմբի ղեկավարը, որը ավանդական հասարակարգում կոչվել է *մեր*, *պապ*, *բաշ*, իսկ ներկայում նրան անվանում են *ավագ*, և առավել տարածված է «ինքնակոչ ձևով» ճարպիկ խաղացողի կողմից խմբի ավագ դառնալու երևույթը՝ առանց հաշվի առնելու ամենամեծի տարիքը: Այսպիսով՝ պահպանվել է խաղի կազմակերպիչների և ղեկավարների ինստիտուտը՝ դերային գործառույթների որոշակի փոփոխություններով:

- Պատիժներն ունեն ֆիզիկական և հոգեբանական բնույթ, իսկ խրախուսանքները՝ միայն հոգեբանական են, սակայն այսօր խաղի կանոնների խախ-

տումները և պատժաձևերը կենցաղավարում են առավել զվարճալի շեշտադրումներով: Ներկայում հոգեբանական պատիժները մեծ մասամբ ունեն վիրավորական-զվարճական բնույթ: Տղաների խաղերում պատժաձևերը բարդ են, իսկ աղջիկների դեպքում՝ մեղմ՝ կապված ընտանիքում նրանց կարգավիճակի հետ:

● Խաղերը բնութագրական են սեռա-տարիքային գրեթե բոլոր խմբերին: Եթե մանկական խաղերի նպատակը նրանց մատչելի ձևով կենցաղավարության հմտություններին նախապատրաստելն է, իսկ պատանիների և հատկապես երիտասարդների համար առավել բնորոշ են նվիրագործման կամ անցումային բնույթի խաղերը, ապա միջին և տարեց սերնդի խաղերի հիմնական նպատակը հանգիստն է կամ առօրյա հոգսերից լիցքաթափումը, որոնք առավելապես ունեն ինտելեկտուալ, իմացական-ճանաչողական բնույթ: Արդի կենցաղում նկատվում է խաղի մասնակիցների սեռա-տարիքային բաժանումների որոշակի անկում, որի արդյունքում գերակայում են միջսեռային խաղերը:

● Խորհրդային սկզբնական փուլում խաղերը ձեռք բերեցին քաղաքական երանգավորում:

● Խաղային փոփոխությունների առումով ուշագրավ փոփոխություններ էրկրորդ աշխարհամարտը և հետպատերազմյան շրջանը: Խաղերում շոշափվում էին այնպիսի թեմաներ, ինչպիսիք էին պատերազմը և հերոսականացված անհատները, որոնք նույնացվում էին ուժի, քաջության, հաղթանակի և թշնամիների կերպարների հետ:

● Հայաստանաբնակ էթնիկ փոքրամասնություններն իրենց ազդեցությունն են թողել հայ երեխաների խաղացանկի վրա, որոնք հատկապես ակնառու են խաղային հաշվերգերում: Եթե խաղային տեքստերի վաղ տարբերակներում առկա են եզդի-քրդերեն, թուրքերեն, վրացերեն, ապա խորհրդային և հետխորհրդային տարբերակներում՝ հատկապես ռուսերեն բառեր և արտահայտություններ, որոնք պահպանվել են առ այսօր:

● Եթե ավանդական խաղերում առկա են մշակութային այնպիսի բաղադրիչներ, ինչպիսիք են՝ պարը, ուտեստը, հանդերձավորումը, բանահյուսությունը (հատկապես՝ երգն ու հաշվերգը) և այլն, ապա ներկայում բացակայում են պարն ու հանդերձավորումը:

● Համակարգչային խաղերի ի հայտ գալով՝ խմբային խաղի ավանդույթն իր տեղը զիջեց անհատականին, որտեղ մրցակիցը ոչ թե մարդն է, այլ համակարգիչը:

### **Ատենախոսության բովանդակությունն արտացոլված է հեղինակի հրատարակած հետևյալ աշխատություններում**

1. Թատերականը հայ ժողովրդական խաղերում, Երևանի թատրոնի և կինոյի պետական ինստիտուտ, հանդես № 6 (գիտական հոդվածների ժողովածու), Երևան, 2006, էջ 17-22:

2. Մանկական խաղերի անունների բանաձևային նշանակությունը գյումրեցի երեխաների կենցաղում: Շիրակի պատմամշակութային ժառանգությունը, Միջազգային 8-րդ գիտական նստաշրջան, Նյույթեր, Գյումրի, 2010, էջ 173-176:

3. Հայ ժողովրդական մանկական խաղերը Բարեկենդանի տոնական ծիսահամալիրում, Պատմություն և մշակույթ. հայագիտական հանդես, Ա, 2012, էջ 224-231:

4. Հմայական պարն իբրև չարքերի հալածման միջոց (համահեղինակ՝ Ն. Շամամյան), Պատմաբանասիրական հանդես, 2013, № 1, էջ 151-158:

5. Թելի խրոհուրդը հայոց ավանդական ճամփու պարերում և խաղերում (համահեղինակ՝ Ն. Շամամյան), Ավանդականը և արդիականը հայոց մշակույթում. Հայ ժողովրդական մշակույթ XVI, Երևան, 2014, էջ 225-233:

6. «Դատավորի» և դատական վայրի իմաստաբանական հատկանիշները հայ ժողովրդական Բարեկենդանյան թատերախաղերում, «Էջմիածին» պաշտոնական ամսագիր Ամենայն Հայոց Կաթողիկոսութեան Մայր Աթոռոյ Սրբոյ Էջմիածնի, Ս. Էջմիածին, 2014, հ. Դ, էջ 95-104:

7. Հայ ժողովրդական խաղերի ձեռնարկ. երաշխավորված է Խ. Աբովյանի անվան Հայաստանի պետական մանկավարժական համալսարանի պարարվեստի ամբիոնի կողմից՝ «Հայ ժողովրդական խաղերի ձեռնարկ», Երևան, 2013, հեղինակային հրատ., 52 էջ (ISBN 978-9939-0-0779-3):

8. Ծիսական մենամարտի առանձնահատկությունները հայ ժողովրդական խաղերում, Մարդաբանական և հնագիտական ուսումնասիրություններ, Հաբիտուս I (25-27 հոկտեմբեր, 2010, միջազգային գիտաժողովի նյութեր), Երևան, 2014, էջ 166-174:

9. Հայկական ժողովրդական խաղերի ընդհանուր տիպաբանական բնութագիրը տարվա սեզոնային փուլերի համատեքստում, «Էջմիածին» պաշտոնական ամսագիր Ամենայն Հայոց Կաթողիկոսութեան Մայր Աթոռոյ Սրբոյ Էջմիածնի, Ս. Էջմիածին, 2015, սեպտեմբեր, էջ 132-139:

10. Считалка как начало игры. «Археология, этнология, фольклористика Кавказа». Сборник кратких содержаний докладов, Тбилиси, 25-27 июня 2009 г., Изд. «Меридиани», 2010, стр. 605.

11. Закономерности детских игр в быту. «Археология, этнология, фольклористика Кавказа». Сборник кратких содержаний докладов, Тбилиси-Гори-Батуми, 27-30 сентября 2010 г., Изд. «Меридиани», 2011, стр. 315-317.

### **АСАТРЯН РИПСИМЕ ГАРИКОВНА**

### **СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ИГР СРЕДИ АРМЯН (традиции и современность)**

#### **РЕЗЮМЕ**

Исследование игровой культуры армян позволило сделать следующие обобщающие выводы:

Традиционный, советский и постсоветский этапы имеют определенные особенности.

Играм присущи конкуренция, определенный порядок, стихийность, импровизация, свобода, театральность, а ритуалу – порядок, театральность, точность и серьезность.

Правила традиционной игры имеют следующий структурный комплекс: организация игры, время, руководитель, старший, и в частности, определенные правила конкурса и др.

Переходные этапы, связанные с экономикой, всегда сопровождались колдовскими церемониями, содержащими игровые элементы.

Традиционные игры имеют определенный комплекс правил, которые формируют дисциплину и ответственность.

Руководитель игры обладает следующими качествами: он старше, влиятелен и обладает способностью управления и воздействия.

Те игры, которые связаны с семьей, характерны для девочек. Игры, связанные с силой, выражают темы военного характера и характерны только для мальчиков.

В играх мальчиков подчеркнуты правила и формы наказания. У девочек они щадящие в связи с их статусом.

Игры посвящения имеют большое значение для юношества, в смысле перехода от одного социального положения к другому.

В смысле игровых изменений примечательны Вторая мировая война и послевоенный период, когда в играх затрагиваются такие темы как война и героиндивиды, которые идентифицируются с отвагой, победой и вражескими образами.

Традиционно игры начинались с считалок и жеребьевки. Существуют шифрованные тексты жеребьевки, которые были созданы для защиты от нападения врагов. В настоящее время распространены текстово - ритмические считалки.

В основе игр даже в наше время продолжает оставаться правило, не подчинение которому непростительно. Помимо индивидуальных наказаний, существуют также общие наказания, которые связаны с нарушением правил игры, а именно, предупреждение, исключение из игры и др., которые применяются руководителем. В настоящее время "должность" руководителя игры занимают без учета возраста старшего. Распространено явление "самозваной формы" назначения, когда ловкий игрок сам становится руководителем. В современных играх руководитель также осуществляет организаторскую и аналитическую функцию.

Различные половозрастные группы имеют определенные игровые особенности.

Игры мальчиков более подвижные, чем игры девочек, так как они обусловлены хозяйственными и силовыми признаками.

Игры имели и имеют в настоящее время важную воспитательную функцию, в контексте которой поколениям передаются определенные культурные ценности.

В играх и считалках замечается тенденция проникновения иноэтнических ценностей, связанная с проживанием данных групп в РА.

Участник традиционной игры имеет определенное реальное пространство, а в случае компьютерной игры, оно виртуально.

Отрывая ребенка от двора, компьютерная игра препятствует его социализации. Она насаждает в данном ребенке изолированность. Компьютерные игры

имеют умственно развивающее и психологическое воздействие, в которых отсутствует фактор физического воспитания. В контексте компьютерных игр, если у мальчиков в основном распространены автогонки, военные игры и иные игры подобного рода, то девочки предпочитают моду и кухню. В компьютерной сети участник может не опасаться наказания, если даже он ошибется. В то же время, подчинение игровым правилам развивает дисциплину.

С появлением компьютерных игр, традиционные групповые игры постепенно уступают свое место индивидуальным, в которых конкурентом является не человек, а компьютер.

## **ASATRYAN HRIPSIME**

### **SOCIAL-CULTURAL SPECIFICS OF GAMES AMONG ARMENIANS** **(Tradition and Modernity)**

#### **SUMMARY**

Study of the game culture allows us to make the following summarizing conclusions:

Traditional, Soviet and post-Soviet periods have certain peculiarities.

Competition, certain discipline, spontaneity, improvisation, freedom and theatricality are characteristic of the games, meanwhile discipline, theatricality, precision and seriousness are characteristic of a ritual.

The rules of traditional game have the following structural complex: game organization, time, head, elder, and in particular, certain rules of competition etc.

Transitional periods, connected with economy, were always accompanied by magical ceremonies with game details.

Traditional games have specific complex of rules, which form discipline and responsibility.

The game leader has the following qualities: he is older, influential and has an ability of managing and influencing.

The games that are connected with family are characteristic for girls. On the other hand, games that are connected with power, express the themes of military character are characteristic only for boys.

The rules and forms of punishment are emphasized in the boys' games. These are less harsh among the girls, taking into account their status.

Dedicatory games are of a great significance for the youth, in terms of transition from one social status to another.

In terms of game changes the Second World War and the post-war period are noteworthy, in case of which the themes of war and heroes-individuals are touched upon. These are identified with courage, victory and enemy characters.

Traditionally the games started from counting rhymes and loting. There are codified texts of loting, which were created for protection from the enemy attacks. Nowadays the textual counting rhymes are widespread.

The rule still remains in the basis of the games in present times, and it is unforgivable not to conform these rules. Besides the individual punishments, there are also group punishments that are connected with the violation of rule, i.e. warning, expulsion from the game etc., which are practiced by the game head. At the present time the “position” of the elder is held regardless of age. The phenomenon of “self-proclaimed form” of designation is widespread, when the clever player declares himself an elder. In contemporary games, the head also performs organizational and analytical functions.

Various age and gender groups have certain game specifics.

The games of boys are more bouncy than the girls' games, as they are conditioned by household and power characteristics.

Traditional games had and have today an important educational function, in the context of which the cultural values are being passed through generations.

In the games and counting rhymes, the tendency of the infiltration of alien values is connected with the habitation of these groups in the Republic of Armenia.

Participants of the traditional game have a certain real space, meanwhile in case of the computer games, the space is virtual.

Rending the child from the yard, the computer game prevents his socialization process. It engrains isolation in the child. Computer games have mental developing and psychological influence, in which the factor of physical education is lacking. In case of computer games, among boys are widespread car race, military and other games of this type, while the girls prefer games, connected with fashion and cuisine.

In computer network, the participant is not afraid of punishment, even if he is mistaken. In the meantime, subjection to the rules of the game develops discipline. Since the advent of the computer games, traditional collective games have gradually given place to individual games, in which the competitor is not an individual, but a computer.

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'L. S. B.' or similar, written in a cursive style.