

**Ethnolinguistic Aspects of Games**  
თამაშობათა ეთნოლინგვისტური ასპექტები

**Tamila Lomtadze**

PhD in History, Chief scientific researcher,  
Niko Berdzenishvili Institute, Batumi Shota Rustaveli State University,  
e-mail: [Tamila.lomtadze@bsu.edu.ge](mailto:Tamila.lomtadze@bsu.edu.ge)  
Tel: +995 593 37 13 94  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6163-5876>

**Nanuli Nogaideli**

MA in Philology, Researcher at the Department of Folklore, Dialectology and Immigrant  
Literature Studies, Niko Berdzenishvili Institute, Batumi Shota Rustaveli State University;  
e-mail: [Nanuli.nogaideli@bsu.edu.ge](mailto:Nanuli.nogaideli@bsu.edu.ge)  
Tel: +995 595 919 800  
ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-7688-4844>

**Abstract:** The game is one of the most important and ancient spheres of human activity. Modern cultural studies consider the game as a culture-forming factor. In this sense, the game is older than culture, precedes it and creates it. Culture is created in the form of a game. Among the many functions of the game, one of the most important is the representation of the mythical, sacred past. Our article is devoted to games with such a function. The main act of cosmogony in the imagination of people was the creation of the cosmos, that is, an ordered world, from formless chaos. Human has always had a desire to "return" to this mythical past, which he managed to do, including through play. Through play, Human periodically "revived" the sacred past and repeated the act of creating the world. Such games include the games of Tckvedobila//Gaglezhila//Nishkha, Nishkha, Barbaluka, Tsetsktobia, Almobia and others, preserved in the ethnographic life of Adjara. In mythology, chaos and disorder are represented by demons, dragons. Order is established in the world through the victory of good deities over dragons. It is this mythological motif that found its embodiment in the game Tckvedobila//Gaglezhila//Nishkha, Nishkha, Barbaluka, which depicts the confrontation and struggle between the Goddess-Barbaluka, personifying the Sun, and Nishkha, personified in the form of a dragon. The game embodies the motif of the dragon stealing the sun, which is widespread in the ethnographic life and folklore of the Georgian people. In other games (Fire, Almobia), the sun is replaced by its earthly symbols - fire and flag. Thus, these games repeat the mythical story of the victory of good and light over chaos and dark forces. At the same time, the games provide additional ethnographic material for the restoration of ancient forms

of customs, explanation of their functional purpose and cult content. In this regard, the linguistic material preserved by these games is invaluable. This material helps us to explain their genesis and transformation. Just like, for example, the games of Mokuchalieba, Bugobia, Etsrobia, which preserved elements of the traditional holiday "Bosloba" and the name of the deity Bosla, phonetically transformed into "Bola". Thus, the games over time lost their original practical meaning, but retained their sacred content, the closest connection with the myth and remain the most important source for the study of human consciousness in archaic thinking.

**Keywords:** Game, culture, myth, ritual

#### თამილა ლომთათიძე

ისტორიის დოქტორი, ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტის ნიკო ბერძენიშვილის ინსტიტუტის მთავარი მეცნიერი თანამშრომელი, ელ-ფოსტა: [Tamila.lomtadze@bsu.edu.ge](mailto:Tamila.lomtadze@bsu.edu.ge)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6163-5876>

#### ნანული ნოღაიდელი

ფილოლოგიის მაგისტრი  
ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტის ნიკო ბერძენიშვილის ინსტიტუტის ფოლკლორის, დიალექტოლოგიისა და ემიგრანტული ლიტერატურის კვლევის განყოფილების მეცნიერი თანამშრომელი  
ელ-ფოსტა: [Nanuli.noghaideli@bsu.edu.ge](mailto:Nanuli.noghaideli@bsu.edu.ge)  
ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-7688-4844>

**აბსტრაქტი:** თამაში ადამიანის მოღვაწეობის ერთ-ერთი უმნიშვნელოვანესი და უძველესი სფეროა. თანამედროვე კულტუროლოგიური კვლევები თამაშს კულტურის შემქმნელ ფაქტორად განიხილავს. კულტურა სწორედ თამაშის ფორმით იქმნება. ამ თვალსაზრისით, თამაში კულტურაზე უფროსია, წინ უსწრებს და ქმნის მას. თამაშის უამრავ ფუნქციას შორის ერთ-ერთია მითოსური, საკრალურ მნიშვნელობის მქონე წარსულის რეპრეზენტაცია. ამ ფუნქციის მქონე თამაშებს ეძღვნება ჩვენი სტატია. ადამიანების წარმოდგენაში კოსმოგონიის მთავარი აქტი უფორმო ქაოსისაგან კოსმოსის, ანუ მოწესრიგებული სამყაროს შექმნა იყო. ადამიანს მუდამ ქონდა ამ მითოსურ წარსულში „დაბრუნებისკენ“ სწრაფვა, რასაც, სხვა ქმედებებთან ერთად, თამაშის საშუალებით ახერხებდა. თამაშის მეშვეობით ადამიანი პერიოდულად „აცოცხლებდა“ საკრალურ ხანას და სამყაროს შექმნის აქტს იმეორებდა. ასეთ თამაშებს განეკუთვნებოდა აჭარის ეთნოგრაფიულ ყოფაში შემორჩენილი თამაშები წყვედობილა//გაგლეჯილა//ნიშხა, ნიშხა, ბარბალუკა, ცეცხლობია,

ალმობია და სხვ. მითოლოგიაში ქაოსს, უწყესრიგობას დემონები, დრაკონები, გველეშაპები განასახიერებენ. სამყაროში წესრიგის დამყარება ხდება კეთილი ღვთაების დრაკონებზე გამარჯვებით. სწორედ ეს მითოლოგიური მოტივია განსახიერებული თამაშში წყვედობილა//გაგლეჯილა//ნიშხა, ნიშხა, ბარბალუკა, სადაც გადმოცემულია მზის განმასახიერებელი პერსონაჟის - ქალ-ბარბალუკასა და ბოროტი ძალების განმასახიერებელი, გველეშაპის სახით პერსონიფიცირებული ნიშხას დაპირისპირება და ჭიდილი. თამაშში განასახიერებს ქართველი ხალხის ეთნოგრაფიულ ყოფასა და ფოლკლორში ფართოდ გავრცელებულ გველეშაპის მიერ მზის მოტაცების მოტივს. სხვა თამაშებში (ცეცხლობია, ალმობია) მზე ჩანაცვლებულია მისი მიწიერი სიმბოლოებით - ცეცხლითა და დროშით//ალმით. ამგვარად, ეს თამაშები იმეორებს ქაოსის, ბნელი ძალების დამარცხების, სიკეთისა და სინათლის გამარჯვების მითოსურ ისტორიას. ამავე დროს, თამაშები დამატებით ეთნოგრაფიულ მასალას იძლევა წეს-ჩვეულებათა უძველესი ფორმების აღსადგენად და მათი ფუნქციონალური დანიშნულებისა და საკულტო შინაარსის ასახსნელად. ამ მხრივ ფასდაუდებელია ის ლინგვისტური მასალა, რაც ამ თამაშებმა შემოგვინახა და რაც მათი პირველსაზრისის ახსნაში გვეხმარება. ისე, როგორც, მაგალითად, თამაშები მოკუჭალიება, ბუღობია, ეწრობია, რომლებმაც შემოინახეს დღეობა „ბოსლობის“ ელემენტებიცა და ღვთაება ბოსლას ფონეტიკური სახეცვლილება „ბოლა“.

ამდენად, მართალია, თამაშებმა დროსთან ერთად პირვანდელი პრაქტიკული საზრისი დაკარგეს, მაგრამ საკრალური შინაარსის მატარებელი, სარიტუალო დანიშნულების მქონე ეს თამაშები, ინარჩუნებენ უმჭიდროვეს კავშირს მითთან და არქაული ხანის ადამიანის ცნობიერების შესწავლის უმნიშვნელოვანეს წყაროდ რჩებიან.

**საკვანძო სიტყვები:** თამაში, კულტურა, მითოსი, რიტუალი

\*\*\*

**შესავალი:** თამაში არის ადამიანის აქტივობის ერთ-ერთი ძირითადი სახეობა, რომელსაც დიდი ადგილი უჭირავს მრავალფეროვან ტრადიციულ სოციო-კულტურულ პრაქტიკაში. თამაშის, როგორც კულტურის ფენომენის თეორიული გააზრება იწვევს როგორც ანთროპოლოგების, ასევე, ფილოსოფოსების, სოციოლოგების, კულტუროლოგების, პედაგოგების, მედიკოსების და სხვ. ინტერესს. მისი მნიშვნელობის განსაზღვრის მრავალი ასპექტიც არსებობს, რომლებშიც თამაში სხვადასხვა რაკურსით, სხვადასხვა აზრობრივ კონტექსტში განიხილება. ეს მრავალფეროვნება განპირობებულია იმითაც, რომ თამაშს, როგორც კულტურის მოვლენას მრავალი ფუნქცია აქვს (სოციალიზაციის, აღმზრდელობითი, განმავითარებელი, ფიზიოლოგიური, გასართობი, კომუნიკაციური, თვითრეალიზაციის, თერაპიული, მოდელირების.....) და თითოეულ დისკურსში თამაშის სხვადასხვა

ინტერპრეტაცია ექცევა. მათში თამაშს განიხილავენ, როგორც მეტაფორულ, სოციალურ, ფსიქოლოგიურ, ესთეტიკურ, კულტუროლოგიურ, ფილოსოფიურ, ანთროპოლოგიურ კატეგორიას. დღეს თამაშს აკავშირებენ მხოლოდ ბავშვების სამყაროსთან. იგი ბავშვების გასართობ საშუალებადაა მიჩნეული, მაგრამ სინამდვილეში თამაში ცხოვრების ერთგვარ სიმბოლურ ფორმას წარმოადგენს და დაკავშირებულია ისეთ სფეროებთან, როგორცაა, მაგია, საკულტო ქმედებები, რწმენა-წარმოდგენები..... თამაში, როგორც გარკვეული საზრისის მქონე ადამიანური აქტივობა, მაღლდება ხელოვნებისა და კულტურის დონემდე. თამაშს არ აქვს არანაირი მატერიალური საფუძველი, არაა განსაზღვრული რაიმე მოთხოვნილების დასაკმაყოფილებლად. მასში შერწყმულია წარმოსახვა და სინამდვილე. იგი რეალობის ერთგვარი ალტერნატივაა, გასვლაა ყოველდღიური რუტინიდან, ეს არის სხვა სამყაროში გამავალი ერთგვარი „ფანჯარა“, ზებუნებრივ ძალებთან კავშირის დამყარების ერთგვარი საშუალება. კაცობრიობას დავიწყებული აქვს თამაშის საკრალური, რიტუალური ბუნება და თამაში ძალზე პროფანირებულია, მაგრამ რეალურად ყველა ტრადიციული თამაში კავშირშია საკულტო პრაქტიკასთან და თავის თავში ინახავს დაფარულ, საკრალურ აზრს. ამ თვალსაზრისით თამაშები ინახავენ გასული ეპოქების და უკვე მივიწყებული მაგიურ-რელიგიური პრაქტიკის, არქაული მსოფლმხედველობის კვალს.

**მეთოდოლოგია:** თამაშობების მიმართ სხვადასხვა თეორიული მიდგომები არსებობს. ჩვენი კვლევა ეყრდნობა თამაშების თეორიის ანთროპოლოგიურ ასპექტს, რომელიც თამაშს აღიარებს ადამიანის თავისუფალი თვითგამოხატვის ფორმად. თამაშის ფენომენი ჯერ კიდევ მე-19 საუკუნიდან იყო სხვადასხვა სფეროს მეცნიერთა ინტერესის საგანი. თამაშების თეორიის ჩამოყალიბება სათავეს იღებს ისეთი მოაზროვნეების ნაშრომებში, როგორც იყო ფ.შილერი, გ.სპენსერი, ვ.ვუნდტი. ისინი ხაზს უსვამდნენ თამაშის ესთეტიკურ ღირებულებას და განიხილავდნენ მას, როგორც დრამატურგის, თეატრალური წარმოდგენების, სანახაობების, დღესასწაულების, კარნავალების საფუძველს. მე-20 საუკუნეში თამაშების თეორია განავითარა ნიდერლანდელმა ისტორიკოსმა და კულტუროლოგმა იოჰანეს ჰაიზინგამ თავის ფუნდამენტურ ნაშრომში „Homo ludens“ („კაცი მოთამაშე“). ჰაიზინგა თამაშს განიხილავდა, როგორ ადამიანური კულტურის შემქმნელ, მაფორმირებელ ფაქტორს, როგორც კულტურის მაცოცხლებელ სულს, რომლის გარეშეც ვერ იარსებებს კულტურა, რადგან იგი თავდაპირველად თამაშდებოდა. კულტურის წარმოქმნის თამაშისეული კონცეფცია შემდგომში განავითარეს ი.გასეტმა, ე.ფინკმა, ჰ.ჰესემ, ჰ.გ.გადამერიმ.... სწორედ თამაშის შესახებ არსებული თანამედროვე კულტუროლოგიური თვალსაზრისი უდევს საფუძველად მოცემულ კვლევას.

**მსჯელობა:** ანთროპოლოგიაში კარგად ცნობილი შეხედულებით (დიურკჰეიმი, ელიადე...), უძველესი ადამიანები სამყაროს, დროს ყოფდნენ პროფანულ და საკრალურ დროდ ანუ დროდ, რომელიც ხმარდება შრომით საქმიანობას, არსებობაზე ზრუნვას და დროდ, როცა ადამიანები ზრუნავენ სულიერებაზე, კულტებს ემსახურებიან, დღესასწაულებს მართავენ. ასეთ საკრალურ დროს ასახავს სწორედ ზოგიერთი თამაში, რომელიც ძალიან ხშირად ინსცენირებული მითოსია.

თამაშის თეორიის თანახმად, „პირველყოფილი საზოგადოება თავის საღმრთო მოქმედებას, რომელმაც ქვეყნის ხსნა უნდა უზრუნველყოს – ზიარებას, მსხვერპლშეწირვას, მისტერიას ასრულებს წმინდა თამაშში. მითოსსა და კულტში კი სათავეს იღებს კულტურული ცხოვრების უდიდესი მამოძრავებელი ძალები: სამართალი და წესრიგი, ვაჭრობა, რეწვა, ხელოსნობა და ხელოვნება, პოეზია, სიბრძნე და მეცნიერება. მაშასადამე, ყველა ესენი თამაშობრივი ქცევის ნიადაგში არიან ჩაფესვებულნი. ამდენად, წმინდა თამაში თავისთავად არის კულტურის ერთ-ერთი საფუძველი და მისი მონაწილე“ (ჰაიზინგა, 2004:15-16). სტატიაში ჩვენ გვინდა განვიხილოთ თამაშის ერთ-ერთი ისეთი უმნიშვნელოვანესი ფუნქცია, როგორცაა დაბრუნება ადამიანის საკრალურ, მითოსურ წარსულში. სხვა ფუნქციებთან ერთად კულტუროლოგები გამოყოფენ თამაშებს, რომლებითაც ადამიანი სამყაროს შექმნის კოსმოგონიური აქტის ხელახლა გათამაშებას ცდილობს. ასეთი თამაშები მრავლად შემოგვინახა, როგორც მსოფლიოს სახვადასხვა ხალხის, ასევე, საქართველოს სხვადასხვა კუთხის, მათ შორის აჭარის ეთნოკულტურამაც. ასეთ თამაშობათა რიცხვს განეკუთვნება აჭარაში გავრცელებული “წყვედობილა//გაგლეჯილა”//, ”ნიშხა-ნიშხა ბარბალუკა”, რომელიც საქართველოს სხვადასხვა კუთხეში გავრცელებული თამაშის „ჭუპან-ჭუპანობას”, „დედამთილობას”, „გაგლეჯილას”, „ხელჩამბულას” იდენტურია. ამ უძველეს თამაშს საფუძვლად უდევს ქაოსისა და კოსმოსის, შავბნელი და ნათელი ძალების შერკინება და ამ ჭიდილში სიკეთის გამარჯვება და კოსმიური წესრიგის დამყარება. „ქაოსის დამარცხება კოსმოსის ანუ წესრიგის გამარჯვება, სიკვდილისაგან ახალი სიცოცხლის აღორძინება, სიკეთისა და სინათლის დამკვიდრება მხოლოდ ბრძოლით შეიძლებოდა. ამიტომ, მითოსურ ცნობიერებაში ბრძოლა ერთ-ერთ უმთავრეს რიტუალად გაიაზრებოდა“ (ხიდაშელი, 2001:32). თამაშის დროს ბარბალუკას და ნიშხა-ნიშხას ორ თანაბარ ჯგუფად გაყოფილი მოთამაშეები ხელიხელჩაკიდებულნი ერთმანეთის პირისპირ მწკრივდებიან. ნიშხა-ნიშხას მწკრივიდან ერთი მოთამაშე გაიქცევა, დაემგერება ბარბალუკას მწკრივს და ცდილობს მის გაწყვეტას. თუ ეს შეძლო, მაშინ მწკრივის ერთი მონაწილე თან მიყავს ტყვედ, ხოლო თუ ვერ მოახერხა, თვითონ ხდება ტყვე და იქვე ებმება მწკრივში. ეს თამაში ასახავს ქართველთა უძველეს წარმოდგენას მზისა და შავბნელი ძალის – გველეშაპის ბრძოლისა. თამაშის მთავარი

პერსონაჟი ბარბალუკა (ქალ-ბარბალუკა) ქართველი ხალხის სათაყვანებელი მზის ქალ-ღვთაების სახელია და ნათელი მზის განსახიერებაა, ხოლო ნიშნა გველემპის სახით პერსონიფიცირებულ შავბნელ ძალას უნდა წარმოადგენდეს. სწორედ ამ ორი – ნათელი და ბნელი ძალების ჭიდილი და დაპირისპირება წარმოადგენს ამ თამაშის საფუძველს. აჭარის ეთნოგრაფიულ ყოფასა და ფოლკლორში ფართოდაა ცნობილი გველემპის მიერ მზისა და მთვარის მოტაცების მოტივი. გველემპისაგან მნათობთა გადასარჩენად ხალხი სხვადასხვა მაგიურ ხერხს მიმართავდა. მაგალითად, მზის დაბნელების დროს ასტეხდნენ ხმაურს, თოფის სროლას, რადგან სწამდათ, რომ მზეს გველემპი უპირებდა გადაყლაპვას და ამ მოქმედებებით გველემპს „მზეს პირიდან გააგდებინებდნენ“ (ლომთათიძე, 2014:191). მსგავსი წარმართულ წარმართულ-მითოლოგიური სიუჟეტები და სათამაშო წყობა (მოთამაშეთა გაყოფა ორ ჯგუფად და თითოეულ მწყობრში საკუთარი მთქმელის ყოლა) დამახასიათებელია სხვა ქართული საწესო სანახაობებისა და მისტერიებისთვისაც (ჯანელიძე, 1983:49-51), რაც კიდევ ერთი დასტურია იმისა, რომ ეს „წმინდა თამაშები“ უდებენ საფუძველს უძველეს წარმოდგენებს, რომლებშიც მითოსური სიუჟეტებია განსახიერებული.

ამგვარად, ქართული საბავშვო თამაშობა „ნიშნა-ნიშნა“ ასახავს ნათელი და შავ-ბნელი, კეთილი და ავი ძალების ჭიდილის კოსმიურ-მითოლოგიურ სიუჟეტს (ბარდაველიძე, 2006:121). მართალია, დღეს ამ თამაშს გამოცლილი აქვს მითოლოგიური არსი, მაგრამ ამჟამად, რომ წარსულში ამ თამაშით ერთგვარად იმეორებდნენ სამყაროს შესაქმნის მითოსურ აქტს, ბრუნდებოდნენ საკრალურ წარსულში, განასახიერებდნენ ქაოსზე წესრიგის გამარჯვების, სიკვდილისაგან ახალი სიცოცხლის აღორძინების, სიკეთისა და სინათლის დამკვიდრების მითოსურ ისტორიას.

„ნიშნა-ნიშნასთან“ გარკვეულ მსგავსებას ავლენს აჭარაში შემონახული „ცეცხლობია“ ანუ „ათეშოინი“/„ართოშანი“. ამ თამაშის დროს გამყოფი ხაზის ორივე მხარეს მოთავსებულია ხაზიდან თანაბარი მანძილით დაშორებული ორი „ცეცხლი“, რომლებსაც იცავს ორი გუნდი. ორივე გუნდის მონაწილეები ცდილობენ ერთმანეთს მოტაცონ „ცეცხლი“. რომელი გუნდის წარმომადგენელიც შეძლეს „ცეცხლის“ მოტაცებას და „საზღვარზე“ გადატანას, ის ითვლება გამარჯვებულად

თამაშის ამოსავალი წერტილია ცეცხლის დაცვა. მისი უპატრონოდ დატოვება არ შეიძლება. ერთი მოთამაშე მას გამუდმებით იცავს. თუ მოწინააღმდეგე მხარე მას დაეპატრონა, თამაში წაგებულია. ცეცხლობიაში ჩანს ცეცხლის გაღმერთებისა და მასზე განსაკუთრებული ზრუნვისა და დაცვის კვალი, რაც უძველესი ადამიანის ცხოვრებაში ცეცხლის როლითა და სასიცოცხლო მნიშვნელობით იყო განპირობებული. „ცეცხლობია“ მიჩნეულია ამირანის მიერ ღმერთებისათვის ცეცხლის მიტაცების მითოლოგიური სიუჟეტის განსახიერებად. იგი გატაცებული ცეცხლისათვის

თავგამეტებული ბრძოლის ერთგვარ ინსცენირებას უნდა წარმოადგენდეს (ნოღაიდელი, 1986:83).

ცეცხლი მზის მიწიერ სიმბოლოდ აღიქმება. იგივე დამოკიდებულება ჩანს თამაშის ერთ-ერთ სახეობაში, რომელსაც „ალმოზია“ ანუ „დროშობია“ ეწოდება. თამაში იმავე შინაარსისაა, ოღონდ მისი მთავარი ატრიბუტი არის დროშა//ალამი. მოთამაშეები ამ შემთხვევაში ცეცხლის ნაცვლად დროშის მოტაცებას ცდილობენ. გამარჯვებულად ის გუნდი ითვლება, რომელიც დროშას დაისაკუთრებს. თამაშში იკვეთება დროშისადმი, როგორც საკულტო ატრიბუტისადმი, მოწიწებისა და მისი გაფრთხილების უძველესი ჩვეულების ნაშთი.

ქართულ ეთნოგრაფიაში დადასტურებულია კავშირი დროშასა და მზის კულტს შორის. მიჩნეულია, რომ მზის კულტმსახურებაში ერთ-ერთი ცენტრალური ადგილი სიცოცხლის ხის სახესხვაობად მიჩნეულ წმინდა დროშას ანუ „ალვისტანს“ უკავია. დროშა წმიდათაწმიდაა სათემო და სატომო სალოცავებში. მასზე ხელის შეხება მხოლოდ ხუცესს ან მკადრეს შეუძლია. იგი ინახებოდა მთავარ საკულტო ნაგებობაში და ხატობის დროს გადმოაბრძანებდნენ სპეციალურად მისთვის განკუთვნილ დროშათსაბრძან კოშკში. მასთან ახლოს ტარდებოდა მსხვერპლშეწირვა და, საერთოდ, ქართველები ყველა მთავარ მოვლენას დროშას უკავშირებდნენ და თავდადებით იცავდნენ მას. აღმოსავლეთ საქართველოს მთიელთა ყოფაში დროშა არის არა მხოლოდ ღვთაების სიმბოლო, არამედ მისი განსახიერება (ბარდაველიძე, 1939:58-65). აჭარაში არ ჩანს დროშის საკულტო დანიშნულებით გამოყენების ჩვეულება, მაგრამ დროშისადმი განსაკუთრებული თავყვანისცემის კვალი დროშობიას ანუ ალმოზიას თამაშშია შემონახული. ამ შემთხვევაში თამაში ინახავს ქართველთა უძველესი რელიგიური წარმოდგენის კვალს, რწმენას დროშის საკულტო დანიშნულების შესახებ, რომელიც აჭარელთა კოლექტიური მეხსიერებიდან გამქრალია და მხოლოდ თამაში გვევლინება დამხმარე ეთნოგრაფიულ მასალად ამ რწმენა-წარმოდგენების აღსადგენად და არქაულ ყოფაში ამ კულტის არსებობის დამადასტურებლად.

გარდა უძველესი რწმენების აღდგენის საშუალებისა, თამაშები ძალზე საინტერესოა ლინგვისტური თვალსაზრისითაც. შინაარსობრივად განსხვავდება ცნებები „თამაში“ და „თამაშობანი“. „თამაშის“ ქვეშ იგულისხმება საბავშვო თამაშები, რომლებშიც შეიძლება მონაწილეობდეს ერთი ან რამდენიმე ადამიანი, მაშინ, როცა „თამაშობანი“ არის სწორედ იმ სანახაობა-გასართობთა სახელწოდება, რომელიც უკავშირდება თამაშის, როგორც კულტურის ელემენტის წარმოშობის საწყისებს. მასში მონაწილეობს ადამიანთა დიდი რაოდენობა, ის გულისხმობს გარკვეულ საწესო ქმედებებსაც.

თამაშებს ახლავს მაგიური სიტყვიერება, ტექსტუალური მასალა, რომელშიც აისახება უძველესი „მითოსური აზროვნება“ ანუ სიტყვიერ სიმბოლოებად გარდაქმნილი გარესამყარო (ჯორბენაძე, 1997:46) თამაშების ლექსიკა ქართველთა უძველესი რწმენა-წარმოდგენების მრავალ ანარეკლს ინახავს და როგორც დამატებითი ეთნოგრაფიული მასალა, გვერდითი, დამხმარე ფაქტორი ხშირად საინტერესო მასალას იძლევა საუკუნეების სიღრმეში წარმოშობილი წეს-ჩვეულებების არქეტიპების აღსადგენად და ამა თუ იმ კულტის არსებობის დამადასტურებლად. თამაშის ეს ფუნქცია კარგად ჩანს მესაქონლეობასთან დაკავშირებული უძველესი რიტუალის - ბოსლობის გენეზისის შესწავლისას. ბოსლობა დღესასწაულის სახით აჭარაში არ შემონახულა, მისი არსებობა აჭარაში საბავშვო თამაშის „მოკუჭალიების“ ანალიზის მეშვეობით დასტურდება, რადგან სწორედ ამ თამაშში შემონახა მესაქონლეობის მფარველი ღვთაების ბოსლას სახელი.

ბოსლობა მესაქონლეობასთან დაკავშირებული აგრარულ-რელიგიური დღესასწაულია, რომელიც ახალი წლის ხალხურ დღესასწაულთა ციკლშია მოქცეული და საქონელ-ფრინველის სიმრავლისთვისა და სიჯანსაღისათვის არის განკუთვნილი. მსგავსი რიტუალები შემონახულია რაჭაში, სვანეთსა და საქართველოს სხვა კუთხეებში. აჭარის ეთნოგრაფიულმა ყოფამ ის მხოლოდ მცირედი ფრაგმენტის სახით შემოგვინახა, საიდანაც კარგად ჩანს, რომ რიტუალი საქონლის ნაყოფირების მიზნით სრულდებოდა, თუმცა აჭარაში ბოსლობის დღესასწაულის სახელწოდება არ დასტურდება. „ბოსლას“, როგორც მესაქონლეობის ღვთაების სახელი შემონახულია მხოლოდ აჭარაში გავრცელებული თამაშში მოკაჭულიება. თამაში განასახიერებს ბოსლობის რიტუალურ მხარეს: ქალი ზურგზე მოიკიდებს ბავშვს და ნელი რხევით შემოატარებს კერის ირგვლივ. ამ მოქმედებას ახლავს ტექსტიც: „კუჭა შენა, კიდობანა, კუჭა, კუჭა, ბოლა, ბოლა ბუუ!“. თამაშში განსახიერებულია სქესობრივი აქტის სიმულაცია, რაც ბოსლობის რიტუალის მთავარი ნაწილია, ხოლო თანმხლებ ლექსში ნათლად ჩანს ტერმინ „ბოსლა“-ს ფონეტიკურად სახენაცვალი ფორმა „ბოლა“ (-ს ბგერა დაკარგულია). ამგვარად, მოკუჭალიება აჭარაში საბავშვო თამაშის სახით შემორჩენილი ბოსლობის ფრაგმენტია, რომლის ლექსიკური მასალა ადასტურებს აჭარაში მესაქონლეობის მფარველი ღვთაების არსებობას (ლომთათიძე, ნოლაიდელი, 2014:90).

ლინგვისტური თვალსაზრისით საინტერესო მასალას იძლევა როგორც თამაშების თანმხლები ტექსტუალური მასალა (გათვლები, გართიმული და გაურთიმავი საკრალური ტექსტები, კითხვა-პასუხები, გამოცანები...), ასევე, ე.წ. „სიტყვიერი თამაშები“ - შაირობა, კავია, ზოგჯერ სკაბრეზული გამონათქვამები ან ანეგდოტები, შეჯიბრება მახვილსიტყვაობაში, იმპროვიზირებული ლექსები, რაც აჭარაში ყველა სახალხო დღესასწაულის თუ საწესო რიტუალის შემადგენელი ნაწილია (შუამთობა, ფადიკო...),



აგრეთვე, კითხვა-პასუხის სახით შემორჩენილ თამაშები („ამის პატრონმა რა ქნას“, „სად დააჯენ“, „ჩემი სტუმარია“, „დათვობია“, „მელაკუტკუტობანა“ და სხვ.). ეს ტექსტები ინახავენ ბევრ არქაულ, ძველქართულ ტერმინს და საშუალებას იძლევიან ღრმად ჩავიხედოთ თამაშობათა გენეზისის საკითხებში.

**დასკვნა:** ამგვარად, თამაშთან, როგორც კულტურის ფენომენთან, გადაჯაჭვულია ადამიანის მოღვაწეობის პირვანდელი და უმნიშვნელოვანესი სახეობები. ეს თამაშები კაცობრიობის გარიჟრაჟს, მითიურ ეპოქას უკავშირდება, ამიტომაც მათში ასახული და შენახულია უძველესი შეხედულებები გარესამყაროზე, არქაული რწმენა-წარმოდგენების კვალი. თამაშები ძალიან ხშირად ინსცენირებული მითოსია. ისინი გარკვეულ მითოსურ შინაარსს განასახიერებენ. ასეთი თამაშები არის არა მხოლოდ უძველესი რიტუალების სახენაცვალი, ტრანსფორმირებული ფორმა, არამედ ამ რიტუალების პირველსახე.

აჭარის ეთნოგრაფიულ ყოფაში მრავალი უძველესი რწმენა-წარმოდგენის კვალი სწორედ საბავშვო თამაშებშია შემონახული. ზოგი თამაში თავის დროზე რიტუალურ ქმედებას წარმოადგენდა და დღეს გასართობადაა ქცეული. მართალია, ამ ტრანსფორმაციის ერთ-ერთი მიზეზი აჭარაში ისტორიული ვითარებაა, მაგრამ უპირველესად ეს გამოწვეულია იმით, რომ თამაშს სოციალურ-კულტურული ფუნქციებიდან ერთ-ერთი უმნიშვნელოვანესი ფუნქციაა არქაული ჩვეულებებისა და ღირებულებების შენარჩუნება და კვლავწარმოება. ამიტომაც, მიუხედავად იმისა, რომ თამაშებმა დროსთან ერთად პირვანდელი საზრისი დაკარგეს, მათი შესწავლა საშუალებას იძლევა დავადასტუროთ აჭარაში ამა თუ იმ წეს-ჩვეულების არსებობა ან დანიშნულება.

გართობა-თამაშობანი მნიშვნელოვანია ლინგვისტური თვალსაზრისით და ერთგვარ დამხმარე მასალას წარმოადგენს არა მხოლოდ თავად თამაშების პირველსაზრისის ასახსნელად, არამედ აჭარაში ამა თუ იმ რიტუალის ან წეს-ჩვეულების საკულტო შინაარსის გასააზრებლად. ამდენად, თამაშებმა დროსთან ერთად პირვანდელი პრაქტიკული საზრისი დაკარგეს, მაგრამ საკრალური შინაარსის მატარებელი, სარიტუალო დანიშნულების მქონე ეს თამაშები, ინარჩუნებენ უმჭიდროვეს კავშირს მითთან და არქაული ხანის ადამიანის ცნობიერების შესწავლის უმნიშვნელოვანეს წყაროდ რჩებიან.

#### **გამოყენებული ლიტერატურა:**

ბარდაველიძე, 2006: - ბარდაველიძე ვერა, „ქართველთა უძველესი სარწმუნოების ისტორიიდან (ღვთაება ბარბარ-ბაბარ)“, გამომც. „კავკასიური სახლი“, თბილისი, 2006

ლომთათიძე, ნოლაიდელი, 2014: - ლომთათიძე თამილა, ნოლაიდელი ნანული, „საბავშვო გართობა-თამაშობათა ხალხური საწყისები და ლექსიკა აჭარაში“, ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტის ნიკო ბერძენიშვილის ინსტიტუტის შრომები, X, გამომც. „ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტი“, ბათუმი, 2014

ლომთათიძე, 2014: - ლომთათიძე თამილა, „ხალხური აგრარული კალენდარული წეს-ჩვეულებები აჭარაში“, გამომც. „ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტი“, ბათუმი, 2014

ნოლაიდელი, 1986: - ნოლაიდელი ნანული, „ხალხური საბავშვო თამაშობანი აჭარაში (მასალები)“, სამხრეთ-დასავლეთ საქართველოს ზეპირსიტყვიერება, VIII, გამომც. „მეცნიერება“, თბილისი, 1986

ჯანელიძე, 1983: - ჯანელიძე დიმიტრი, „ქართული თეატრის ისტორია“, წიგნი I, გამომც. „განათლება“, თბილისი, 1983

ჯორბენაძე, 1997: - ჯორბენაძე ბესარიონ, „ენა და კულტურა“, გამომც. „ქართული ენა“, თბილისი, 1997

ხიდაშელი, 2001: - ხიდაშელი მანანა, სამყაროს სურათი არქაულ საქართველოში, გამომც. „ნეკერი“, თბილისი, 2001

ჰაიზინგა, 2004: - ჰაიზინგა იოჰან, „Homo ludens“ („კაცი მოთამაშე“) კულტურის თამაშში წარმოშობის შესახებ“, გერმანულიდან თარგმნა გია ნოდიაშვილი, გამომც. „მშვიდობის, დემოკრატიის და განვითარების კავკასიის ინსტიტუტი“, თბილისი, 2004