იოჰან ჰაიზინგა

HOMO LUDENS
კაცი მოთამაშე

კულტურის თამაშში წარმოშობის შესახებ

CIPDD
თბილისი
2004

70
008
ჰ 73

გერმანულიდან თარგმნა გია ნოდიამ

რედაქტორი ზეინაბ სარაძე

ი. ჰაიზინგა. *Homo Ludens (კაცი მოთამაშე): კულტურის თამაშში წარმოშობის შესახებ*

© ქართული თარგმანი. მშვიდობის, დემოკრატიისა
და განვითარების კავკასიური ინსტიტუტი,
პირველი გამოცემა 1997

ISBN 99928-37-03-9

J. Huizinga. *Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*

Publisher – The Caucasus Institute for Peace, Democracy & Development.

გამომცემელი – მშვიდობის, დემოკრატიისა
და განვითარების კავკასიური ინსტიტუტი

თბილისი, მერაბ ალექსიძის 1, ტელ. 334081, ფაქსი 334163
ვებ გვერდი: http://www.cipdd.org

სარჩევი

მთარგმნელის წინათქმა 7

წინათქმა-შესავალი 11

1. თამაშის, როგორც კულტურის მოვლენის, არსი და მნიშვნელობა 13

თამაშის დღემდე არსებულ განსაზღვრებათა ნაკლოვანება 14
თამაში როგორც კულტურის ფაქტორი 16
თამაში როგორც დამოუკიდებელი კატეგორია 18
თამაშის ფორმალური ნიშნები 21
თამაშის წესები 26
თამაშის გამორჩეული სამყარო 28
თამაში როგორც ბრძოლა და წარმოდგენა (Darstellung) 29
თამაში და კულტი 32
ღვთაებრივი სერიოზულობა თამაშში 35
დღესასწაულის არსი 39
რწმენა და თამაში 40
თამაში და მისტერია 45

2. თამაშის ცნების გაგება და მისი ენობრივი გამოხატულებანი 47

ცნება „თამაშის“ სხვადასხვაგვარი შეფასება ენის ისტორიასა და სხვადასხვა ენაში 47
„თამაშის“ შესატყვისები ბერძნულში 49
„თამაშის“ შესატყვისები სანსკრიტში 51
„თამაშის“ შესატყვისები ჩინურში 52
„თამაშის“ შესატყვისები ინდიელებთან 53
„თამაშის“ შესატყვისები იაპონურში 54
„თამაშის“ შესატყვისები სემიტურ ენებში 56
„თამაშის“ შესატყვისები რომანულ ენებში 56
„თამაშის“ შესატყვისები გერმანიკულ ენებში 58
თამაში და ბრძოლა 62

თამაში სამუსიკო მნიშვნელობით 64
თამაში ეროტიკული მნიშვნელობით 65
სერიოზულობა: სიტყვა და ცნება 67

3. თამაში და შეჯიბრი როგორც კულტურისშემოქმედი ფუნქციები 69

კულტურა როგორც თამაში – და არა კულტურა თამაშიდან ... 69
თამაშის ანტითეტური ხასიათი 70
შეჯიბრი არის თამაში 72
მოგება 74
პრიზი, ფსონი, მონაგები 75
არქაული ერთობის ანტითეტური აგებულება 78
ძველჩინური სეზონური დღესასწაულები 79
აგონური თამაშები სხვა ქვეყნებში 81
კამათლით თამაშის საკრალური მნიშვნელობა 82
პოტლაჩი 84
პოტლაჩის სოციოლოგიური ძირები 86
კულა 89
ლანძღვის ტურნირები 92
აგონური პრინციპი როგორც კულტურის ფაქტორი 100

4. თამაში და სამართალი 107

სასამართლო პროცესი როგორც შეჯიბრი 107
ღვთის მსჯავრი, წილისყრის მისნობა 110
სამართლისთვის შეჯიბრი 114
სასამართლო და ნიძლავი 115
სასამართლო თამაშის ფორმით 117

5. თამაში და ომი 122

მოწესრიგებული ბრძოლა თამაშია 122
არქაული ომის შეჯიბრითი ხასიათი 124
სამართლებრივი ორთაბრძოლა 126
არქაული ომის საკრალური და აგონური ხასიათი 129
თავაზიანობა მტრის მიმართ 132
ცერემონია და ტაქტიკა 134
აგონური პრინციპის მოქმედების საზღვრები 135
იდეალური წარმოდგენა საგმირო ცხოვრებაზე 137
ომის კულტურული ღირებულების გაზვიადებული შეფასება 139

6. თამაში და ცოდნა 142

შეჯიბრი და ცოდნა 142
ფილოსოფიური აზროვნების დაბადება 145
ძველსკანდინავიური კითხვა-პასუხის პაექრობები 148
გამოცანა როგორც საზოგადოებრივი თამაში 149
კითხვა-პასუხი 151
თეოლოგიურ-ფილოსოფიური დისერტაცია 152
გამოცანების თამაში და ფილოსოფია 154

7. თამაში და პოეზია 158

„ფატესი“ 159
პოეზია თამაშში იშობა 161
Cours d'amour 164
მეცნიერება ლექსად 167
მითოსის პოეტური შინაარსი 169
მითოსი როგორც კულტურის თამაშობრივი საფეხური 170
პოეტური ფორმები ყოველთვის
თამაშობრივი ფორმებია 172
პოეზია შეჯიბრში იფურჩქნება 174
პოეზიის ენა თამაშის ენაა 175

8. პოეტური ფორმაქმნადობის ფუნქცია 178

სახოვანება 178
გაპიროვნებული აბსტრაქციები 181
გაპიროვნება როგორც ზოგადი სახე 184
პოეზიის ელემენტები თამაშობრივი ფუნქციებია 185
დრამა როგორც თამაში 187

9. ფილოსოფიის თამაშობრივი ფორმები 190

სოფისტი 190
ფილოსოფიური დიალოგის დასაბამი 194
სოფისტები და რიტორები 196
კამათი 198
კარლოს დიდის აკადემია 200
მეთორმეტე საუკუნის სკოლები 201
მეცნიერების აგონური ხასიათი 203

10. ხელოვნების თამაშობრივი ფორმები 205

მუსიკა და თამაში 205
მუსიკა პლატონსა და არისტოტელესთან 206
მუსიკის შეფასება 210
ცეკვა წმინდა წყლის თამაშია 213
მუსიური და პლასტიკური ხელოვნებანი და თამაში 214
ხელოვნების ნაწარმოების საკრალური ხასიათი 216
შეჯიბრის ფაქტორი სახვით ხელოვნებაში 218

11. კულტურები და ეპოქები „sub specie ludi“ 224

თამაშობრივი ფაქტორი მოგვიანო ხანების კულტურებში 224
თამაშის ელემენტი რომაულ კულტურაში 225
Public spirit და პოტლაჩის სული 230
თამაშის ელემენტი შუა საუკუნეების კულტურაში 232
თამაშის ელემენტი რენესანსის კულტურაში 233
ბაროკოს თამაშობრივი შინაარსი 235
როკოკოს თამაშობრივი ელემენტი 240
რომანტიზმის თამაშობრივი ბუნება 244
მეცხრამეტე საუკუნეში სერიოზულობაა გაბატონებული 247

12. თამაშის ელემენტი თანამედროვე კულტურაში 251

სპორტი 251
სპორტი გადის თამაშის სფეროდან 253
არაათლეტური თამაშები როგორც სპორტი 255
თამაშობრივი თანამედროვე ეკონომიკურ ცხოვრებაში 256
თამაშობრივი თანამედროვე ხელოვნებაში 258
თანამედროვე მეცნიერების თამაშობრივი შინაარსი 261
პუერილიზმი 263
პოლიტიკის თამაშობრივი შინაარსი 266
თამაშობრივი საერთაშორისო პოლიტიკაში 268
შეჯიბრის ფაქტორი თანამედროვე ომში 269
თამაშის ელემენტის გარდუვალობა 272

მთარგმნელის წინათქმა

იოჰან ჰაიზინგა (1872 – 1945) დასავლური კულტუროლოგიის და კულტურის ისტორიის ერთ-ერთი ყველაზე გამოჩენილი წარმომადგენელია. მან თავდაპირველად სახელი გაითქვა ნაშრომით „შუა საუკუნეების შემოდგომა“ (1919), რომელშიც სრულიად ახლებურად წარმოაჩინა გვიანდელი შუა საუკუნეების კულტურა და ადამიანთა ყოველდღიური ცხოვრება. „Homo ludens“ („კაცი მოთამაშე“) მისი კულტურის-ისტორიული კვლევების გარკვეულად შემაჯამებელი ნაშრომი აღმოჩნდა: ამ ნაშრომში ჰაიზინგა ამტკიცებს, რომ კულტურაში მონაწილეობს და არსებით როლს ასრულებს თამაშის ელემენტი; მეტიც, თამაშის ეს ელემენტია სწორედ კულტურის მაცოცხლებელი სული, მის გარეშე კულტურა ვერ იარსებებს, ხოლო თამაშის სულის დაკნინება კულტურის დაკნინებასაც ნიშნავს. ნაშრომი ჰოლანდიურ ენაზე გამოქვეყნდა 1938 წელს, მას შემდეგ კი მსოფლიოს ათობით ენაზე გამოვიდა და კულტუროლოგიის კლასიკად იქცა.

კულტურის დაკნინება – სწორედ ეს არის ის ცენტრალური პრობლემა, რაც გარეგნულად თითქოს სრულიად ნეიტრალური და აკადემიური ნაშრომის შინაგან პათოსს განსაზღვრავს. ეს პრობლემა მაშინ წმინდად თეორიული სახით კი არ იდგა, არამედ განსხეულებული იყო სრულიად კონკრეტული, მძიმე და მეტად შემაშფოთებელი სენის – ფაშიზმის – სახით. როგორც მეორე მსოფლიო ომის წინ, ისე მის შემდეგ ევროპული აზროვნების მთავარ საზრუნავად იქცა პასუხი კითხვაზე: როგორ მოხდა, რომ ევროპულ კულტურას ეს საშინელი სენი დაემართა. ჰაიზინგა ამ კითხვას პირდაპირ არ პასუხობს, და მისი ნაშრომის მაინცდამაინც ფაშიზმის რეალობასთან დაკავშირება შეიძლება ძალდატანებით პოლიტიზირებადაც ჩაითვალოს. მაგრამ მისი პესიმისტური შეხედულება თამაშის სულის დაკნინებაზე დასავლურ კულტურაში მეტად ეხმიანებოდა ფაშიზმის ფენომენით ევროპელთა შეშფოთებას. ჰაიზინგასთვის თამაში განასახიერებს თავისუფლების იმ ფერმენტს, რაც კულტურას

ქმნის – ანუ ადამიანთა ცხოვრებას რაღაც უფრო მეტად აქცევს, ვიდრე თვითშენახვის, სასიცოცხლო სივრცის მოპოვებისა და გვარის გადარჩენისთვის ბრძოლაა. გადაგვარებული სახით, თამაშის სული იქცევა „პუერილიზმად“, უმწიფარი და არა შემოქმედი სულის გამოვლენად. სულის უმწიფრობასა და ფაშიზმს შორის კი პირდაპირი ხაზია. ფაშიზმი შესაძლებელი ხდება იქ, სადაც თამაშის თანმდევი თავისუფლების, სილაღის, ღირსების, პატივის, წესრიგისადმი უანგარო სწრაფვის სულისკვეთებაა დაკარგული. და პირიქით, ფაშისტური ტოტალიტარიზმი ვერ ჰგუობს და კლავს თამაშის სულის გამოვლენებს.

დაახლოებით იმ დროს თამაშის, როგორც ტოტალიტარიზმის ანტიპოდის, თემა გერმანელმა მწერალმა ჰერმან ჰესემაც განავითარა თავის უტოპიურ რომანში „მძივებით თამაში“. მაგრამ ფაშიზმი სულაც არ არის შემოქმედი სულის შემხუთველი ტოტალიტარიზმის ერთადერთი ფორმა. თავის ნაშრომში ჰაიზინგა კომუნისტურ პუერილიზმს ერთადერთი მაგალითით გადაწვდება, მაგრამ სულ არ არის გასაკვირი, რომ გვიანბრეჟნევული ხანის შედარებითი ლიბერალიზაციის პირობებში საბჭოურ ინტელექტუალთა ელიტურ წრეებშიც „თამაშობრივი“ ლიტერატურით გატაცება დაიწყო. ჰესეს რომანი სავალდებულო საკითხავი გახდა 70-იანი წლების ახალგაზრდა საბჭოთა ინტელექტუალისათვის, ამის პარალელურად კი ჰაიზინგას მოყვარულთა შესაძლოა უფრო ვიწრო, მაგრამ არანაკლებ ერთგული კასტა ჩამოყალიბდა. ლაღი, კულტურისშემოქმედი თამაშის სახე შესანიშნავ კონტრასტს ქმნიდა ბრეჟნევული სოციალიზმის მომაკვდინებელ – და მომაკვდავ – სერიოზულობასთან.

მაგრამ ადამიანის სულის მომშთობი სერიოზულობა მხოლოდ დიქტატორული რეჟიმებისთვის როდი არის დამახასიათებელი. დღევანდელი იდეალები – დემოკრატია (თუნდაც „ნამდვილი“ და „ფესვგადგმული“) ან საბაზრო ეკონომიკა (თუნდაც „პატიოსანი“ და მრავალი ადამიანისთვის კეთილდღეობის მომტანი) შეიძლება მოწყენილობისა და სულიერი სიცარიელის – ნიცშესეული „უკანასკნელი ადამიანის“ – საუფლოდ იქცეს. ძნელია წარმოისახო თანამედროვე საზოგადოების ისეთი მოდელი, სადაც თამაშის სული არ შეიძლება მაცოცხლებელ ალტერნატივად გამოჩნდეს.

რა თქმა უნდა, ჰაიზინგას წიგნიც სულაც არ არის მიბმული ანტიტოტალიტარულ ან რაიმე სხვა პოლიტიკურ კონტექსტზე – ამ ასპექტზე ყურადღების გამახვილება იქნებ მთარგმნელის პირად ახირებასაც მივაწეროთ. მეტიც – თამაშის კულტის წამოყენებაში ტოტალიტარული თუ ბურჟუაზიული სერი-

ოზულობის სასურველ ალტერნატივად შეიძლება სულიერი ინ-ფანტილიზმის ან უპასუხისმგებლო და უტოპიური ესთეტიზ-მის საწყისი დავინახოთ (შეიძლება ვიდავოთ იმაზე, რამდენად ჰქონდა თვით ჰაიზინგას გაცნობიერებული ეს საფრთხე). მაგ-რამ ყოველივე ეს ინტერპრეტაციის სფეროს განეკუთვნება. უპირველეს ყოვლისა, „კაცი მოთამაშე“ არის ფუნდამენტური სამეცნიერო ნაშრომი, რომელშიც მკითხველი უამრავ საინტე-რესოს გაიგებს მსოფლიოს სხვადასხვა ქვეყნის და ეპოქის კულტურებზე. ამავე დროს ეს არის მშვენიერი საკითხავი წიგ-ნი, ინტელექტუალური სიამოვნების უმდიდრესი წყარო. და რაც მთავარია, წიგნი თავად არის გაჟღენთილი თამაშის შემოქმედი სულით, რომლის გამომზეურებასაც და გაგებასაც ცდილობს.

* *
*

წიგნის ქართული თარგმანი შესრულებულია გერმანული გა-მოცემიდან. შემდეგ იგი შეჯერდა ინგლისურ თარგმანთან, რო-მელიც აგრეთვე ავტორის მონაწილეობით გაკეთდა და მასში მცირე დამატებები და შესწორებები შევიდა – ისინი ქართულ თარგმანშიც გავითვალისწინეთ. თავდაპირველად წიგნი გამო-საცემად მომზადდა მხატვრული თარგმანისა და სალიტერა-ტურო ურთიერთობების მთავარი სარედაქციო კოლეგიის მი-ერ, სადაც მისი რედაქტირება მოახდინა აწ განსვენებულმა თენგიზ პატარაიამ, მაგრამ იქ მისი გამოქვეყნება ვერ მოხერ-ხდა, ხოლო რედაქტირებული პირები დაიკარგა. წინამდებარე გამოცემისთვის წიგნის ახალი რედაქცია შესრულდა.

წინათქმა-შესავალი

რაკი ცხადი შეიქმნა, რომ ადამიანთა მოდგმას სახელი Homo Sapiens ამომწურავად ვერ განსაზღვრავს – ბოლოს და ბოლოს, არც ისე გონიერნი ვართ, როგორც XVIII საუკუნეს გულუბრყვილოდ სჯეროდა, – ჩვენი სახეობის აღსანიშნავად Homo Faber შემოიტანეს – „ადამიანი მკეთებელი“. ამ სახელს კიდევ უფრო მეტი უზუსტობა სჭირს, რადგან faber ზოგიერთი ცხოველიცაა. თამაშზეც იგივე შეიძლება ითქვას: არა ერთი ცხოველი თამაშობს. მე მაინც ვთვლი, რომ გამოთქმა Homo Ludens – „ადამიანი მოთამაშე“ – კეთებაზე არანაკლებ მნიშვნელოვან ფუნქციას გამოხატავს და ამიტომ Homo Faber-ის გვერდით იმსახურებს ადგილს.

ცნების დონეზე ჩვენი ქცევის შინაარსის განხილვა იმას აფიქრებინებს კაცს, რომ ადამიანის ყველა მოქმედება თამაშია. ასეთი მეტაფიზიკური დასკვნების მოყვარულმა ეს წიგნი აღარ უნდა წაიკითხოს. ტრადიცია ხელს არ გვიშლის, ყოველ არსებულში თამაშობრივი ფაქტორი წამოვწიოთ წინ. წლების მანძილზე სულ უფრო და უფრო მიმტკიცდებოდა რწმენა იმისა, რომ მთელი ადამიანური კულტურა თამაშში – ან როგორც თამაში – წარმოდგება და იშლება. ჩემს შრომებში ამ თვალსაზრისის კვალი 1903 წლიდან ჩანს. 1933 წელს ლაიდენის უნივერსიტეტის სარექტორო სიტყვის თემად ავიღე: Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur („კულტურაში თამაშის და სერიოზულობის საზღვრების შესახებ“ – Haarlem, Tjeenk Willink & Zoon 1933). როცა მოგვიანებით ეს სიტყვა გადავამუშავე ჯერ ციურიხსა და ვენაში (1934), შემდეგ კი ლონდონში (1937) მოხსენების წასაკითხად, სათაურად მივეცი: „კულტურის თამაშობრივი ელემენტი“ და შესაბამისად: „The Play Element of Culture“. ორივე შემთხვევაში მისწორებდნენ: „კულტურაში“, in culture. მე წინდებულებს ვშლიდი და სიტყვას ისევ ნათესაობითში ვსვამდი. მე არ მაინტერესებდა თამაშის ადგილის გარკვევა კულტურის დანარჩენ ფორმებს შორის; ჩემი ამოცანა, რაც წინამდებარე შრომის შინაარსსაც განსაზღვრავს,

მდგომარეობდა იმაში, რომ თამაშის ცნება, თუ შეიძლება ასე ითქვას, კულტურის ცნებაში შემეყვანა.

თამაშის, როგორც კულტურის ფორმის, ბიოლოგიურ ფუნქციაზე აქ ლაპარაკი არ გვექნება ან, ყოველ შემთხვევაში, ამ ფუნქციას წინ არ წამოვწევთ. თამაშის შესწავლას კულტუროლოგიური აზროვნების საშუალებებით შევეცდებით. თქვენ ნახავთ, რომ არც თამაშის ფსიქოლოგიურ ინტერპრეტაციას ვიძლევი, რაც გინდა მნიშვნელოვანი იყოს ეს ასპექტი. ეთნოლოგიურ ცნებებსა და განმარტებებსაც ძალიან ძუნწად ვიყენებ, მაშინაც კი, როცა ეთნოგრაფიული ფაქტების მოხმობა მიწევს. მაგალითად, სიტყვას „მაგიური“ მხოლოდ ერთხელ შეხვდებით, ხოლო mana-ს და მისთანებს – საერთოდ ვერა. ჩემი მსჯელობა თეზისებზე რომ დამეყვანა, ერთი მათგანი ასეთ სახეს მიიღებდა: ეთნოლოგია და მისი მონათესავე მეცნიერებანი ბევრს არაფერს სძენს თამაშის ცნებას.

გამომაქვს რა საჯაროდ ჩემი წიგნი, შიში მიპყრობს, ვაითუ მასზე გაწეული დიდი შრომის მიუხედავად ბევრი რამ არასაკმარისი დასაბუთების გამო იმპროვიზაციად გამოჩნდეს-მეთქი. მაგრამ კულტურის პრობლემათა ვერც ერთი მკვლევარი ვერ ასცდება იმის აუცილებლობას, ხანდისხან მისთვის ნაკლებად ცნობილ სფეროში შეიჭრას. გამორიცხული იყო, წინასწარ ცოდნის ყველა ხარვეზი შემევსო. ამიტომ საქმე იმით გავიიოლე, რომ ცალკეულ დეტალებზე პასუხისმგებლობა ციტატებს დავაკისრე. ჩემთვის საკითხი ასე იდგა: ან მაშინვე უნდა დამეწერა, რასაც ვფიქრობდი, ან – აღარასოდეს. ჰოდა, მეც ავდექი და დავწერე.

ლაიდენი, 15 ივნისი 1938

1. თამაშის, როგორც კულტურის მოვლენის, არსი და მნიშვნელობა

თამაში კულტურაზე ძველია; რადგან, რაც გინდა ფართე მნიშვნელობით გავიგოთ კულტურის ცნება, ის მაინც ადამიანთა საზოგადოებას გულისხმობს. ცხოველები კი ადამიანებს არ დალოდებიან, რომ მათგან თამაში ესწავლათ, დიახ, დარწმუნებით შეიძლება ითქვას, რომ ადამიანურ ცივილიზაციას თამაშის ზოგადი ცნებისთვის არსებითად არაფერი დაუმატებია. ცხოველებიც ზუსტად ადამიანთა გვარად თამაშობენ. ცხოველთა ონავრობას უკვე ახასიათებს თამაშის ყველა ძირითადი ნიშანი. საკმარისია, ცოტა ხანს თვალი ვადევნოთ ლეკვების თამაშს, რომ მათ სიანცე-ლაღობაში ყველა ეს ნიშანი შევიცნოთ. ისინი საგანგებო, ცერემონიული პოზებითა და მიხვრა-მოხვრით იწვევენ ერთმანეთს სათამაშოდ, მუდამ მკაცრად იცავენ წესს, რომ არ შეიძლება მოყვასს ყური მოაგლიჯო, თავს კი ისე აჩვენებენ, თითქოს საშინლად ცხარობენ. ყველაზე მთავარი ისაა, რომ მათთვის ყოველივე ამას აშკარად უდიდესი ხალისი და სიამოვნება მოაქვს. ერთმანეთზე შეღრენილი ლეკვების ონავრობა მხოლოდ ერთ-ერთი უმარტივესი ფორმაა ცხოველთა თამაშისა. არსებობს ბევრად მაღალი და განვითარებული ფორმები – მაყურებლისათვის განკუთვნილი ნამდვილი შეჯიბრებანი და ლამაზი სანახაობანი.

თავიდანვე უნდა აღვნიშნოთ ერთი მეტად მნიშვნელოვანი გარემოება: უკვე თავის უმარტივეს ფორმებში, თუნდაც ცხოველთა დონეზე, თამაში მეტია, ვიდრე წმინდა ფიზიოლოგიური მოვლენა ანდა ფიზიოლოგიურად განსაზღვრული ფსიქიკური რეაქცია. თამაში, როგორც ასეთი, სცილდება წმინდა ბიოლოგიური თუ წმინდა ფსიქიკური მოღვაწეობის საზღვრებს. იგი საზრისის მქონე ფუნქციაა. თამაშისას „თამაშდება“ რაღაც ისეთი, რაც აღემატება სიცოცხლის განმტკიცების ლტოლვას და თავად ანიჭებს საზრისს სასიცოცხლო მოღვაწეობას. ყოველი თამაში რაღაცას ნიშნავს. თუ აქტიურ საწყისს, თამაშის არსს რომ შეადგენს, „გონს“ ვუწოდებთ, გაზვიადება გამოგვივა; მაგ-

რამ თუ მას „ინსტინქტად“ მოვნათლავთ, სულ არაფერს ვიტყვით. რა გზითაც გინდა წავიდეთ, ერთი მაინც ცხადია: რახან თამაში საზრისის მქონეა, მასში რაღაც არამატერიალური ელემენტიც მონაწილეობს.

თამაშის დღემდე არსებულ განსაზღვრებათა ნაკლოვანება

ფსიქოლოგია და ფიზიოლოგია ცდილობენ დააკვირდნენ, აღწერონ, ახსნან ცხოველთა, ბავშვთა და ასაკსრულ ადამიანთა თამაში. ისინი ესწრაფვიან თამაშის არსისა და მნიშვნელობის დადგენას, მისთვის ადგილის მიჩენას სიცოცხლის სქემაში. ამ საქმეს რომ დიდი მნიშვნელობა აქვს და აუცილებელ ან, სულ ცოტა, სასარგებლო ამოცანას ემსახურება, ულაპარაკოდ და საყოველთაოდ არის აღიარებული როგორც მეცნიერული კვლევა-ძიების ამოსავალი პუნქტი. მაგრამ თამაშის ბიოლოგიური ფუნქციის განსაზღვრის უთვალავი ცდა მეტის-მეტად შორდება ერთმანეთს. ზოგიერთთა რწმენით თამაშის ძირი და წყარო შეიძლება გავიგოთ როგორც მოჭარბებული სასიცოცხლო ძალებისაგან განტვირთვა. სხვათა მიხედვით თამაშისას ცოცხალი არსება იკმაყოფილებს მიბაძვის თანშობილ ლტოლვას, აგრეთვე განმუხტვის მოთხოვნილებას ან ემზადება სერიოზული მოღვაწეობისათვის, შემდგომ ყოფაში რომ გამოადგება. ზოგის აზრით, თამაში თავშეკავების უნარის გამოსამუშავებლად არის აუცილებელი, კიდევ სხვები თამაშის საფუძვლად მიიჩნევენ რაღაც უნართა გამომჟღავნების თუ რაღაც ხდომილებათა მიზეზად ყოფნის, ბატონობის თუ შეჯიბრის თანდაყოლილ მოთხოვნილებებს. ზოგსაც თამაში წარმოუდგება მავნე ვნებათა დაცხრომის უწყინარ საშუალებად, ცალმხრივად წარმართული მოღვაწეობის აუცილებელ დამატებად, სინამდვილეში განუხორციელებელი სურვილების ფიქტიურ დაკმაყოფილებად და ამით საკუთარი პიროვნულობის შეგრძნების განმტკიცებად.

ყველა ეს განმარტება ამოდის წანამძღვრიდან, თითქოს თამაშს რაღაც სხვის გამო მისდევდნენ, თითქოს ის რაღაცგვარ ბიოლოგიურ მიზანშეწონილობას ემორჩილებოდეს. კითხვა ასე ისმის: რატომ და რისთვის თამაშობენ? მასზე გაცემული პასუხები არანაირად არ გამორიცხავს ერთმანეთს. შეიძლება კაცმა თითქმის ყველა აქ ჩამოთვლილი განმარტება ერთმანეთის ბარდაბარ აღიაროს და ცნებათა არასასურველი აღრევა მაინც არ მოუვიდეს. აქედან კი გამომდინარეობს, რომ ყოველი

მათგანი მხოლოდ ნაწილობრივ ახსნას იძლევა. ერთი რომელიმე გადამწყვეტი მნიშვნელობისა რომ ყოფილიყო, იგი სხვა დანარჩენთ ან გამორიცხავდა, ან უმაღლეს ერთიანობაში მოიცავდა და შეითვისებდა. განმარტების მცდელობათა მეტი წილი მხოლოდ მეორე რიგში იწუხებს თავს კითხვით: რა არის და როგორია თამაში თავისთავად და თავისთვის, რას ნიშნავს იგი მოთამაშისთვის? ისინი უშუალოდ უყენებენ თამაშს ექსპერიმენტული მეცნიერებიდან მოტანილ გაზომვის მეთოდებს და იმთავითვე უშვებენ მხედველობიდან თამაშის ღრმად ესთეტიკურ ბუნებას. თამაშის საკუთრივი რაგვარობა, როგორც წესი, საერთოდ განხილვის გარეთ რჩება. მოცემულ განსაზღვრებებს შეიძლება დავუპირისპიროთ კითხვა: „კი მაგრამ, რაში მდგომარეობს მუღამი (Witz) თამაშისა? რატომ ღუღუნებს ბავშვი სიამოვნებისაგან? რატომ მიდის თავდავიწყებამდე მოთამაშის აზარტი? რატომ აშმაგებს შეჯიბრი მრავალათასიან ბრბოს?“ ინტენსიობა თამაშისა ბიოლოგიური ანალიზით ვერ აიხსნება. არადა, სწორედ ამ ინტენსიობაში, გახელების ამ უნარში მდგომარეობს მისი არსი, მისი უსაკუთრესი რაგვარობა. ბუნებას, ლოგიკურად განვსჯით ჩვენ, ადვილად შეეძლო ყველა ეს აუცილებელი პუნქტი – მოჭარბებული ენერგიისაგან განტვირთვა, დაძაბულობის მოხსნა, ცხოვრების მოთხოვნების შესასრულებლად მომზადება და განუხორციელებელ ლტოლვათა კომპენსაცია – წმინდა მექანიკური ვარჯიშებისა და რეაქციების სახით დაეკისრებინა თავისი შვილებისათვის. მაგრამ მან სწორედ რომ თამაში მოგვამადლა თავისი სიმძაფრით, სისრულითა და სილაღით.

თამაშის ეს უკანასკნელი ელემენტი, მისი „სეირი“ უსხლტება ყოველგვარ ანალიზს, ყოველგვარ ლოგიკურ ინტერპრეტაციას. მისი ჰოლანდიური შესატყვისი „aardigkeit“ საუცხოოდ გამოხატავს საჭირო შინაარსს. იგი წარმოდგება სიტყვისაგან „aard“, რაც ნიშნავს „სახეს“, მაგრამ აგრეთვე „არსსაც“, და ამით, თუ შეიძლება ასე ითქვას, ადასტურებს, რომ მისით აღნიშნული ვითარება სხვა არაფერზე დაიყვანება. ჩემთვის ცნობილ თანამედროვე ენებში ამ დაუყვანადობას ყველაზე უკეთ გამოხატავს ინგლისური „fun“, რომელმაც ამჟამინდელი მნიშვნელობა არც ისე დიდი ხნის წინ მიიღო. საკვირველია, მაგრამ ფრანგულს ამ ცნების ეკვივალენტი არ გააჩნია. ამ დროს, სწორედ ეს ელემენტი განსაზღვრავს თამაშის არსს. თამაშის სახით საქმე გვაქვს ყოველი კაცისთვის უშუალოდ საცნაურ, უპირობოდ პირველად სიცოცხლის კატეგორიასთან. თამაში მთლიანობაა, თუკი საერთოდ შეიძლება ქვეყნად რამეს „მთლიანო-

ბა“ ვუწოდოთ. ჩვენ ვეცადოთ, გავიგოთ და შევაფასოთ თამაში მის მთლიანობაში,

თამაშის რეალობა აშკარად ვრცელდება როგორც ადამიანის, ისე ცხოველების სამყაროზე. მაშასადამე, ის არ შეიძლება რაიმე გონებით კავშირს ემყარებოდეს, რადგან ამ შემთხვევაში ის ადამიანთა სამყაროთი შემოიზღუდებოდა. თამაში თავისი არსებობით არ არის დავალებული კულტურის რომელიმე საფეხურისა თუ მსოფლმხედველობრივი ფორმისაგან. ყოველი მოაზროვნე არსება თვალნათლივ ხედავს, რომ თამაში არის თავისთავადი, საკუთრივი რაღაც, თუნდაც ენას არ გააჩნდეს ამ ზოგადი ცნების გამომხატველი სიტყვა. თამაშის უარყოფა შეუძლებელია. ადამიანს შეუძლია ყოველგვარ აბსტრაქციაზე თქვას უარი: სამართალზე, სილამაზეზე, ჭეშმარიტებაზე, სიკეთეზე, გონზე, ღმერთზე! სერიოზულობის უარყოფა შეიძლება, თამაშისა კი – არა!

ამასთან, თამაშის მეშვეობით ადამიანი, უნდა თუ არა, გონს შეიცნობს. რამეთუ თამაში არ არის ნივთი, რომელსაც ერთხელ და სამუდამოდ აქვს მოცემული მისი არსი. ცხოველთა სამყაროშიც კი ის სცდება ფიზიკურად არსებულის საზღვრებს. თუ სამყაროს შევხედავთ, როგორც ბრმა ძალთა ურთიერთზემოქმედებებით დეტერმინირებულს, თამაშს სრული უფლებით შეიძლება ვუწოდოთ სიჭარბე – ფუფუნება, ზედმეტობა. მხოლოდ აბსოლუტური დეტერმინაციის დამძლევი გონის დაშვებით ხდება შესაძლებელი, მოაზრებადი და გასაგები თამაშის არსებობა. თამაში თავისი არსებით კიდევ ერთხელ, თანაც უმაღლესი აზრით, ადასტურებს სამყაროში ჩვენი მდგომარეობის ზელოგიკურ ხასიათს. ცხოველებს თამაში შეუძლიათ, და უკვე ამიტომ მექანიკურ ნივთებს აღემატებიან. ჩვენ ვთამაშობთ და ვიცით, რომ ვთამაშობთ, ამიტომ ჩვენ მეტნი ვართ, ვიდრე მხოლოდ გონების მატარებელი არსებანი, რადგან თამაში არაგონებითია.

თამაში როგორც კულტურის ფაქტორი

თუ მზერას იმაზე მივმართავთ, როგორ მჟღავნდება თამაშის ფუნქცია კულტურაში, და არა ცხოველებთან ან ბავშვებთან, შეგვიძლია თამაშის განხილვა იქიდან დავიწყოთ, სადაც ბიოლოგიას და ფსიქოლოგიას თავიანთი საქმე უკვე მომთავრებული აქვთ. თამაში კულტურაში დაგვხვდება როგორც მოცემული სიდიდე, რომელიც წინ უსწრებს კულტურას და შემ-

დეგ თან ახლავს მას დასაბამიდან აწმყომდე. თამაში ყველგან წარმოგვიდგება როგორც ქცევის გარკვეული, „ჩვეულებრივი“ ცხოვრებისაგან განსხვავებული რაგვარობა. ჩვენ შეგვიძლია ღიად დავტოვოთ საკითხი იმის შესახებ, რამდენად ხელეწიფება მეცნიერულ ანალიზს ამ რაგვარობის რაოდენობრივ ფაქტორებზე დაყვანა. ვფიქრობთ, ის ამას ვერ ახერხებს. ჩვენთვის თავი და თავი საქმისა სწორედ ეს რაგვარობაა, რადგან სწორედ ის მიგვაჩნია არსებითად ჩვენ მიერ თამაშად წოდებული სასიცოცხლო ფორმისთვის. ჩვენ გვაინტერესებს თამაში, როგორც აქტივობის ფორმა, როგორც საზრისის მქონე ფორმა და როგორც სოციალური ფუნქცია. ჩვენ იმ ბუნებით სტიმულებს კი არ ვეძებთ, რომლებიც საზოგადოდ აპირობებენ თამაშის ფაქტს, არამედ განვიხილავთ თვითონ თამაშს მის მრავალფეროვან კონკრეტულ ფორმებში, თამაშს, როგორც სოციალურ სტრუქტურას. ჩვენ ვცდილობთ გავიგოთ თამაში მისი პირველადი მნიშვნელობით, როგორც მას თავად მოთამაშე აღიქვამს. რაკი დავინახავთ, რომ თამაში რაღაც სახეებით მანიპულირებას ეფუძნება, რომ ის სინამდვილეს სიცოცხლის მოძრავ ფორმებს უნაცვლებს და ამით მის გარდასახვას ახდენს, ჩვენ, უპირველეს ყოვლისა, თვით ამ სახეებისა და გარდასახვის ღირებულებისა და მნიშვნელობის გაგებას შევეცდებით. ჩვენ მოგვინდება თამაშის პროცესშივე დავაკვირდეთ მათი მოქმედების მექანიზმს და ამ გზით ჩავწვდეთ თამაშს, როგორც კულტურული ცხოვრების ფაქტორს,

ადამიანთა საზოგადოებისათვის ნიშნეული მოღვაწეობის ყველა ძირეული სახე იმთავითვე გამსჭვალულია თამაშით. ავიღოთ ენა, პირველი და უმაღლესი იარაღი, რასაც ადამიანი ქმნის, რათა გააგებინოს, ასწავლოს, უბრძანოს, ენა, რითაც ის განასხვავებს, საზღვრავს, ადგენს, მოკლედ – სახელს არქმევს, ესე იგი, ნივთი გონის საუფლოში აჰყავს. ენის შემოქმედი გონი მუდამ თამაშით გადადის ნივთიერიდან აზრისეულზე. რაიმე აბსტრაქტულის ყოველი გამოხატულების უკან მეტაფორა დგას, ყოველ მეტაფორაში კი სიტყვათა თამაშია შეზავებული. ასე ქმნის კაცობრიობა არსებულის საკუთარ გამოხატულებას, ასე აგებს ბუნების სამყაროს გვერდით მეორე, შეთხზულ სამყაროს. ანდა, ავიღოთ მითოსი. ესეც არსებულის სახოვანი წარმოდგენაა, ოღონდ ცალკეულ სიტყვასთან შედარებით შემდგომ დამუშავებული: მითოსის მეშვეობით უადრესი ადამიანი ცდილობს მიწიერი ახსნას და ნივთები ღვთაებრივში დააფუძნოს. ყოველ თავნება ფანტაზიაში, რითაც მითოსი მოცემულს გარდასახავს, გამომგონებლობის წყურვილს აყოლილი გონი ხუმრობისა და სე-

რიოზულობის ზღვარზე თამაშობს. დაბოლოს, კულტს დავაკვირდეთ: პირველყოფილი საზოგადოება თავის საღმრთო მოქმედებას, რომელმაც ქვეყნის ხსნა უნდა უზრუნველყოს – ზიარებას, მსხვერპლშეწირვას, მისტერიას – აღასრულებს წმინდა თამაშში ამ სიტყვის უსაკუთრესი აზრით.

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 ჩაფესვებული.

ამ გამოკვლევის მიზანია, ცხადყოს, რომ თვალსაზრისი, რომლის თანახმადაც კულტურა შესაძლებელია განვიხილოთ sub specie ludi[1], ნამდვილად მეტია, ვიდრე რიტორიკული შედარება. ეს აზრი სულაც არ არის ახალი. ერთ დროს ის საყოველთაოდ გავრცელებულიც იყო და მიღებულიც: სახელდობრ, მეჩვიდმეტე საუკუნეში, როცა დიდი მსოფლიო თეატრი შეიქმნა – შექსპირის, კალდერონისა და რასინის ბრწყინვალე ხანაში დრამას ეპოქის ლიტერატურული ცის კაბადონზე გაბატონებული ადგილი ეკავა. პოეტები სამყაროს ერთიმეორის მიყოლებით ადარებდნენ სცენას, რომელზეც ყოველი კაცი თავის როლს თამაშობს. მაშინ კულტურული ცხოვრების თამაშობრივი ხასიათი ულაპარაკოდ აღიარებული ჩანდა, მაგრამ თუ უფრო ზუსტად განვიხილავთ ცხოვრების თეატრალურ წარმოდგენასთან ამ მოარულ შედარებას, აღმოჩნდება, რომ ის პლატონისტურ ნიადაგზეა აღმოცენებული და თითქმის მთლიანად მორალისტურ შეგონებაზე დაიყვანება. ეს სხვა არაფერია, თუ არა ვარიაცია ამაოების ძველთაძველ თემაზე, ამოოხვრა ყოველივე მიწიერის არარაობის გამო. თამაში და კულტურა რომ მართლა შეტმასნილნი არიან ერთმანეთს, აქ არც აღიარებულია და არც გამოხატული, ჩვენ კი ამის საპირისპიროდ უნდა დავამტკიცოთ, რომ ნამდვილი, წმინდა თამაში თავისთავად არის კულტურის ერთერთი საფუძველი და მისი მონაწილე.

თამაში როგორც დამოუკიდებელი კატეგორია

ჩვენს ცნობიერებაში თამაში სერიოზულობას უპირისპირდება. ეს დაპირისპირება თავდაპირველად ისევე ძირეული ჩანს, როგორც თვით თამაშის ცნება. მაგრამ უფრო კარგად რომ

[1] თამაშის ნიშნით (ლათ).

დავაკვირდებით, დაპირისპირება თამაში-სერიოზულობა არც ერთმნიშვნელოვანი მოგვეჩვენება და არც მყარი. შეგვიძლია ვთქვათ: თამაში არის არასერიოზულობა. ეს დებულება არაფერს ამბობს თამაშის პოზიტიურ თვისებებზე, მაგრამ ამასაც რომ ყურადღება არ მივაქციოთ, მას სულ ადვილად უკუვაგდებთ, როგორც კი ნაცვლად დებულებისა: „თამაში არის არასერიოზულობა“ ვიტყვით: „თამაში არ არის სერიოზული“. დაპირისპირება მაშინვე თვალსა და ხელს შუა გაგვისხლტება, რადგან თამაში შეიძლება ძალიანაც სერიოზული იყოს. გარდა ამისა, მაშინვე გადავაწყდებით სიცოცხლის რამდენიმე ძირეულ კატეგორიას, რომლებიც ასევე თავსდებიან არასერიოზულის ცნებაში, მაგრამ თამაშს ვერასგზით ვერ გაუთანაბრდებიან. სიცილი აშკარად უპირისპირდება სერიოზულობას, მაგრამ სრულიადაც არ არის გარდუვალად დაკავშირებული თამაშთან. ბავშვები, ფეხბურთელები და მოჭადრაკეები მეტისმეტი სერიოზულობით უღრმავდებიან თამაშს და ამ დროს სიცილისა არაფერი ეტყობათ. საგულისხმოა, რომ სიცილის წმინდად ფიზიოლოგიური ფუნქციაც კი გამორჩეულად ადამიანურია, მაშინ როცა თამაშის საზრისეული ფუნქცია ადამიანს ცხოველთან აქვს საზიარო. არისტოტელესეული animal ridens[2] შესაძლოა უკეთაც კი აღნიშნავდეს ადამიანის განსხვავებას ცხოველისაგან, ვიდრე homo sapiens[3].

რაც სიცილზე ითქმის, კომიკურსაც ეხება. კომიკური არასერიოზულის ცნებაში თავსდება და გარკვეული წესით ეთანადება სიცილს; ის სიცილის გამომწვევია. მაგრამ მისი კავშირი თამაშთან არსებითად მეორეხარისხოვანია. თამაში თავისთავად კომიკური არ არის არც მოთამაშისთვის და არც მაყურებლისთვის. ცხოველთა ნაშიერნი და პატარა ბავშვები ხანდახან კომიკურნი არიან თამაშისას, მაგრამ თუნდაც იმაზე, მოზრდილი ძაღლები როგორ დასდევენ ერთმანეთს, ძნელად გაგვეცინება. როცა ფარსი ან კომედია სასაცილოდ გვეჩვენება, ამის მიზეზი მოქმედების თამაშობრივი ხასიათი კი არაა, არამედ მისი საზროვნო შინაარსი. კლოუნის კომიკურ და სიცილისმომგვრელ მიმიკას მხოლოდ მეტად ფართო აზრით შეიძლება ვუწოდოთ თამაში.

კომიკური მჭიდრო კავშირშია „გიჟობასთან“[4], მაგრამ თამაშში „გიჟური“ არაფერია. ის ჭკვიანობისა და გიჟობის დაპირისპირების გარეთაა. არადა, ერთ დროს სწორედ „გიჟობის“

[2] მოცინარი ცხოველი (ლათ.).
[3] მოაზროვნე ადამიანი (ლათ.).
[4] გერმ. – Torheit, ინგლ. – folly.

ცნებას ეკისრებოდა სერიოზულობისაგან განსხვავებული ძირეული სასიცოცხლო განწყობის გამოხატვა. გვიანი შუა საუკუნეების სიტყვახმარებაში სიტყვების წყვილი folie et sense[5] მიახლოებით ფარავდა დაპირისპირებას თამაში-სერიოზულობა, სანამ ერაზმა თავის Laus Stultitiae-ში არ აჩვენა ამ დაპირისპირების არაადეკვატურობა.

ამ ბუნდოვნად შეკავშირებულ ცნებათა ჯგუფში, რომელშიც შედის თამაში, სიცილი, გართობა, ხუმრობა, კომიკური და „გიჟობა“, ყოველ ტერმინს ახასიათებს თვისება, რაც ჩვენ აუცილებლობით მივაწერეთ თამაშს: ვერც ერთს ვერ დავიყვანთ რაღაც სხვაზე, მათი ratio[6] ჩვენი გონითი არსის განსაკუთრებით ღრმა ფენაში ძევს.

რაც უფრო ვცდილობთ, გამოვარჩიოთ თამაშის ფორმა სიცოცხლის, ერთი შეხედვით, მასთან დაკავშირებული სხვა ფორმებისაგან, მით უფრო აშკარა ხდება მისი სიღრმისეული თავისთავადობა. თანაც ჩვენ შეგვიძლია აქ არ შევჩერდეთ და ვაჩვენოთ თამაშის დამოუკიდებლობა სხვა კატეგორიალურ დაპირისპირებათაგან. თამაში არ შედის არა მხოლოდ ჭკვიანობა-გიჟობის, არამედ, აგრეთვე, ჭეშმარიტებისა და სიყალბის, სიკეთისა და ბოროტების ოპოზიციებში. თუმცა თამაში გონითი საქმიანობაა, მასში თავისთავად არავითარი გონითი ფუნქცია, არავითარი სიქველე და ცოდვა არ იგულისხმება.

მაგრამ თუ თამაში უშუალოდ არც ჭეშმარიტს და არც კეთილს არ ეთანადება, იქნებ მისი ადგილსამყოფელი ესთეტიკურის სფეროშია? ამაზე ერთმნიშვნელოვანი პასუხის გაცემა ძნელია. თავისთავად თამაშს სილამაზის თვისება არ მიეწერება, მაგრამ მას ნამდვილად აქვს მიდრეკილება, სილამაზის ნაირგვარი ელემენტები შეითვისოს. თამაშის პრიმიტიულ ფორმებს იმთავითვე დაჰყვება სიხალისე და მოხდენილობა. ადამიანის სხეულებრივი მოძრაობის სილამაზე თავის უმაღლეს გამოხატულებას თამაშში ნახულობს. თავის უფრო მეტად განვითარებულ ფორმებში თამაში გამსჭვალულია რიტმითა და ჰარმონიით – ესთეტიკური აღქმის უკეთილშობილესი უნარებით, რაც კი ადამიანს მომადლებული აქვს. თამაშსა და სილამაზეს შორის მრავალმხრივი და მჭიდრო კავშირი არსებობს.

---

[5] გიჟობა და აზრიანობა (ფრ.).

[6] აქ – რაციონალური გამართლება, საფუძველი (ლათ.).

თამაშის ფორმალური ნიშნები

მაშასადამე, ჩვენ ვამტკიცებთ, რომ თამაშის სახით საქმე გვაქვს ცოცხალი არსების ფუნქციასთან, რომელსაც ვერც ბიოლოგიურად, ვერც ლოგიკურად და ვერც ესთეტიკურად სრულყოფილად ვერ განვსაზღვრავთ. **თამაშის ცნება ვერაფრით თავსდება ვერც ერთ სააზროვნო ფორმაში**, რომლებითაც ჩვენი გონითი და საზოგადოებრივი ცხოვრების სტრუქტურას გამოვხატავთ ხოლმე. ამიტომ თავდაპირველად თამაშის ფორმალური ნიშნების აღწერით უნდა შემოვიფარგლოთ.

აქ ხელს გვიწყობს ის გარემოება, რომ არჩეული თემა – თამაშისა და კულტურის კავშირი – საშუალებას გვაძლევს არ განვიხილოთ თამაშის ყველა არსებული ფორმა და ძირითადად სოციალური სახის თამაშებით შემოვიზღუდოთ. მათ შეიძლება, თუ გვსურს, თამაშის მაღალი ფორმები ვუწოდოთ. ისინი მცირეწლოვანი ბავშვებისა და ცხოველების პირველად თამაშებზე ადვილი აღსაწერია, რადგან თავისი აგებულებით უფრო განვითარებულნი და დასახსრულნი არიან და უფრო მრავალფეროვანი და თვალსაჩინო ნიშნებით ხასიათდებიან მაშინ, როდესაც პრიმიტიული თამაშის განსაზღვრის მცდელობისას პირდაპირ მივადგებით თამაშის იმ საკუთრივ რაგვაროობას, რაც, ჩვენი აზრით, ანალიზს არ ემორჩილება. ჩვენ მოგვიხდება შეჯიბრებსა და ორთაბრძოლებზე, წარმოდგენებსა და სანახაობებზე, ცეკვასა და მუსიკაზე, მასკარადებსა და ტურნირებზე მსჯელობა. იმ ნიშნებიდან, რომელთაც ამ დროს ჩამოვთვლით, ზოგიერთი საზოგადოდ თამაშს მიეწერება, ზოგი – კერძოდ სოციალურ თამაშს,

ყოველი თამაში, უპირველეს ყოვლისა, **თავისუფალი მოქმედებაა**. ნაბრძანები თამაში თამაში აღარაა, უკეთეს შემთხვევაში ის შეიძლება თამაშის უგერგილო მიბაძვა იყოს. თუნდაც ამ თავისუფლების ნიშნით თამაში გამოეყოფა ბუნების პროცესთა მდინარებას. ის ეგუება ამ უკანასკნელს და ეფინება როგორც მშვენიერი სამოსი. ცხადია, თავისუფლება აქ ფართო აზრით უნდა გავიგოთ, რაც დეტერმინიზმის პრობლემას ხელშეუხებელს დატოვებს. რა თქმა უნდა, შეიძლება მოგვიგონ: ამ თავისუფლებას არა აქვს ადგილი მოზარდ ცხოველებთან და ბავშვებთან. მათ უნდა ითამაშონ, რადგან ინსტინქტი აიძულებთ და რადგან თამაში ემსახურება მათი სხეულებრივი და სელექტიური უნარების განვითარებას. მაგრამ ინსტინქტის ცნების შემოტანით რაღაც x-ის უკან ვიმალებით, ხოლო თუ წინდაწინ დავუშვებთ თამაშის სასარგებლო ბუნებას, petitio

principii[7] დაგვემართება. ბავშვი და ცხოველი თამაშობენ, იმიტომ რომ სიამოვნებთ, და ამაში მდგომარეობს მათი თავისუფლება.

ესეც რომ არა, მოზრდილი და პასუხისმგებლობის მქონე ადამიანი საერთოდ ადვილად გაძლებდა თამაშის გარეშე. მისთვის თამაში ფუფუნებაა. ამ შემთხვევაში თამაშის მოთხოვნილებას მხოლოდ იმდენად შეიძლება ჰქონდეს ძალა, რამდენადაც იგი თამაშის სიამოვნებაშია ჩაფესვებული. თამაში ყოველთვის შეიძლება შევწყვიტოთ ან საერთოდ უარი ვთქვათ მასზე. ის არც ფიზიკური აუცილებლობით გვაქვს მოხვეული თავზე და, მითუმეტეს, არც ზნეობრივი მოვალეობით. ის ამოცანად არ დგას ჩვენ წინაშე. ის „თავისუფალ დროს“ თამაშდება. მხოლოდ შემდგომ, კულტურის ფუნქციად რომ იქცევა, უკავშირდება მას იძულების, ამოცანისა და მოვალეობის ცნებები.

ამგვარად, მოვიპოვეთ თამაშის პირველი ძირითადი ნიშანი: ის თავისუფალია, ის არის თავისუფლება. ამას უშუალოდ უკავშირდება მეორე ნიშანი.

თამაში არ არის „ჩვეულებრივი“ ან „ნამდვილი“ ცხოვრება. პირიქით, ის გამოსვლაა ამ ცხოვრებიდან საკუთარი გამიზნულობის მქონე აქტივობის დროებით სფეროში. პატარა ბავშვმაც კარგად იცის, რომ თამაშისას „ისე, ტყუილად“, „უბრალოდ გასართობად“ მოქმედებს. თუ რამდენად აქვს ამის შეგნებას გადგმული ფესვი ბავშვის სულში, ჩემი აზრით, განსაკუთრებით კარგად ჩანს შემდეგი ეპიზოდიდან, რომელსაც თავის დროზე ერთი ბავშვის მამა მომიყვა. იგი შეესწრო თავისი ოთხი წლის შვილს, როცა პატარა ერთიმეორეზე მიწყობილი სკამებიდან პირველზე იჯდა და „მატარებლობანას“ თამაშობდა. მამა მოეფერა ბავშვს, მაგრამ პასუხად მიიღო: „მამა, არ შეიძლება ორთქმავალს აკოცო, თორემ ვაგონები იფიქრებენ, ნამდვილი არ არისო“. ეს „ისე, ტყუილად“ ავლენს თამაშის ნაკლები ღირებულების შეგნებას, მიანიშნებს, რომ „გართობა“ უპირისპირდება „სერიოზულ საქმეს“, რომელიც აღიქმება როგორც პირველადი. წეღან საგანგებოდ აღვნიშნეთ, რომ „ისე, ტყუილად“ თამაშის ცნობიერება სულაც არ გამორიცხავს ამ „მხოლოდ თამაშის“ უდიდესი სერიოზულობით წარმართვას, მასში სრულ ჩაძირვას, შთაგონებაში რომ გადადის და დროებით სულ მოხსნის განსაზღვრებას „უბრალოდ“. ყოველ თამაშს შეუძლია

[7] ლოგიკური შეცდომა, რაც მდგომარეობს დასასაბუთებელი დებულების წინასწარ, დასაბუთების გარეშე აღიარებაში (მთარგ. შენ.).

ერთხანს სავსებით დაიმორჩილოს მოთამაშე. დაპირისპირება „თამაში-სერიოზულობა“ ყოველთვის არამყარი რჩება. თამაშის ნაკლულობა მისივე სრულყოფილი სერიოზულობით ნაზღაურდება. თამაში სერიოზულობაში გადადის, სერიოზულობა კი – თამაშში. თამაშს შეუძლია სილამაზისა და ღვთაებრიობის ისეთ მწვერვალებს მიაღწიოს, სერიოზულობა რომ ახლოსაც ვერ გაეკარება. ამ ჩახლართული საკითხების წინაშე აღმოვჩნდებით, როგორც კი უშუალოდ მივადგებით თამაშის საღმრთო ქმედებასთან მიმართებას.

ჯერჯერობით კი საქმე ეხება იმ ფორმალური ნიშნების გამოყოფას, რაც ჩვენ მიერ თამაშად წოდებულ აქტივობას მიეწერება. ყველა მკვლევარი თამაშის დაუინტერესებელ ხასიათზე ამახვილებს ყურადღებას. ის „რაღაც“, რისი წყალობითაც თამაში „ჩვეულებრივი ცხოვრებისგან“ განსხვავდება, **მოთხოვნილებებისა და ლტოლვების უშუალო დაკმაყოფილების გარეთაა, მეტიც – წყვეტს ქმნის ამ დაკმაყოფილების პროცესში**. ის ეჩრება მასში, როგორც დროში შემოსაზღვრული, თავის თავში მიმდინარე მოქმედება, რომელიც სრულდება იმ კმაყოფილებისათვის, რაც თვით შესრულებას მოაქვს. ყოველ შემთხვევაში, თავისთავად, თავდაპირველი განხილვისას თამაში სწორედ ასე წარმოგვიდგება: როგორც ყოველდღიური ცხოვრების ინტერმეცო, როგორც საქმიანობა გართობის ჟამს და გართობის მიზნით. მაგრამ, თუნდაც იმის გამო, რომ ის სულ ბრუნდება ახალი და ახალი თავშექცევების სახით, თამაში ცხოვრების, როგორც მთლიანობის, თანმხლებად, სრულმქმნელად, მის აუცილებელ ნაწილად იქცევა. ის ახალისებს ცხოვრებას, სრულქმნის მას და ამიტომ აუცილებელია: ერთეული პიროვნებისათვის – როგორც ბიოლოგიური ფუნქცია, ხოლო საზოგადოებრივი ერთობისათვის – მასში ნაგულისხმევი საზრისის, მისი მნიშვნელობის, მისი გამომხატველობითი ღირებულებისა და მისით შექმნილი გონითი და სოციალური კავშირების გამო: მოკლედ, როგორც კულტურის ფუნქცია, ის აკმაყოფილებს გამომხატველობისა და თანაცხოვრების იდეალებს. მისი ადგილი იმ სფეროშია, რომელიც კვების, თვითშენახვისა და გვარის გაგრძელების წმინდად ბიოლოგიურ პროცესთა მიღმა ძევს. ამ დებულებას თითქოს წინააღმდეგობაში მოვყავართ იმ ფაქტთან, რომ სწორედ შეუღლების პერიოდში თამაში განსაკუთრებით დიდ ადგილს იკავებს ცხოველთა არსებობაში. მაგრამ განა უაზრობა არ იქნებოდა, ფრინველთა გალობას, ურთიერთგამოწვევას და თავმოწონებას ადამიანური თამაშის დარად წმინდად ბიოლოგიურის გარეთ მივუჩინოთ ადგილი? ადამია-

ნის თამაში თავის მაღალ ფორმებში, როცა ის რაღაცას ნიშნავს ან რაღაცას ზეიმობს, ყოველთვის დღესასწაულისა და კულტის სფეროს – საკრალურის სფეროს მიეკუთვნება.

მაგრამ, რაკი თამაში შეუცვლელი რამაა და კულტურას ემსახურება, უკეთ რომ ვთქვათ, თავად არის კულტურა, ხომ არ კარგავს ამის გამო დაუინტერესებლობის ნიშანს? არა, რადგან **მიზნები, რომლებსაც ის ემსახურება, თვითონ იმყოფებიან უშუალო მატერიალური ინტერესების ან ცხოვრებისეულ მოთხოვნილებათა ინდივიდუალური დაკმაყოფილების სფეროს მიღმა**. როგორც საკრალიზებულ ქმედებას, თამაშს შეუძლია ჯგუფის კეთილდღეობას ემსახუროს, მაგრამ სხვა გზით და სხვა საშუალებით, ვიდრე ცხოვრებისეულ საჭიროებათა მოპოვებაზე გამიზნულ საქმიანობას.

თამაში გამოეყოფა ჩვეულებრივ ცხოვრებას თავისი ადგილითა და თავისი ხანგრძლივობით. **ჩაკეტილობა და შემოსაზღვრულობა მის მესამე ნიშანს შეადგენს**. ის „თამაშდება“ გარკვეული დროითი და სივრცითი საზღვრების შიგნით. ის თავის თავში მიმდინარეობს და საზრისიც თავის თავში აქვს.

ეს თამაშის კიდევ ერთი ახალი, პოზიტიური ნიშანია. თამაში იწყება, შემდეგ კი, გარკვეულ მომენტში „წყდება“. ის „გათამაშდება“. სანამ ის მიმდინარეობს, გამეფებულია მოძრაობა, აღმავლობა და დაღმავლობა, ცვალებადობა, თანმიმდევრობა, დაკავშირება და გათიშვა. ამასთან ერთად, დროით შემოსაზღვრულობას უშუალოდ ებმის შემდეგი საგულისხმო ნიშანი. თამაში იმთავითვე იძენს კულტურის ფენომენის შესაფერის მკაფიო სტრუქტურას. ერთხელ რომ გათამაშდება, ის მეხსიერებაში რჩება როგორც გონითი წარმონაქმნი ანდა გონის მონაპოვარი, ხდება გადაცემადი, იქცევა ტრადიციად და მუდამჟამს შეიძლება განმეორდეს, თუგინდ, უშუალოდ დამთავრებისთანავე, როგორც ბავშვების თამაში, ჭადრაკის პარტია, გარბენი, ანდაც, ხანგრძლივი პაუზის შემდეგ, როგორც მისტერია. **ეს განმეორებადობა თამაშის ერთ-ერთი არსებითი თვისებაა**. ის ახასიათებს არა მხოლოდ თამაშს, როგორც მთლიანობას, არამედ მის შინაგან აგებულებასაც. თამაშის თითქმის ყველა მაღალგანვითარებულ ფორმაში განმეორების, რეფრენის, თანმიმდევრული ცვლის ელემენტები რაღაც ერთიანად ასხმულ ჯაჭვის მაგვარს ქმნის.

თამაშის დროით შემოსაზღვრულობაზე თვალსაჩინო მისი სივრცითი შემოსაზღვრულობაა. ყოველი თამაში იშლება თავის სათამაშო სივრცეში, თავის სათამაშო მოედანზე, რომელიც წინდაწინ, მატერიალურად ან მხოლოდ იდეალურად, გა-

მიზნულად ან თავისთავად ნაგულისხმევი სახით არის შემოსაზღვრული. როგორც ფორმის მხრივ თამაშსა და საკრალურ ქმედებას შორის არავითარი განსხვავება არ არის (ესე იგი ღვთაებრივი ქმედება იმავე ფორმით სრულდება, რითაც თამაში), ასევე საკრალური სივრცეც ფორმალურად არ განირჩევა სათამაშო მოედნისაგან. არენა, ბანქოს სათამაშო მაგიდა, ჯადოსნური წრე, ტაძარი, სცენა, კინოეკრანი, სასამართლო დარბაზი – ყოველი მათგანი თავისი ფორმითა და ფუნქციით სათამაშო მოედანია, ე.ი. ნაკურთხი ადგილია, გამოყოფილი, შემოღობილი, წმინდა სივრცე, რომლის შიგნით საკუთარ, განსაკუთრებულ კანონებს აქვს ძალა. ეს არის ჩვეულებრივი სამყაროს შიგნით მოქცეული დროებითი სამყარო, რომელიც გარკვეული, თავისთავში ჩაკეტილი მოქმედების შესრულებას ემსახურება.

სათამაშო მოედნის შიგნით საკუთარი და უპირობო წესრიგი სუფევს. ამაში თავს იჩენს თამაშის კიდევ ერთი ახალი, კიდევ უფრო პოზიტიური ნიშანი. თამაში ქმნის წესრიგს, მეტიც, ის არის წესრიგი. ამ არასრულყოფილ სამყაროში და უკუღმართ ცხოვრებაში მას დროებითი, შეზღუდული სრულყოფილება შემოაქვს. თამაში უპირობო წესრიგს მოითხოვს. მისგან უმცირესი გადახვევა ანგრევს თამაშს, განუმეორებლობას ართმევს და აუფასურებს. წესრიგის ცნებასთან ეს შინაგანი გადაბმულობაა ალბათ ის საფუძველი, რისი ძალითაც, როგორც წელან აღვნიშნეთ, თამაში ესოდენ დიდი ზომით იჭრება ესთეტიკურის სფეროში. თამაში, ვამბობდით მაშინ, აშკარად იჩენს მიდრეკილებას, ლამაზი გახდეს. შესაძლოა, ეს ესთეტიკური ფაქტორი სხვა არაფერია, თუ არა ლტოლვა მოწესრიგებული ფორმის შექმნისაკენ, რასაც თამაშის ნებისმიერი სახე ინარჩუნებს. სიტყვები, რითაც თამაშის ელემენტებს ვასახელებთ, უმეტესწილად ესთეტიკურის სფეროს ეკუთვნის. ეს ის სიტყვებია, რომელთა მეშვეობითაც სილამაზის მხარეთა გამოხატვას ვცდილობთ: „დაძაბულობა“, „წონასწორობა“, „ზომიერება“, „კონტრასტი“, „ვარიაცია“, „შეერთება“ და „გათიშვა“, „განმუხტვა“. **თამაში კრავს და თიშავს, ის მომნუსხველია და მომაჯადოებელი**. ის გამსჭვალულია ორივე კეთილშობილი თვისებით, რომელთა საგნებში აღმოჩენა და გამოხატვა შეძლო ადამიანმა: რიტმითა და ჰარმონიით.

იმ განსაზღვრულობათა შორის, რომლებიც შეიძლება თამაშს მიეყენოს, ჩვენ დაძაბულობაც ვახსენეთ. შეგვიძლია მეტიც ვთქვათ: **დაძაბულობის ელემენტი განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია თამაშისათვის**. დაძაბულობა გულისხმობს გაურ-

კვევლობას, რისკს. ის განმუხტვისაკენ მიისწრაფვის, სადაც დიდი დაძაბულობაა, იღბალია საჭირო. ეს უკვე მაშინ ითქმის, როცა თოთო ბავშვი ხელით სათამაშოს ეძებს, როცა კნუტი კოჭის ძაფს ეთამაშება, როცა პატარა გოგო ბურთს ისვრის და იჭერს. დაძაბულობისა და იღბლის ელემენტი განსაზღვრავს მარტოკაცის თამაშებს: კროსვორდს, მოზაიკის შედგენას, პასიანსს, მიზანში სროლას, რომლებიც მოთამაშის მოხერხებაზე ან კვანძის გახსნაზეა აგებული, და ამ ელემენტის მნიშვნელობა იზრდება, რაც უფრო მეტად იძენს თამაში შეჯიბრის ხასიათს. ყომარსა და სპორტულ შეჯიბრში ის ყველაზე უფრო დიდია. მეტიც, დაძაბულობის ელემენტი თავისთავად სიკეთისა და ბოროტების მიღმა მყოფ თამაშობრივ ქმედებას გარკვეულ ეთიკურ შინაარსს აძლევს. ამ დაძაბულობის წყალობით მოწმდება მოთამაშის უნარები: მისი სხეულებრივი ძალა, გამძლეობა, საზრიანობა, ვაჟკაცობა, სიმედგრე, ამასთან გამოიცდება მისი სულიერი ღირსებანი, რადგან, რაც გინდა მწველი იყოს მოგების სურვილი, მოთამაშე მაინც თამაშის მიერ დადგენილი წესების საზღვრებში უნდა დარჩეს.

თამაშის წესები

წესრიგისა და დაძაბულობის თვისებებს თამაშის წესების განხილვამდე მივყავართ. ყოველ თამაშს საკუთარი წესები აქვს. ისინი განსაზღვრავენ, რა როგორ მნიშვნელობს დროებით სამყაროში, რომელიც თამაშმა გამოაცალკევა. თამაშის წესები უცილობლად სავალდებულოა და არავითარ ეჭვს არ ექვემდებარება. პოლ ვალერიმ ერთხელ სასხვათაშორისოდ გამოთქვა შესანიშნავი აზრი: თამაშის წესების მიმართ შეუძლებელია რაიმე სკეპტიციზმი. ისინი ურყევ საფუძველს ეყრდნობიან. როგორც კი თამაშის წესებს ხელვყოფთ, თამაშის სამყაროც ინგრევა. მეორე მხრივ, თამაშის დამთავრებისთანავე მისი წესები ძალას კარგავს. მსაჯის სასტვენი ხსნის ჯადოს და ერთბაშად გვაბრუნებს „ჩვეულებრივი სამყაროს“ მდინარებაში.

მოთამაშე, რომელიც თამაშის წესებს ეწინააღმდეგება ან თავს არიდებს, თამაშისჩამშლელია[8]. თამაშისჩამშლელი სულ სხვაა, ვიდრე უპატიოსნო მოთამაშე. ეს უკანასკნელი ისე

[8] გერმ.: Spielverderber ჩვეულებრივ იხმარება გადატანილი აზრით: ის, ვინც საერთო მხიარულებას ვერ აჰყვება, სხვებსაც გუნებას წაუხდენს; ინგლისურ თარგმანში: spoil-sport (მთარგ. შენ.).

იჭერს თავს, ვითომ მართლა თამაშობდეს, და სხვის დასანახად მუდამ აღიარებს თამაშის ჯადოსნურ წრეს. მას მოთამაშეთა ერთობა უფრო ადვილად იგუებს, ვიდრე თამაშისჩამშლელს, რადგან „ჩამშლელი“ საკუთრივ თამაშის სამყაროს ერჩის. თამაშისგან განდგომით იგი თვალსაჩინოს ხდის თამაშის სამყაროს შეფარდებითობასა და სიმყიფეს, რომელთაც თავიდან სხვებთან იზიარებდა, ის ართმევს თამაშს ილუზიას, in-lusio-ს, სიტყვასიტყვით: შე-თამაშებას (მრავლისმეტყველი სიტყვაა!) ამიტომ ასეთი კაცი უნდა მოიკვეთოს, თორემ მოთამაშეთა ერთობის სიმყარეს საფრთხე შეექმნება. თამაშისჩამშლელის როლი განსაკუთრებით აშკარა ბავშვების თამაშშია. პატარების ერთობა არ კითხულობს, რატომ ღალატობს თამაშისჩამშლელი: თვითონ ვერ ბედავს თამაშში შესვლას თუ სხვებისგან აქვს აკრძალული. კაცმა რომ თქვას, „არ შეიძლებას“ ისინი საერთოდ არ ცნობენ: არ აკეთებ, ესე იგი, ვერ ბედავ. როგორც წესი, მორჩილებისა და სინდისის პრობლემა მათთვის დასჯის წინაშე შიშის საზღვრებში რჩება. თამაშისჩამშლელი ჯადოსნურ სამყაროს ამსხვრევს, ამიტომ ის მტერია და უნდა განიდევნოს. უმაღლესი სერიოზულობის სამყაროშიც უპატიოსნო მოთამაშეებს, ფარისევლებს და გაიძვერებს გაცილებით ადვილად ეგუებიან, ვიდრე თამაშისჩამშლელებს: რენეგატებს, ერეტიკოსებს, რეფორმატორებსა და მათ მიმდევრებს.

მაგრამ შესაძლებელია, თამაშისჩამშლელმა ახალი ერთობა შექმნას თავისი ახალი თამაშის წესებით. სწორედ განდგომილს, რევოლუციონერს, საიდუმლო კლუბის წევრს, ერეტიკოსს განსაკუთრებით ეხერხება ჯგუფების ჩამოყალიბება და ამიტომ მის ხასიათში, როგორც წესი, ძლიერად ვლინდება მოთამაშის ელემენტი.

საზოგადოდ, მოთამაშეთა ერთობა იჩენს მიდრეკილებას, თამაშის დასრულების შემდეგაც გააგრძელოს არსებობა. ყომარისა თუ ბრიჯის ყოველ ხელს შედეგად კლუბის შექმნა არ მოსდევს, მაგრამ გამორჩეულ მდგომარეობაში ერთად ყოფნის, სხვებისაგან გამოყოფისა და საყოველთაო ნორმებისაგან განდგომის შეგრძნება თავის ხიბლს ცალკეული პარტიის დამთავრების შემდეგაც ინარჩუნებს. კლუბი ისევე მიემართება თამაშს, როგორც ქუდი თავს. გაზვიადება იქნებოდა, ეთნოგრაფიაში ცნობილი სხვადასხვა ჯგუფი: ფრატრიები, ძმობები, კლანები და ა.შ. მოთამაშეთა ერთობებზე დაგვეყვანა, მაგრამ ისიც ძალზე ძნელია, სავსებით მოვწყვიტოთ თამაშს დროის ხანგრძლივ მონაკვეთში არსებული საზოგადოებრივი გაერთიანებები,

განსაკუთრებით არქაულ კულტურაში, სადაც მათ ამაღლებული, სადღესასწაულო და საკრალური გამიზნულობა ახასიათებთ.

თამაშის გამორჩეული სამყარო

თამაშის საგანგებო და გამორჩეული მდგომარეობა განსაკუთრებით მკაფიოდ ჩანს მის მისწრაფებაში, იდუმალების საბურველით შეიმოსოს. ძალიან პატარა ბავშვებიც კი თამაშის სიამოვნებას იმით იმძაფრებენ, რომ მას პატარა საიდუმლოდ აქცევენ. თამაში ჩვენთვისაა და არა სხვისთვის. რას აკეთებენ სხვები, „გარეთ“ მყოფნი, ჩვენ ამ დროს არ გვეხება. **თამაშის სფეროში ყოველდღიური ცხოვრების კანონები და ჩვეულებანი ძალას კარგავს**. ჩვენ „ვართ“ და „ვიქცევით“ „სხვანაირად“. „ჩვეულებრივი სამყაროს“ ეს დროებითი მოხსნა ყველაზე ნათლად ბავშვების ცხოვრებაში მჟღავნდება, მაგრამ ასევე აშკარად იჩენს თავს ველური ხალხების დიდ საკულტო თამაშობებში. ინიციაციის დღესასწაულის დროს, როდესაც ყმაწვილებს მამაკაცთა ერთობაში იღებენ, მხოლოდ „ახალწვეულები“ როდი თავისუფლდებიან ყოველდღიურობის კანონებისა და ჩვეულებებისაგან; ტომის შიგნით ყოველგვარი შეტაკება წყდება, შურისგების ყველა აქტი გადავადდება. ჩვეული საზოგადოებრივი ცხოვრების ჟამიერი შეჩერება დიდი საკრალური თამაშის სასარგებლოდ უფრო წინწასულ კულტურებშიც გვხვდება მრავალი ნაშთის სახით. ამას მიეკუთვნება ყოველივე ის, რაც სატურნალიებისა და კარნავალის ჩვეულებებს უკავშირდება. ჩვენშიც ამოხეთქავს ხოლმე ტომის ჭაბუკთა სატურნალიური თავისუფლება, შემორჩენილი გარდასულ დროთაგან, როცა პიროვნული ზნეობა უფრო უხეში იყო, წოდებრივი პრივილეგიები უფრო გამოკვეთილი, ხოლო პოლიცია უფრო გამგები. დღეს ამას „სტუდენტური ოინები“ ჰქვია. ამგვარ თამაშს ინგლისურ უნივერსიტეტებში ლექსიკონი შემდეგნაირად განმარტავს: „მძაფრი გამოვლენა ხმაურიანი, უწესრიგო ქცევისა, რომელიც მმართველობასა და დისციპლინას უგულებელყოფს“.

თამაშის გამორჩეულობა და იდუმალება თვალსაჩინო გამოხატულებას გადაცმაში პოულობს. მისი წყალობით თამაშის „არაჩვეულებრიობა“ სრულყოფილ სახეს იძენს. გადაცმული ან შენიღბული პიროვნება სხვა არსებას „თამაშობს“. ის „არის“ სხვა არსება. ბავშვური შიში, შეუზღუდველი მხიარულება, საღ-

მრთო რიტუალი და მისტიკური ფანტაზია განუყოფლად ერწყმის ერთმანეთს ყოველივე იმაში, რასაც გადაცმა და შენიღბვა ჰქვია.

მაშასადამე, თუ თამაშის ფორმალურ დახასიათებას შევაჯამებთ, მას შეიძლება ვუწოდოთ თავისუფალი ქმედება, რომელიც აღიქმება როგორც „ისე, უბრალოდ“ ჩადენილი და ჩვეულებრივი ცხოვრების გარეთ მდგომი, მაგრამ მიუხედავად ამისა, შეუძლია მთლიანად გაიტაცოს მოთამაშე; მას არ უკავშირდება არავითარი მატერიალური ინტერესი, მისი მეშვეობით არავითარი მოთხოვნილება არ კმაყოფილდება, ის სრულდება საგანგებოდ დადგენილი დროის და საგანგებოდ დადგენილი სივრცის შიგნით, გარკვეული წესების მიხედვით. იგი გაერთიანებათა აღმოცენებას უწყობს ხელს, ცდილობს იდუმალების საბურველი შეიქმნას ან გადაცმის მეშვეობით ხაზი გაუსვას თავის გამორჩეულობას ყოველდღიური ცხოვრებისაგან.

თამაში როგორც ბრძოლა და წარმოდგენა (Darstellung)[9]

თამაშის მაღალი ფორმების – ჩვენ კი სწორედ მათთან გვაქვს საქმე – ფუნქციის გასარკვევად უშუალოდ უნდა გამოვიდეთ თამაშის ორი არსებითი მხრიდან: **ის არის რაღაცისთვის ბრძოლა ან რაღაცის წარმოდგენა**. ეს ორი ფუნქცია შეიძლება გაერთიანდეს კიდეც იმგვარად, რომ **თამაში „წარმოადგენდეს“ ბრძოლას რაღაცისთვის ანდა იყოს შეჯიბრი იმაში, თუ ვის შეუძლია რაღაცის უკეთ წარმოდგენა**.

„წარმოდგენაზე“ რომ ვილაპარაკოთ, საკმარისია რაღაცას, თუნდაც ბუნებრივად მოცემულს, მაყურებელს უჩვენებდნენ. ფარშავანგი და ინდაური ბუმბულის ბრწყინვალებით თვალს უბრმავებენ თავიანთ მდედრებს: უკვე ამაში იგულისხმება რაღაც განსაკუთრებულის, მეტად გამორჩეულის დემონსტრირება გაკვირვების მიზნით. თუ ფრინველი ამასთანავე საცეკვაო ბიჯებსაც აკეთებს, ეს უკვე წარმოდგენაა, ყოველდღიური სინამდვილიდან გამოსვლა, ამ სინამდვილის უფრო მაღალ წესრიგზე გადართვა. ჩვენ არ ვიცით, რა ემართება ამ დროს ცხოველებს, ბავშვების ცხოვრებაში კი ასეთი თვითწარმოდგენები

[9] და არა Vorstellung, ე.ი. რეპრეზენტაცია, სანახაობა, სპექტაკლი და არა რეალურის იდეალური აღდგენა ცნობიერებაში. ამ თავში „წარმოდგენა“ ყველგან პირველი აზრით იხმარება. თუ სადმე ფსიქიკურ წარმოდგენაზე იქნება ლაპარაკი, ფრჩხილებში სათანადო გერმანულ სიტყვას დავურთავ (მთარგ. შენ.).

ნამდვილად სავსეა ხატოვანებით. აქ უკვე ხდება რაღაც მიბაძვა, გამოსახვა იმისა, რაც ჩვეულებრივზე უფრო ლამაზი, ამაღლებული ან სახიფათოა. ბავშვი იქცევა უფლისწულად, ან მამად, ან ბოროტ ჯადოქრად, ან ვეფხვად. ბავშვი იმდენად გადის საკუთარი თავის გარეთ, ჰგონია, „თითქოს“ მართლა სხვად იქცა, მაგრამ ბოლომდე ინარჩუნებს ცნობიერ დამოკიდებულებას „ჩვეულებრივი სინამდვილისადმი“. როცა ბავშვი წარმოადგენს, ის მოჩვენებითად ახორციელებს, გამოსახავს, ესე იგი, სახეების მეშვეობით აჩვენებს.

თუ ახლა ბავშვების თამაშიდან არქაულ კულტურებთან დაკავშირებულ საკრალურ წარმოდგენებზე გადავალთ, აღმოვაჩენთ, რომ აქ უფრო მეტად „თამაშდება“ გონითი ელემენტი, რომელიც ძალზე ძნელია ზუსტად აღიწეროს. საღმრთო წარმოდგენა მეტია, ვიდრე მოჩვენებითი, ან თუნდაც სიმბოლური განხორციელება, იგი მისტიკური განხორციელებაა. მასში რაღაც უხილავი და გამოუთქმელი მშვენიერ, რეალურ, ღვთაებრივ ფორმას იძენს. რიტუალის მონაწილენი დარწმუნებულნი არიან, რომ მათი მოქმედება ღვთაებრივი ძალითაა ნაკარნახევი და მისი შემოტანილი წესრიგი ჩვეულებრივი ცხოვრების წესრიგზე მაღლა დგას. მიუხედავად ამისა, ამდაგვარი განხორციელება წარმოდგენის გზით თამაშის ყველა ფორმალურ ნიშანს ინარჩუნებს. ის გათამაშდება, აღსრულდება გარკვეული რეალურად გამოყოფილი სათამაშო სივრცის შიგნით როგორც დღესასწაული; მისი ნიშნებია სიხარული და თავისუფლება. მისთვის შემოზღუდულია განსაკუთრებული, დროებითი მნიშვნელობის მქონე სამყარო. მაგრამ თამაშის დამთავრება არ ნიშნავს მისი ზემოქმედების შეწყვეტას; მისი ნათელი „გარესამყაროსაც“ ეცემა და მოზეიმე ერთობას სიმყარეს, წესრიგსა და კეთილდღეობას სძენს, ვიდრე საღმრთო თამაშს კვლავგანახლების ჟამი არ მოუწევს.

ამის მაგალითებს მთელი დედამიწის ზურგზე წავაწყდებით. ძველი ჩინური მოძღვრების თანახმად ცეკვისა და მუსიკის მიზანია ქვეყანა სწორ კალაპოტში ამყოფოს და ბუნება ადამიანის სასიკეთოდ მოაქციოს. თუ რამდენად ბარაქიანი იქნება წელი, ეს წელიწადის დროთა მონაცვლეობისადმი მიძღვნილ სადღესასწაულო შეჯიბრზეა დამოკიდებული; თუ თამაშები არ შედგა, ჭირნახული არ მოვა![10]

[10] M. Granet, *Fêtes et chansons anciennes de la Chine*, Paris, 1914, გვ. 150, 299; *Danses et légendes de la Chine ancienne*, Paris, 1926 გვ. 351 და შემდ.; *La civilisation chinoise, la vie publique et privée* (L'Evolution de l'humanité, no. 25), Paris, 1929, გვ.231.

საღმრთო მოქმედება არის Dromenon, ესე იგი თვით შესრულების აქტი. ის, რაც წარმოდგენილია, არის Drama, ესე იგი ყოველგვარი მოქმედება, მიუხედავად იმისა, სანახაობაა ის თუ პაექრობა. მასში წარმოდგენილია კოსმიური ხდომილება, მაგრამ არა როგორც რეპრეზენტაცია, არამედ როგორც იდენტიფიკაცია. ის იმეორებს ერთხელ მომხდარს. კულტი განახორციელებს ხდომილებას, რომელიც სახოვნადაა ნაჩვენები მოქმედების მეშვეობით. მისი ფუნქცია არის არა მხოლოდ მიბაძვა, არამედ ჩართვა ანუ მონაწილეობა[11]. ის არის „ხდომილების გამოთავისუფლება“[12].

კულტუროლოგიისათვის არაარსებითია, როგორ განიხილავს ფსიქოლოგია ამ მოვლენებით გამოხატულ პროცესებს. ეს უკანასკნელი მოთხოვნილებას, რომელსაც ასეთ წარმოდგენამდე მივყავართ, უსწორდება როგორც „კომპენსატორულ იდენტიფიკაციას“ ანდა როგორც „რეპრეზენტატულ ქცევას, გამოწვეულს ნამდვილი, გამიზნული ქცევის განხორციელების შეუძლებლობით“[13]. კულტუროლოგიისათვის საქმე იმის გაგებას ეხება, თუ რა მნიშვნელობა ეძლევა თვალსაჩინო წარმოდგენას იმ ხალხთა ცნობიერებაში, რომლებისთვისაც განცდილის შენაცვლება მოძრავი სიცოცხლის ფორმებით ცხოვრების არსებით მხარეს შეადგენს.

აქ ჩვენ ვეხებით რელიგიათმცოდნეობის საფუძვლებს, საკითხს კულტურის, რიტუალისა და მისტერიის არსის შესახებ. ვედების მთელი ძველინდური მსხვერპლთმსახურება ემყარება აზრს, რომ საკულტო მოქმედება – იქნება ის მსხვერპლშეწირვა, შეჯიბრი თუ სანახაობა – სასურველი კოსმიური ხდომილების რიტუალური გამოხატვის მეშვეობით ღმერთებს აიძულებს, რეალურად მოახდინონ ეს ხდომილება. ანტიკური სამყაროს მიმართ ეს კავშირი დამაჯერებლად აქვს ნაჩვენები ქალბატონ ჯ. ე. ჰარისონს კრეტელი კურეტების საბრძოლო ცეკვების მაგალითზე მის ახლახან მითითებულ წიგნში „თემის. ბერძნული რელიგიის სოციალური ძირების გამოკვლევა“. ჩვენ არ ვაპირებთ, ჩავუღრმავდეთ რელიგიასთან დაკავშირებულ ყოველ საკითხს, რომელსაც თემა წამოჭრის, მაგრამ აქ უფრო მეტად დავაკვირდებით არქაული საკულტო ქმედების თამაშობრივ ხასიათს.

---

[11] როგორც ბერძნები იტყოდნენ, უფრო methetic, ვიდრე mimetic – J. E. Harrison, *Themis. A Study of the Social Origins of the Greek Religion*, Cambridge, 1912, გვ.125.

[12] R. R. Marett, *The Threshold of Religion*, London, 1921, გვ. 48.

[13] F.J.J.Buytendijk, *Het spel van mensch en dier als openbaring van levensdriften*, Amsterdam, 1932, გვ.70-71.

თამაში და კულტი

მაშასადამე, კულტი არის სანახაობა, დრამატული წარმოდგენა, სახიობა, შენაცვლებაზე აგებული განხორციელება. წელიწადის დროთა შეცვლასთან დაკავშირებულ საღმრთო დღესასწაულებზე ერთობა საკრალიზებული სპექტაკლების სახით ზეიმობს დიად მოვლენებს ბუნების ცხოვრებაში. წელიწადის დროთა მონაცვლეობა აქ წარმოდგენილია მდიდარი ფანტაზიით შექმნილ სურათებში, რომლებიც გამოხატავენ ციურ სხეულთა ამოსვლა-ჩასვლას, მინდვრეულის აღმოცენება-დამწიფებას, ადამიანისა და ცხოველის დაბადებას, სიცოცხლესა და სიკვდილს. კაცობრიობა, ლეო ფრობენიუსის გამოთქმით, ისე **გაითამაშებს** ბუნების წესრიგს, როგორც აცნობიერებს მას[14]. უძველეს დროში, თვლის ფრობენიუსი, იგი ჯერ მცენარეთა და ცხოველთა სამყაროს კანონზომიერებებში გაერკვა და მხოლოდ შემდეგ ჩაწვდა დროისა და სივრცის, თვეებისა და წელიწადის დროების, მზის მოძრაობის წესრიგს. ამიერიდან ის არსებობის უმაღლეს წერტილს თამაშში გაითამაშებს. ამ თამაშში და მისი მეშვეობით ის ხელახლა აღასრულებს განსახიერებულ მოვლენებს და ამით ეხმარება სამყაროული წესრიგის შეუფერხებელ მდინარებას, მაგრამ ამ თამაშიდან კიდევ მეტი გამომდინარეობს. საკულტო თამაშის ფორმებში აღმოცენდება თვით ადამიანთა ერთობის წესრიგი, მათი უმარტივესი სახელმწიფოებრივი დაწესებულებები. მეფე მზეა, სამეფო კი – მზის მოძრაობის ხატოვანი წარმოდგენა. მთელი სიცოცხლის განმავლობაში მეფე „მზის“ როლს თამაშობს და საბოლოოდაც მის ბედს იზიარებს: საკუთარი სახლი რიტუალური ფორმით სიცოცხლეს მოუსწრაფებს მას.

საკითხი იმის შესახებ, რამდენად დასაბუთებულად შეიძლება ჩაითვალოს მეფის რიტუალური მკვლელობის ეს ახსნა და მთელი მის უკან მდგომი თვალსაზრისი, შეიძლება სხვებს გადავულოცოთ. ჩვენ აქ სხვა რამ გვაინტერესებს: როგორ უნდა გავიაზროთ ბუნების აღქმის ასეთი ხატოვანება პირველყოფილ ცნობიერებაში? როგორ მიმდინარეობს პროცესი, რომლის თავში ადამიანი ყოველგვარი გამომხატველობის გარეშე გამოცდის კოსმიურ მოვლენებს, ბოლოში კი თამაშის ფორმით განასახიერებს მათ?

---

[14] Leo Frobenius. Kulturgeschichte Afrikas. *Prolegomena zu einer historischen* Gestaltlehre, 1933, Schicksalskunde im Sinne des Kulturwerdens, Leipzig 1932.

ფრობენიუსი სამართლიანად უკუაგდებს სავსებით უნიადაგო ახსნას, რომელიც საკმარისად თვლის „თამაშისკენ სწრაფვის“, როგორც თანდაყოლილი ინსტინქტის, ცნების შემოტანას[15]. „ინსტინქტები, – ამბობს ის, სინამდვილის საზრისთან შეჯახებით გამოწვეული უსუსურობის გამონაგონია“. ასევე დაბეჯითებით, და კიდევ უფრო მყარ საფუძველზე დაყრდნობით, ეწინააღმდეგება ის ძველი მეცნიერების ტენდენციას, კულტურის ყოველი მონაპოვრის ახსნა გაეგო როგორც პასუხები კითხვებზე: „რა მიზნით?“, „რისთვის?“, „რის საფუძველზე?“, რომელთაც ის კულტურის შემოქმედ ერთობას ძალით ახვევდა თავს. ასეთ თვალსაზრისს მკვლევარი „მიზეზობრიობის უსაშინლეს ტირანიას“, ყავლგასულ უტილიტარიზმს უწოდებს[16].

ფრობენიუსის შეხედულება ასეთ შემთხვევებში მიმდინარე გონითი პროცესების შესახებ შემდეგს ემყარება. არქაულ ადამიანში ბუნებისა და სიცოცხლის ჯერ კიდევ გამოხატვას მოკლებული გამოცდილება ატაცებულობის სახით მჟღავნდება. „გაფორმების უნარი როგორც ხალხში, ისე ბავშვსა და ყოველ შემოქმედ ადამიანში ატაცებულობიდან ვითარდება“[17]. კაცობრიობა „ატაცებული აღმოჩნდება ბედისწერის გამოცხადებით... შექმნისა და გაქრობის ბუნებრივი რიტმის სინამდვილე დაეუფლება მის ცნობიერებას და აუცილებლობით, რეფლექსების დონეზე აიძულებს, მოქმედებით წარმოადგინოს თავისი გრძნობები“[18]. მაშასადამე, მისი აზრით, საქმე გვაქვს გონითი ტრანსფორმაციის აუცილებელ პროცესთან. ატაცებულობის წყალობით ბუნების შეგრძნება კონდენსირდება პოეტურ კონცეფციად, ხელოვნების ფორმად. შესაძლოა, შემოქმედებითი წარმოსახვის პროცესის დასახასიათებლად უკეთესი სიტყვები ვერც ვიპოვოთ, მაგრამ „ახსნას“ ამას ვერ ვუწოდებთ. გზა, რომელიც კოსმიური წესრიგის ესთეტიკური თუ მისტიკური, მაგრამ ნებისმიერ შემთხვევაში მაინც ალოგიკური შეგნებიდან საღმრთო თამაშამდე მიდის, ისევე ბნელითაა მოცული, როგორც უწინ.

დიდი მკვლევარის ფორმულირებაში გვაკლია მკაფიო განსაზღვრება იმისა, თუ რა იგულისხმება ღვთაებრივი მასალის

---

[15] *Kulturgeschichte*, გვ. 23, 122.

[16] იქვე, გვ.21.

[17] იქვე, გვ.122.

[18] „ატაცებულობა“, როგორც ბავშვური თამაშის მომენტი: შდრ. ბოიტენდაიკის მიერ ერვინ შტრაუსისაგან ნასესხები გამოთქმა „პათიური დამოკიდებულებისა“ და „ატაცებულობის“, როგორც ბავშვური თამაშის საფუძვლის შესახებ – იხ. ბოიტენდაიკის დასახ. ნაშრ., გვ. 20.

„გათამაშებაში“. ფრობენიუსი კვლავ და კვლავ ხმარობს სიტყვას „თამაში“ საკულტო მოქმედებათა აღსანიშნავად, მაგრამ არასოდეს სვამს კითხვას: რას ნიშნავს აქ „თამაში“. იბადება ეჭვი, ხომ არ შემოეპარება მას ტელეოლოგიური თვალსაზრისი, რომელსაც თავად ასე ეწინააღმდეგებოდა და რომელიც სრულიად არ შეესაბამება თამაშის არსს. ფრობენიუსი ხომ იმას ამტკიცებს, რომ თამაში ემსახურება კოსმიური ხდომილების განახლებას, წარმოდგენას და მასში თანამონაწილეობის გზით – მის განხორციელებას. გარდუვალად გვეჭრება ქვაზი-რაციონალური მომენტი. გამოდის, რომ თამაშსა და სახიობას იმთავითვე ჰქონიათ მოცემული თავისი მიზანი: გამოხატონ რაღაც სხვა, სახელდობრ, კოსმიური მოვლენებით ატაცებულობა. ის ფაქტი, რომ ამგვარი დრამატიზაცია **თამაშდება**, ფრობენიუსისათვის, როგორც ჩანს, მეორეხარისხოვანია. თეორიულად დასაშვებია, პირველყოფილი ადამიანის მსოფლშეგრძნებას სხვაგვარი გამოხატვაც ეპოვა. ჩვენთვის კი, ამის საპირისპიროდ, მთავარი სწორედ თამაშის ფაქტია, ეს თამაში თავისი არსით ბავშვის ან ცხოველის თამაშის ტოლფასია და სხვა არაფერი, თუ არა მისი უფრო მაღალი ფორმა. უაზრობა იქნებოდა, ბავშვის ან ცხოველის თამაშის ფესვები კოსმიური „ატაცებულობით“ ან სამყაროული წესრიგის აღქმით გამოწვეული ემოციის გამოხატვის წყურვილში გვეძებნა. ბავშვის თამაშის თამაშობრივი ფორმა მისი არსიდან გამომდინარეობს და სრულიად წმინდა სახითაა მოცემული.

ჩვენ შესაძლებლად მიგვაჩნია ფრობენიუსისაგან განსხვავებული სიტყვებითაც აღვწეროთ პროცესი, „სიცოცხლითა და ბუნებით“ ჩვენი ატაცებულობიდან რომ იწყება და საღმრთო თამაშში ამ გრძნობის გამოხატვამდე მიდის. ამ დროს ჩვენი მიზანი რაღაც ფაქტიურად გამოუკვლეველის ახსნა კი არ არის, არამედ მხოლოდ და მხოლოდ მოვლენათა ფაქტიური მდინარების მიღება ისე, როგორც ის არის. არქაული საზოგადოება თამაშობს ისევე, როგორც ბავშვები და ცხოველები თამაშობენ. ეს თამაში იმთავითვე მოიცავს თამაშისთვის ნიშნეულ ყველა ელემენტს: წესრიგს, დაძაბულობას, მოძრაობას, ზეიმურობასა და შთაგონებას. მხოლოდ საზოგადოების განვითარების მოგვიანო საფეხურზე უკავშირდება თამაშს შეხედულება, თითქოს მისით რაღაც გამოიხატება: სახელდობრ, სიცოცხლე. ერთ დროს უსიტყვო თამაში ახლა პოეტურ ფორმას იღებს. თამაშის ფორმასა და ფუნქციაში, რომელიც შეადგენს თამაშის დამოუკიდებელ, უსაზრისო და ირაციონალურ რაგვარობას, ადა-

მიანის კოსმოსში ჩაფესვებულობის შეგრძნება თავის უპირველეს, უმაღლეს და უსაკრალურეს გამოხატულებას პოვებს. კულტი დამყნობილია თამაშზე, მაგრამ თამაში, როგორც ასეთი, პირველადი რჩება.

ღვთაებრივი სერიოზულობა თამაშში

ჩვენ აღმოვჩნდით სფეროებში, რომელთაც ფსიქოლოგიის შემეცნებითი მეთოდები და თვით ჩვენი შემეცნებითი უნარების თეორია ძნელად მიესადაგება. აქ წამოჭრილი საკითხები ჩვენი ცნობიერების უღრმეს ძირს შეეხება. კულტი უმაღლესი და უწმინდესი სერიოზულობაა. შეუძლია მას, ამის მიუხედავად, თამაში იყოს? თავიდანვე დავადგინეთ: ყოველი თამაში, როგორც ბავშვებისა, ისე უფროსებისა, შეიძლება უღრმესი სერიოზულობით წარიმართოს. შეიძლება კი ეს სერიოზულობა ისე შორს წავიდეს, რომ საკრალური ქმედების ღვთაებრივ ატაცებულობას თამაშის ფორმა დაუკავშირდეს? დასკვნების გამოტანას რამდენადმე ხელს უშლის თავდაპირველად მიღებულ ცნებათა მოუქნელობა. ჩვენ შეჩვეულნი ვართ, დაპირისპირებას თამაშსა და სერიოზულობას შორის ვუყუროთ, როგორც გარდუვალს. მაგრამ, როგორც ჩანს, ის უღრმეს ძირებამდე არ ჩადის.

ერთი წუთით გავიაზროთ შემდეგი ვითარება. ბავშვი, სრული დაბეჯითებით შეიძლება ითქვას, საკრალური სერიოზულობით თამაშობს. მაგრამ ის თამაშობს და იცის, რომ თამაშობს. სპორტსმენი თავდავიწყებული სერიოზულობით და შთაგონებით თამაშობს. ის თამაშობს და იცის, რომ თამაშობს. მსახიობი თამაშში სულსა და გულს აქსოვს. მიუხედავად ამისა, ის თამაშობს და შეგნებული აქვს, რომ თამაშობს. მევიოლინე ღვთაებრივ აგზნებამდე მიდის, ჩვეულებრივისაგან განსხვავებულ და მასზე ამაღლებულ სამყაროს განიცდის, და მაინც მისი მოქმედება თამაშად რჩება. თამაშობრივი ხასიათი შეიძლება ყველაზე ამაღლებულ საქმიანობას მიეწეროს. შეგვიძლია თუ არა ეს ხაზი საკულტო მოქმედებამდე გავაგრძელოთ და ვამტკიცოთ, რომ მსხვერპლშეწირვის დროს ქურუმი, რამდენადაც ის თავის რიტუალს უძღვება, მოთამაშედ რჩება? თუ ამას რომელიმე ერთი რელიგიის მიმართ დავუშვებთ, ზოგადადაც უნდა მივიღოთ. მაშინ რიტუალის, მაგიის, ლიტურგიის, ღვთიური კურთხევისა და მისტერიის ცნებები ერთიანად მოხვდებოდნენ თამაშის ცნების მნიშვნელობის არეში. აქ უნდა გავ-

ფრთხილდეთ, ზედმეტად არ გავწელოთ თამაშის ცნება. თამაშის ცნებას თუ მეტისმეტად გავაფართოებთ, სიტყვებით თამაში გამოგვივა, მაგრამ მე მჯერა, რომ ასეთი რამ არ გვემართება, როცა საღმრთო ქმედებას თამაშად ვნათლავთ. ფორმალურად ის თამაშის ყველა ნიშანს ატარებს და შინაარსობრივადაც თამაშია, რადგან თავისი მონაწილე სხვა სამყაროში გადაჰყავს. პლატონისათვის თამაშისა და საღმრთო ქმედების იდენტობა უდავო იყო. ის სულ არ უფრთხოდა საკრალურის თამაშის კატეგორიაში შეყვანას. „სერიოზულს სერიოზულად უნდა მივუდგეთ, – ნათქვამია მასთან[19]. – ღმერთს ნეტარი სერიოზულობა ეკადრება, კაცი კი იმისთვის არის შექმნილი, რომ ღმერთის სათამაშო იყოს და ეს ხვედრი საუკეთესოა, რაც მას აქვს. ასე რომ ყველა, კაცი იქნება თუ ქალი, ამ წესს უნდა გაჰყვეს და მთელი ცხოვრება ულამაზეს თამაშში გაატაროს, საპირისპიროდ იმისა, რასაც ახლა ფიქრობენ“. „ისინი ომს, – განაგრძობს შემდეგ პლატონი, – სერიოზულ საქმედ თვლიან... მაგრამ ომში არც ღირსსახსენებელი თამაშია და არც ღირსსახსენებელი აღზრდა, რასაც ჩვენ მაინც უსერიოზულესად ვთვლით. მაშასადამე, ყველა უნდა ეცადოს, რაც შეიძლება კარგად გაატაროს მშვიდობიანი ცხოვრება. კარგი რაღას ჰქვია? ცხოვრება თამაშით უნდა იყოს სავსე, გარკვეული თამაშები უნდა ითამაშო, მსხვერპლი შესწირო, იმღერო და იცეკვო, რათა ღმერთების მადლი მოისხა, მტრები მოიგერიო და ბრძოლებში გაიმარჯვო“[20].

თამაშისა და ღვთაებრიობის ამ პლატონისეულ გაიგივებაში ღვთაებრივი კი არ არის დამცრობილი იმით, რომ თამაშად იწოდება, არამედ თამაშია ამაღლებული იმით, რომ ამ ცნების მნიშვნელობა გონის უმაღლეს სფეროებს სწვდება. დასაწყისში ვთქვით, რომ თამაში ყოველგვარ კულტურაზე ადრე არსებობდა, შემდგომ კი, გარკვეული აზრით, მაღლდება კიდეც კულტურაზე ან, ყოველ შემთხვევაში, თავისუფლდება მისგან. ბავშვობაში ადამიანი გართობა-სიამოვნებისათვის თამა-

---

[19] „კანონები“, VII, 803cd.

[20] შდრ. „კანონები“, VII, 796b, სადაც პლატონი კურეტების საღმრთო ცეკვებს „შეიარაღებულ თამაშებს“ უწოდებს. საღმრთო მისტერიასა და თამაშს შორის შინაგან კავშირს ზუსტად იჭერს რომანო გარდინი მისი წიგნის „გონი ლიტურგიისა“ თავში, რომლის სათაურია „ლიტურგია, როგორც თამაში“ (R. Guardini, *Vom Geist der Liturgie*, Ecclesia Orans 1922). მას არ მოჰყავს პლატონის ციტატა, მაგრამ მეტად უახლოვდება ზემოთმოტანილ გამონათქვამს. ის ლიტურგიას მიაწერს არაერთ ნიშანს, რომელიც ჩვენ გამოვყავით როგორც თამაშისთვის დამახასიათებელი. ლიტურგიაც მის უმაღლეს ინსტანციაში „უმიზნო, მაგრამ საზრისის მქონეა“.

შობს და ამ დროს სერიოზული ცხოვრების დონეზე დაბლა ჩამოდის. მაგრამ თამაშს შეუძლია ამ დონეზე მაღლაც აიყვანოს მოთამაშე, სახედობრ – მშვენიერებისა და ღვთაებრიობის სფეროებში.

ამ თვალსაზრისით შეგვიძლია ცოტა უფრო გარკვევით განვსაზღვროთ შინაგანი კავშირი კულტსა და თამაშს შორის. ამით ნათელი მოეფინება მრავალმხრივ გამოვლენილ ერთგვაროვნებას რიტუალურ და თამაშობრივ ფორმებს შორის და კვლავ დღის წესრიგში დარჩება საკითხი იმის შესახებ, თუ რამდენად მოხვდება ყოველი ცალკეული საკრალური ქმედება თამაშის სფეროში.

თამაშის ფორმალურ ნიშანთა შორის უმნიშვნელოვანესია ქმედების სივრცითი გამიჯვნა ჩვეულებრივი ცხოვრებისაგან. თამაში მატერიალურად ან იდეალურად შემოისაზღვრავს ჩაკეტილ სივრცეს და ყოველდღიურობის გარემოდან გამოიყოფა. თამაში იქ, შიგნით მიმდინარეობს, მის წესებს ჩაკეტილ სივრცეში აქვთ ძალა. მიწის ნაკურთხი ნაგლეჯის შემოფარგვლა აგრეთვე უპირველესი ნიშანია ყოველი საღმრთო ქმედებისა. გამოყოფილობის ეს მოთხოვნა რიტუალში, მაგიისა და სამართლებრივი ცხოვრების ჩათვლით, მხოლოდ დროსა და სივრცეს როდი ეხება. კურთხევისა და ხელდასხმის თითქმის ყველა წესი აღმსრულებლისა და ხელდასხმულისთვის ხელოვნურ გამოყოფასა და იზოლაციას მოითხოვს. ყველგან, სადაც საქმე ეხება აღთქმის დადებას, რაიმე ორდენში ან ძმობაში შეყვანას, ფიცის მიღებას ან საიდუმლო საზოგადოების ცხოვრებას, შემოისაზღვრება ერთგვარი სათამაშო სივრცე, რომლის შიგნითაც საზრისი ეძლევა დასახელებულ აქტებს. ჯადოქარი, წინასწარმეტყველი, ქურუმი იმით იწყებენ, რომ საღმრთო ადგილს შემოიზღუდავენ. ღვთისმსახურება და მისტერია წინასწარ გულისხმობს ნაკურთხ სივრცეს.

ფორმის თვალსაზრისით სულ ერთია, საღმრთო მიზნით ხდება შემოსაზღვრა, თუ წმინდა თამაშისათვის. იპოდრომი, ჩოგბურთის მოედანი, ქვაფენილზე „კლასობანას“ საბავშვო თამაშისათვის შემოხაზული ოთხკუთხედი და საჭადრაკო დაფა ფორმალურად არ განსხვავდება ტაძრისა და ჯადოსნური წრისგან. საკრალურ წეს-ჩვეულებათა გასაოცარი ერთგვაროვნება მთელ დედამიწის ზურგზე მიანიშნებს, რომ ასეთი წეს-ჩვეულებები ადამიანური გონის მეტისმეტად ღრმა და ძირეულ თვისებაშია ჩაფესვებული. კულტურის ფორმების საყოველთაო მსგავსებას უფრო ხშირად ლოგიკურ საფუძველს უძებნიან: ცდილობენ შემოზღუდვა-გამოყოფის მოთხოვნილება ახსნან იმაზე ზრუნვით, რომ

საკრალური დაცული იქნას მავნე გარეგანი ზემოქმედებისაგან – საკრალურს ხომ მისი განსაკუთრებულობის გამო მუდამ ერჩიან ბოროტი ძალები. ამით კულტურულ პროცესს დასაბამიდანვე მიეწერება რაციონალური ჩანაფიქრი და უტილიტარული გამიზნულობა, რის დაუშვებლობაზეც ფრობენიუსი გვაფრთხილებდა. რა თქმა უნდა, ამით ჯერ კიდევ არ ვუბრუნდებით წარმოდგენას ცბიერ მღვდლებზე, რომლებმაც რელიგია გამოიგონეს, მაგრამ მოყვანილ თვალსაზრისში მაინც იგულისხმება ყურით მოთრეული ინტელექტუალური მოტივაციის მომენტი. თუ, ამის საწინააღმდეგოდ, თამაშისა და რიტუალის არსებითსა და ძირეულ იგივეობას ვაღიარებთ, და, მაშასადამე, მივიღებთ, რომ ღვთის ნაკურთხი ადგილი იგივე სათამაშო მოედანია, მაშინ შემაცდენელი შეკითხვები: „რისთვის?“, „რატომ?“ – საერთოდ აღარ დაგვებადება.

რაკი დავასკვენით, რომ საღმრთო მოქმედება ფორმალურად ძნელად განირჩევა თამაშისაგან, ჩვენ წინაშე ისმის კითხვა: ხომ არ ვრცელდება კულტისა და თამაშის თანხმიერება წმინდა ფორმალური მომენტების მიღმა? გასაკვირია, რელიგიათმცოდნეობა და ეთნოგრაფია მეტი ყურადღებით რატომ არ ეკიდება ამ საკითხს. საქმე ისაა, რომ საკრალური მოქმედებები არა მარტო თამაშის ფორმით მიმდინარეობს, არამედ თამაშობრივი სულისკვეთებითა და განწყობითაც ხასიათდება. რამდენადაც ვიცი, ეს საკითხი არც ფრობენიუსს დაუსვამს. მე ამ თემაზე მხოლოდ ცალკეული, შემთხვევითი წყაროებიდან შეკრებილი დაკვირვებები შემიძლია შემოგთავაზოთ.

თავისთავად ცხადია, რომ სულისკვეთება, რითაც ერთობა თავის საღმრთო რიტუალებს ასრულებს და განიცდის, უპირველეს ყოვლისა, მაღალი და წმინდა სერიოზულობაა. მაგრამ კიდევ ერთხელ უნდა გაიხაზოს: ნამდვილი და სპონტანური თამაშობრივი განწყობაც შეიძლება ღრმად სერიოზული იყოს. მოთამაშე შეიძლება მთელი თავისი არსებით ჩაერთოს თამაშში. შეგნება, რომ ის „უბრალოდ თამაშობს“, შეიძლება მთლიანად უკანა პლანზე გადავიდეს. თამაშთან განუყრელად დაკავშირებული სიხარული არა მხოლოდ დაძაბულობაში გადაიზრდება, არამედ აღმაფრენაშიც. თამაშის სულისკვეთებას ორი პოლუსი აქვს: უზრუნველობა და ექსტაზი.

სათამაშო განწყობა არამდგრადი ბუნებისაა. „ჩვეულებრივმა ცხოვრებამ“ შეიძლება ყოველ წამს დაიბრუნოს თავისი უფლებები – ამის მიზეზი შეიძლება იყოს გარედან ჩარევა, რომელიც თამაშს შეწყვეტს, წესების დარღვევა, სათამაშო ცნობიერების შინაგანი უკმარობა, გაწბილება ან საღი აზრისაკენ მობრუნება.

დღესასწაულის არსი

რა შეიძლება ითქვას საღმრთო ზეიმების განწყობასა და სულიკვეთებაზე? ხალხი, რომელიც თავისი სალოცავებისკენ მიეშურება, სიხარულის ერთობლივ გამოხატვას ესწრაფვის. კურთხევა, მსხვერპლშეწირვა, საღმრთო ცეკვები, საკრალური შეჯიბრებები, დადგმები, მისტერიები – ყოველივე დღესასწაულშია ჩართული. მაშინაც კი, როცა რიტუალები სისხლიანია, ხელდასასხმელის გამოცდა – სასტიკი, ხოლო ნიღბები – საზარელი, ყველაფერი ერთად დღესასწაულის სახით თამაშდება. „ჩვეულებრივი ცხოვრება“ დროებით შეჩერდება. ქეიფი, დროსტარება, თავაწყვეტილი მხიარულება დღესასწაულის ბოლომდე გრძელდება. ძველბერძნულ მასალას დავეყრდნობით თუ თანამედროვე აფრიკულს, ნებისმიერ შემთხვევაში გაგვიჭირდება, მკვეთრად გავმიჯნოთ ერთმანეთისაგან ზოგადი სადღესასწაულო განწყობილება და დღესასწაულის საკვანძო მისტერიით გაღვივებული საღმრთო გზნება.

თითქმის ერთდროულად გამოქვეყნდა უნგრელი მკვლევარის კარლ კერენიის ნაშრომი დღესასწაულის არსის შესახებ, რომელსაც მჭიდრო კავშირი აქვს ჩვენს თემასთან[21], და ამ წიგნის ჰოლანდიური გამოცემა. კერენიის აზრით, დღესასწაულს აგრეთვე ახასიათებს პირველადი თავისთავადობა, რაც ჩვენ თამაშს მივაწერეთ. „სულიერ რეალობებს შორის, – ამბობს იგი, – საზეიმო განწყობილება არის ნივთი თავისთვის, რომელსაც ამ ქვეყნად სხვა ვერაფერში ავრევთ“[22]. თამაშზე ჩვენი წეღანდელი საუბრის ზუსტად ანალოგიურად ის ამტკიცებს, რომ კულტურის შესახებ მეცნიერებებში საკმაოდ უგულებელყოფილია დღესასწაულის მოვლენა. დღესასწაულებრივის ფენომენი, როგორც ჩანს, საკმაოდ გამორჩენიათ ეთნოლოგებს“[23]. დღესასწაულებრივის რეალობას „მეცნიერება ისე უვლის ხოლმე გვერდს, თითქოს ის სულ არ არსებობდეს[24]. ზუსტად ისევე, როგორც თამაშისას, – დავძენთ ჩვენ. დღესასწაული და თამაში თავისი ბუნებით უმჭიდროეს კავშირშია. ყოველდღიური ცხოვრებიდან ამორთვა, მოქმედების, ძირითადად, მაგრამ არა უცილობლად, მხიარული ხასიათი (დღესასწაულიც შეიძლება სერიოზული იყოს), დროითი და სივრცითი შემოზღუდულობა,

---

[21] K. Kerényi, *Vom Wesen des Festes*, Paideuma, Mitteilungen zur Kulturkunde I, Heft 2 (Dez., 1938), გვ. 59-74.

[22] იქვე, გვ. 63.

[23] იქვე, გვ. 65.

[24] იქვე, გვ. 63.

მკაცრი განსაზღვრულობისა და ნაღდი თავისუფლების თანაარსებობა: ყოველივე ეს თამაშისა და დღესასწაულის უმთავრეს საერთო ნიშნებს შეადგენს. განსაკუთრებით მჭიდრო ხდება მათი ურთიერთობა ცეკვაში. კერენიის მოწმობით, მექსიკის წყნარი ოკეანის სანაპიროზე მცხოვრები გორას ტომის ინდიელები ჭყინტი სიმინდის შემოსვლისა და შებრაწვის საღმრთო დღესასწაულს მათი უმაღლესი ღვთაების „თამაშს“ უწოდებენ[25].

უკვე წინასწარი დალაგების სახით, რასაც იმედია უფრო საგულდაგულო გამოკვლევა მოჰყვება, კერენიის იდეები დღესასწაულის როგორც კულტურის ცნების შესახებ ამტკიცებს და აფართოებს საფუძველს, რომელსაც ეს წიგნი ეყრდნობა. მაგრამ საღმრთო დღესასწაულისა და თამაშის განწყობათა შორის დიდი სიახლოვის დადგენით ყველაფერი მაინც არ არის ნათქვამი. ნამდვილ თამაშს მისი ფორმალური ნიშნებისა და მხიარული განწყობილების გარდა, აუცილებლობით უკავშირდება კიდევ ერთი ნიშანი: შეგნება, თუნდაც უკანა პლანზე განდევნილი, რომ მოქმედება „ისე, უბრალოდ“ ხდება. საკითხავი რჩება, რამდენად შეიძლება დაუკავშირდეს ამგვარი ცნობიერება საღმრთო ქმედების შესრულებით გამოწვეულ გზნებას.

რწმენა და თამაში

თუკი არქაულ კულტურათა საღმრთო რიტუალებით შემოვიზღუდებით, გვექნება შესაძლებლობა მეტ-ნაკლები სიზუსტით დავადგინოთ სერიოზულობის ხარისხი, რითაც ეს რიტუალები სრულდება. ეთნოლოგები, რამდენადაც ვიცი, იმ აზრისანი არიან, რომ ველურების ცნობიერების მდგომარეობა დიდი რელიგიური დღესასწაულების დროს ვერ დახასიათდება როგორც სრული აღტყინება ან ილუზიის ტყვეობაში ყოფნა: უკანა პლანზე ყოველთვის რჩება „არანამდვილობის“ შეგნება. ამგვარ განწყობას სხარტად გადმოგვცემს ად.ე.იენსენი თავის წიგნში „წინადაცვეთისა და მომწიფების ცერემონიები პირველყოფილ ხალხებში“[26]. მას თუ დავუჯერებთ, მამაკაცებს სულ არ ეშინიათ სულებისა, რომლებიც დღესასწაულის დროს აქეთ-იქით დაძრწიან და კულმინაციურ მომენტებში ყველას გამოეცხადე-

[25] იქვე, გვ. 60. ავტორი ეყრდნობა წიგნს: K. Th. Preuss, *Die Najarit-Expedizion I*, 1912, გვ. 106 და შემდეგ.

[26] Ad. E. Jensen, *Beschneidung und Reifezeremonien bei Naturvölkern*, Stuttgart, 1933.

ბიან. ეს არცაა გასაკვირი: იგივე კაცები ხომ მთელი ცერემონიის რეჟისორებიც არიან: ამზადებენ ნიღბებს, თვითონვე ატარებენ მათ და გამოყენების შემდეგ ქალებს უმალავენ. ისინი ტეხენ სულების გამოჩენის მაუწყებელ ხმაურს, ხაზავენ მათ ნაკვალევს ქვიშაზე, სულს უბერავენ ფლეიტას, რომელმაც წინაპართა ხმის ილუზია უნდა შექმნას. მოკლედ, „ისინი, – ამბობს იენსენი, – იმ უფროსებივით არიან, თოვლის ბაბუას ნიღბის ამბავი თვითონ რომ იციან და ბავშვებს უმალავენ“[27] მამაკაცები აშინებენ ქალებს შეთხზული ამბებით, შემოსაზღვრულ წმინდა ჭალაში ვითომ რომ ხდება[28]. თვით კაცობაში მისაღებთა მდგომარეობა მერყეობს ექსტატიურ თავდავიწყებას, სიმულირებულ სიშლეგეს, შიშით ატაცებულობასა და ბიჭურ-ყოყლოჩინურ თეატრალურობას შორის[29]. საბოლოოდ, არც ქალები რჩებიან სავსებით და მთლიანად მოტყუებულნი. მათ კარგად უწყიან, ვინ იმალება ამა თუ იმ ნიღბის უკან, მიუხედავად იმისა, რომ ნიღბის სახიფათო მანძილზე მიახლოვებისას, ისინი შიშით აღიგზნებიან და წივილ-კივილით იფანტებიან. შიშის ეს გამოვლინებები, ამბობს იენსენი, ერთი მხრივ, სავსებით სპონტანური და ნაღდია, მეორე მხრივ კი, ტრადიციული მოვალეობაა. „ასეა საჭირო“. ქალები, შეიძლება ითქვას, სტატისტებად მონაწილეობენ სპექტაკლში და იციან, რომ თამაში არ უნდა ჩაშალონ[30].

ქვედა ზღვარი, რის შემდეგაც საღმრთო სერიოზულობა fun[31]-ში გადადის, სრული სიზუსტით ვერ დაიდება. თანამედროვე, ცოტათი გაბავშვებული მამა შეიძლება გულით გაბრაზდეს, როცა შვილები თოვლის ბაბუის ტანსაცმლის მორგებისას წაასწრებენ. ბრიტანული კოლუმბიის მკვიდრი კვაკიუტლის ტომის მამა მოკლავს თავის ქალიშვილს, რომელიც დაინახავს, როგორ იმზადებს მისი მშობელი ცერემონიისათვის საჭირო ნიღაბს[32]. პეშუელ ლოეშე თითქმის იმავე სიტყვებით აღწერს რელიგიური ცნობიერების მერყეობას ლოანგოს ტომის ზანგებში, რითაც იენსენი. ამ ტომის წევრთა რწმენა საკრალური წარმოდგენებისა და წეს-ჩვეულებების მიმართ თითქოს სანახევროა, მასხრობას და გულგრილობას უთავსდება. მთავარი აქ

---

[27] იქვე, გვ. 151.
[28] იქვე, გვ. 156.
[29] იქვე, გვ. 158.
[30] იქვე, გვ. 150.
[31] გართობა, მხიარულება (ინგ.).
[32] F. Boas, *The Social Organisation and the Secret Societies of the Kwakiutl Indians*, Washington, 1897, გვ.435.

განწყობაა, ასკვნის მკვლევარი[33]. თავისი წიგნის „რელიგიის ზღურბლი“ ერთ-ერთ თავში სათაურით „პირველყოფილი მიმნდობლობა“ რ.რ.მერეტი იხილავს „make-believe“[34]-ის ელემენტს, რომელიც მუდამ მონაწილეობს პრიმიტიულ რწმენაში. ვინც ჯადოს ადებს და ვისაც ჯადოს ადებენ – ორივე თვითონაა მცოდნეც და მოტყუებულიც. მოტყუებული საკუთარი სურვილით ტყუვდება[35]. „ველური ერთდროულად კარგი მსახიობია, რომელიც ბავშვივით მთლიანად იჭრება როლში, და მშვენიერი მაყურებელიც, რითაც აგრეთვე ბავშვს ემსგავსება: მხოლოდ ბავშვს შეიძლება შიშის ზარი დასცეს იმ ლომის ღრიალმა, რომლის არანამდვილობაც მან „შესანიშნავად იცის“[36]. ველურის რწმენა, ამბობს ბრონისლავ მალინოვსკი, უფრო გრძნობასა და შიშში მდგომარეობს, ვიდრე რაიმის ნათელ შეგნებაში[37]. იმ პირთა ქცევა, ვისაც ველურთა ჯგუფი ზებუნებრივ თვისებებს მიაწერს, ყველაზე უკეთ ხასიათდება გამოთქმით „playing up to the role“[38].

მაგიური და ზებუნებრივი ხდომილების „არანამდვილობის“ ნაწილობრივი გაცნობიერების ფაქტი, როგორც საგანგებოდ გვაფრთხილებენ იგივე მკვლევარები, არ გვაძლევს უფლებას გამოვიტანოთ დასკვნა, თითქოს რწმენისა და პრაქტიკის მთელი სისტემა სხვა არაფერია, თუ არა ურწმუნოთა გარკვეული ჯგუფის გამოგონილი სიცრუე, მოხმობილი მეორე, მორწმუნეთა ჯგუფზე გასაბატონებლად. თუმცა, არა მხოლოდ მრავალი მოგზაური, არამედ ხანდახან თვით მკვიდრ მაცხოვრებელთა გადმოცემებიც კი სწორედ ასე წარმოადგენენ საქმის ვითარებას. მაგრამ ამას მაინც ვერ ჩავთვლით მართებულად. „საკრალური ქმედების ძირი მხოლოდ საყოველთაო რწმენაში შეიძლება იყოს და მისი უპატიოსნო გამოყენება რომელიმე ჯგუფის ძლიერების გასაზრდელად მხოლოდ ისტორიული განვითარების უკანასკნელ სტადიაზე ხდება შესაძლებელი“[39].

წარმოდგენილი მსჯელობიდან, ჩემი აზრით, ცხადზე უცხადესი ხდება, რომ პირველყოფილი ხალხების საღმრთო მოქმე-

---

[33] P.Loesche, *Volkskunde von Loango*. Stuttgart, 1907, გვ. 345.

[34] თავის მოჩვენება, მოკატუნება (ინგლ.).

[35] R.Marett, *The Threshold of Religion*, გვ. 41-44.

[36] იქვე, გვ. 45.

[37] B.Malinowski, *The Argonauts of the Western Pacific*, London, 1922, გვ. 339.

[38] „როლისადმი მისადაგება“, „როლის თამაში“ (ინგ.); იქვე, გვ. 240.

[39] იენსენის დასახ. ნაშრ., გვ. 152 – ჩემი აზრით, წინადაცვეთისა და სქესობრივი მომწიფების ცერემონიათა ახსნის ფსიქოანალიზური წესი სწორედ ამგვარი ინტერპრეტაციისკენ იხრება, რისთვისაც მას მართებულად უარყოფს იენსენი – იხ. დასახ. ნაშრ., გვ. 153, 173-177.

დებებზე ლაპარაკისას თამაშის ცნება ერთი წამითაც არ უნდა გამოგვეპაროს მხედველობიდან. საქმე მხოლოდ ის კი არ არის, რომ მოვლენათა აღწერისას გამუდმებით გვჭირდება სიტყვა „თამაშის“ ხმარება; მთავარი სხვაა: თამაშის ცნებაში საუკეთესოდ არის დაჭერილი რწმენისა და ურწმუნობის ერთიანობა და განუყოფლობა, საღმრთო სერიოზულობის გადახლართულობა თვალთმაქცობასა და მახსრობასთან. თუმცა იენსენი ამ მხრივ ერთმანეთს ამსგავსებს ბავშვთა და ველურთა სამყაროებს, მას სურს მათ განწყობებს შორის პრინციპული განსხვავებაც შეინარჩუნოს. ბავშვისთვის, ამბობს იენსენი, თოვლის ბაბუა „სავსებით დასრულებული მოვლენაა“, რომლის მიმართ ქცევის წესს ის საკუთარი უნარისდა მიხედვით განსაზღვრავს. „სულ სხვაგვარია სინამდვილისადმი პროდუქტიული დამოკიდებულება იმ ადამიანისა, ვინც ყველა აქ განსახილველ ცერემონიას აწყობს. მას საქმე აქვს არა მზა, გარკვეულ მოვლენებთან, არამედ გარემომცველ ბუნებასთან, რომელსაც კიდევ სჭირდება ინტერპრეტაცია: ის წვდება მის იდუმალ დემონურობას და მის გამოხატვასაც ცდილობს“[40]. აქ ჩვენთვის საცნაურია იენსენის ზემოთნახსენები მასწავლებლის ფრობენიუსის შეხედულებები. მაგრამ ორი რამ გვაეჭვებს. ის, რასაც იენსენი მკაცრად მიჯნავს ერთმანეთისაგან როგორც „სულ სხვადასხვაგვარს“, მხოლოდ თანამედროვე ბავშვის სულში და რიტუალის პირველშემოქმედის სულში მიმდინარე გონითი პროცესებია, მაგრამ ეს უკანასკნელი უცნობია ჩვენთვის. ჩვენ საქმე გვაქვს კულტურულ ერთობასთან, რომელიც თანამედროვე ბავშვის მსგავსად, ტრადიციული მასალის „სავსებით დასრულებული“ სახით ღებულობს თავის კულტურულ წარმოდგენებს და პასუხითაც იმავე წესით პასუხობს, რითაც ბავშვი. მეორე მხრივ, თუნდაც ამაზე არაფერი ვთქვათ, თვით პროცესი, ბუნებით რეალობასთან „შეჯახებით“ რომ იწყება და ამ რეალობის „წვდომითა“ და „წარმოდგენით“ მთავრდება, სრულიად მიუღწეველია ჩვენი დაკვირვებისთვის. ფრობენიუსი და იენსენი მას მხოლოდ ფანტასტიკური მეტაფორის მეშვეობით უახლოვდებიან. სახეების შექმნისას მოქმედ ფუნქციაზე, სულ დიდი, ერთის თქმა შეიძლება: ეს პოეტური ფუნქციაა; ხოლო მისი საუკეთესო განსაზღვრება იქნება, თუ თამაშობრივ ფუნქციას ვუწოდებთ.

ამგვარ დაკვირვებებს ღრმად შევყავართ ძირეული რელიგიური წარმოდგენების არსის პრობლემაში. როგორც ცნობი-

[40] იქვე, გვ. 149-150.

ლია, არსებობს რელიგიათმცოდნეობის ერთ-ერთი უმნიშვნელოვანესი და ყველა მკვლევარისათვის სავალდებულო პრინციპი: როდესაც რელიგიის რომელიმე ფორმა ორი რიგის საგნის, მაგალითად, ადამიანისა და ცხოველის, ღვთაებრივ-არსობრივ იგივეობას ცნობს, ამ მიმართებას არაადეკვატურად გამოვქთვამთ, თუ მას ვუწოდებთ „სიმბოლურ კავშირს“ ამ ტერმინის თანამედროვე გაგებით. **ნახსენები ერთიანობა გაცილებით უფრო რეალურია, ვიდრე კავშირი სუბსტანციასა და მის ხატოვან სიმბოლოს შორის. ის მისტიკური ერთიანობაა**. ერთი „იქცევა“ მეორედ. თავის ჯადოსნურ ცეკვაში ველური „არის“ კენგურუ. ყოველთვის უნდა გავფრთხილდეთ, შეცდომაში არ შეგვიყვანოს ჩვენი ენობრივი გამოსახულებების ნაკლულობამ და სხვადასხვაობამ. ველურის სულიერი მდგომარეობა რომ წარმოვიდგინოთ, იძულებულნი ვართ ეს მდგომარეობა ჩვენი ტერმინოლოგიით გადმოვცეთ. ამით ველურთა რელიგიური წარმოდგენები ძალაუნებურად ჩვენს ცნებათა მკაცრ ლოგიკურ გარკვეულობაში გადმოგვაქვს და, როცა ადამიანსა და მის მიერ წარმოდგენილ ცხოველს შორის მიმართებას ვახასიათებთ, ვამბობთ: მას ჰგონია, რომ „არის“ ცხოველი, ჩვენი აზრით კი „თამაშობს“ მას. მას კენგურუს არსი შეუთვისებია, ჩვენ კი ვამბობთ: „ის კენგურუს თამაშობს“. მაგრამ თვით ველურს არაფერი გაეგება ცნებითი განსხვავებისა ყოფნასა და თამაშს შორის, მან არაფერი იცის იგივეობაზე, ხატზე ან სიმბოლოზე. ამიტომ დგება საკითხი, ხომ არ ვუახლოვდებით ველურის გონით მდგომარეობას ყველაზე მეტად მაშინ, როცა „თამაშის“ საწყის, პირველად ტერმინს ვეყრდნობით. თამაშის ჩვენეულ გაგებაში იხსნება განსხვავება რწმენასა და წარმოდგენას (Vorstellung) შორის. ეს ცნება ძალადაუტანებლად უკავშირდება კურთხევისა და საღმრთოობის ცნებებს. ბახის ყოველი პრელუდია, ტრაგედიის ყოველი პწკარი ამის საბუთია. როდესაც ეგრეთ წოდებული პრიმიტიული კულტურის მთელ სფეროს თანმიმდევრულად განვიხილავთ როგორც თამაშის სფეროს, მისი თავისებურების გაგების გაცილებით უფრო პირდაპირი და ზოგადი შესაძლებლობანი გვეძლევა, ვიდრე საგულდაგულო ფსიქოლოგიური ან სოციოლოგიური ანალიზისას.

ეს საღმრთო თამაშია, ერთობის კეთილდღეობისთვის აუცილებელი, კოსმიური განჭვრეტებისა და სოციალური განვითარების შესაძლებლობებით დატვირთული, მაგრამ მაინც თამაში, როგორადაც ის პლატონს ესმოდა: ყოველდღიური საზრუნავისა და ფხიზელი სერიოზულობის სამყაროდან გასული და მასზე ამაღლებული ქმედება.

საღმრთო თამაშის ამ სფეროში ბავშვი, პოეტი და, მათთან ერთად, ველური შინ არიან. ესთეტიკურმა მგრძნობელობამ რამდენადმე დაუახლოვა თანამედროვე ადამიანი ამ სფეროს. გავიხსენოთ ახლანდელი გატაცება ნიღბით, როგორც ხელოვნების საგნით. ეგზოტიკურით დღევანდელი აღფრთოვანება შეიძლება ერთობ აფექტურიც იყოს, მაგრამ მაინც გაცილებით უფრო ღრმაა გონითი შინაარსითა და კულტურული ღირებულებით, ვიდრე მეთვრამეტე საუკუნის გატაცება თურქული, ინდური და ჩინური მოდით. თანამედროვე ადამიანს უეჭველად ძლიერად აქვს განვითარებული შორეულის და უცხოს გაგების უნარი. ამაში მას ყველაზე მეტად ის უწყობს ხელს, რომ ნიღბისა და გადაცმის მუღამი გაიგო. ეთნოლოგია მათ სოციალურ მნიშვნელობას გვიდასტურებს, განათლებულ არასპეციალისტში კი ნიღაბი და გადაცმა უშუალოდ იწვევს ესთეტიკურ მღელვარებას, რომელიც ერთდროულად მოიცავს სილამაზის გრძნობას, შიშსა და იდუმალებას. ნიღაბი განათლებული მოზრდილის აღქმაშიც ინარჩუნებს იდუმალების მომენტს. გადაცმული კაცის წმინდად ესთეტიკური თვალით, ყოველგვარი რწმენის გარეშე ხილვასაც კი უმალ გადავყავართ „ყოველდღიური ცხოვრების“ სფეროდან სხვა სამყაროში, რომელშიც შეჩვეული მზის შუქი ვეღარ ატანს; ჩვენ აღმოვჩნდებით ველურების, ბავშვებისა და პოეტების სამეფოში, თამაშის სამეფოში.

თამაში და მისტერია

დავუშვათ, რომ გამართლებულად მივიჩნიეთ პირველყოფილი საკულტო მოქმედების მნიშვნელობისა და თავისებურების ახსნა თამაშის დაუყვანად ცნებაზე დაყრდნობით; კიდევ საპასუხო გვრჩება ერთი ფრიად ფაქიზი კითხვა. როგორ იქნება საქმე, თუ დაბალი რელიგიური ფორმებიდან მაღალზე გადავალთ? საკრას თავგასული აჩრდილებიდან, აფრიკის, ავსტრალიისა და ამერიკის პირველყოფილ ხალხთა პრიმიტიული რიტუალებიდან ჩვენი მზერა გადაინაცვლებს ვედებისეულ მხსვერპლშეწირვით კულტზე, რომელიც შინაგანად იმთავითვე დატვირთულია უპანიშადების სიბრძნით, ეგვიპტური რელიგიის მისტიკურ იდენტიფიკაციაზე, ორფულ და ელევსინურ მისტერიებზე. მათი პრაქტიკული განხორციელება ფორმის უცნაურობითა და სისასტიკით ჯერ კიდევ საკმაოდ მოგვაგონებს ეგრეთ წოდებულ პრიმიტიულ რელიგიებს. მაგრამ აქვე შევიცნობთ –

ან გუმანით მაინც ვგრძნობთ – სიბრძნითა და ჭეშმარიტებით აღსავსე შინაარსსაც, მათდამი ქედმაღლური დამოკიდებულების უფლებას რომ აღარ გვაძლევს, – თუმცა, კაცმა რომ თქვას, ეს არც „პრიმიტიულად“ წოდებული კულტურების მიმართ იქნებოდა მართებული. ახლა საკითხი ასე დგას: რამდენად დასაშვები იქნება, თუ ფორმალური ერთგვაროვნების საფუძველზე, „თამაშობრივის“ მახასიათებელს მივაწერთ აგრეთვე ღვთაებრივის ცნობიერებას, რელიგიის ამ უფრო მაღალი ფორმების გამსჭვალავ რწმენას. თამაშის პლატონისეულ გაგებას თუ ვაღიარებთ, – არადა, ზემოთქმული სწორედ აქეთ გვიბიძგებს, – მაშინ ყოველგვარი ეჭვის გარეშე უნდა დავუშვათ ასეთი შესაძლებლობა. ღვთაებამ აკურთხა თამაში – უმაღლესი, რაზეც ადამიანი შეიძლება ამ ცხოვრებაში გაისარჯოს: ასე ფიქრობდა პლატონი. ამით სრულებით არ უარვყოფთ, რომ საღმრთო მისტერია უმაღლესი გამოხატულებაა იმისა, რაც მიუღწეველია ლოგიკური განსჯისათვის. საკრალური ქმედება თამაშის კატეგორიაში მნიშვნელოვანწილად ჩართული რჩება, მაგრამ ამგვარი დაქვემდებარება სულაც არ გვიშლის ხელს მისი საღმრთოობა ვაღიაროთ.

2. თამაშის ცნების გაგება და მისი ენობრივი გამოხატულებანი

ცნება „თამაშის“ სხვადასხვაგვარი შეფასება ენის ისტორიასა და სხვადასხვა ენაში

ჩვენ ვლაპარაკობთ თამაშზე, როგორც რაღაც ცნობილზე, და ვცდილობთ ამ სიტყვით გამოხატული ცნება გავაანალიზოთ ან მიახლოებით მაინც განვსაზღვროთ. მაგრამ მხედველობიდან არ უნდა გავუშვათ, რომ ეს ცნება უკვე განსაზღვრული და, შესაძლოა, შემოსაზღვრულიცაა იმ სიტყვით, რითაც მას ყველანი აღვნიშნავთ. სიტყვისა და ცნების კავშირი წარმოშვა არა მეცნიერულმა კვლევამ, არამედ შემოქმედმა ენამ; ენამ, ანუ მსოფლიოს ენათა სიმრავლემ. სულაც არაა მოსალოდნელი, რომ თითოეული მათგანი თამაშის სრულიად იგივეობრივ ცნებას ერთი და იმავე წესით ერთადერთ სიტყვას მიუსადაგებს, როგორც ყველა ენას თითო სიტყვა აქვს ხელისა და ფეხის აღსანიშნავად. საქმე ასე მარტივად არ გახლავთ.

ჩვენი ამოსავალი შეიძლება იყოს მხოლოდ თამაშის ჩვენთვის საერთო ცნება, ე.ი. ცნება, რომელიც მეტ-ნაკლები ვარიაციებით იფარება „თამაშის“ შესაბამისი სიტყვებით თანამედროვე ევროპულ ენებში. ჩვენი რწმენით, ამ ცნების განსაზღვრება დაახლოებით ასე შეიძლება: **თამაში არის ნებაყოფლობითი ქცევა ან საქმიანობა, რომელიც სრულდება დადგენილი დროითი და სივრცითი საზღვრების შიგნით ნებაყოფლობით მიღებული, მაგრამ უპირობოდ სავალდებულო წესების მიხედვით; მას მიზანი თავის თავში აქვს და დაძაბულობისა და სიხარულის შეგრძნება და „ჩვეულებრივ ცხოვრებასთან“ შედარებით „სხვაგვარად ყოფნის“ ცნობიერება ახლავს**. ასე განსაზღვრულ ცნებას თითქოს უნდა მოეცვა ყველაფერი, რასაც ცხოველებთან, ბავშვებთან და ასაკსრულ ადამიანებთან „თამაში“ ჰქვია: იქნებოდა ეს ძალასა და მოქნილობაზე, თუ საზრიანობასა და იღბალზე აგებული თამაშები, ან სხვაგვარი წარმოდგენები და სანახაობანი. თამაშის

კატეგორია სიცოცხლის ერთ-ერთ უძირითადეს გონით ელემენტად გვესახებოდა.

ახლა კი დავინახავთ, რომ ენას სულაც არ გამოუკვეთია იმთავითვე და ყველგან ასე ზუსტად გარკვეული ზოგადი კატეგორია და ის ერთი სიტყვით არ გამოუთქვამს. ყველა ხალხი თამაშობს, და საოცრად მსგავსად თამაშობს; მიუხედავად ამისა, ყველა ენა როდი გამოხატავს თამაშის ცნებას ერთადერთი სიტყვით ისე მკაფიოდ და ისეთივე ფართო მომცველობით, როგორც თანამედროვე ევროპული ენები. აქ შეგვეძლო კიდევ ერთხელ წამოგვეყენებინა ნომინალისტური ეჭვი ყოველგვარი ზოგადი ცნების გამართლებულობის მიმართ და გვეთქვა: ყოველი ადამიანური ჯგუფისათვის თამაშის ცნება მოიცავს მხოლოდ იმას, რასაც შესაბამისი სიტყვა – ან, შესაძლოა, სიტყვები – გამოთქვამს. იქნებ რომელიმე ენა სხვაზე უკეთ იჭერს ერთადერთი სიტყვით ცნების სხვადასხვა მხარეს? მალე დავინახავთ, რომ სწორედ ასეა საქმე. თამაშის ზოგადი ცნების განყენება ერთ კულტურას მეორეზე უფრო ადრე და სრულად მოუხდენია; გვაქვს მაღალგანვითარებული ენები, რომელთაც თამაშის სხვადასხვა ფორმისათვის სხვადასხვა სიტყვები დაუტოვებიათ, რაც ხელს უშლის ყოველგვარი თამაშის ერთადერთი ცნებითი სიტყვით გაერთიანებას. ასეთი მდგომარეობა რამდენადმე მოგვაგონებს ცნობილ ფაქტს, რომ ხანდახან ეგრეთ წოდებული პრიმიტიული ენები გვარის ცალკეულ სახეებს კი გამოთქვამენ, მაგრამ ვერ ასახელებენ გვარს მთლიანად: ქარიყლაპიასა და ანგალას სახელები აქვთ, თევზისა კი – არა.

მრავალი დაკვირვება მოწმობს, რომ ზოგიერთ კულტურაში თამაშის ზოგადი ცნების ჩამოყალიბება იმდენად დაგვიანდა, რამდენადაც თვით ფუნქცია თამაშისა პირველადი და ძირეული რჩებოდა. ამ თვალსაზრისით მეტად საგულისხმო მეჩვენება ის გარემოება, რომ არც ერთ ჩემთვის ცნობილ მითოლოგიაში თამაში არ არის განსხეულებული ღვთაების ან დემონის სახით[1], მაშინ როდესაც ღვთაება ხშირად არის წარმოდგენილი მოთამაშედ. თამაშის ზოგადი ცნების მოგვიანო ჩამოყალიბებაზე მიანიშნებს აგრეთვე მისი აღმნიშვნელი ზოგადი ინდოევროპული ძირის უქონლობა. თვით გერმანიკული ენობრივი ჯგუფიც კი იყოფა თამაშის დასახელებათა მხრივ; საამისოდ მასში სამი განსხვავებული ძირი გვხვდება.

[1] ლუზუსი, ბაკქუსის შვილი ან თანამგზავრი და ლუზიტანელთა გვარის ფუძემდებელი, აშკარად გვიანდელი გამოგონებაა.

შემთხვევითი არ არის, რომ სწორედ ის ხალხები, თამაშის სხვადასხვა ფორმა განსაკუთრებით მკვიდრად რომ შეუსისხლხორცებიათ, მათ განსხვავებული სიტყვებითაც აღნიშნავენ. ჩემი აზრით, ამის დამაჯერებელ საბუთებს გვაწვდიან ბერძნული, სანსკრიტი, ჩინური და ინგლისური ენები.

„თამაშის“ შესატყვისები ბერძნულში

ბერძნული ენა ბავშვის თამაშს გამოხატავს საგანგებო დაბოლოებით „-ინდა“. ის სხვა არაფერს აღნიშნავს, თუ არა სწორედ თამაშს[2]. ეს უცვლელი და ენათმეცნიერულად გამოუყვანადი სუფიქსია[3]. ბერძენი ბავშვები თამაშობდნენ σφαιρίνδα-ს – ბურთაობას, ἑλκυστίνδα-ს-ბაგირის გადაწევობანას, στρεπτίνδα-ს – კენჭობანას, βασιλίνδα-ს – მეფობანას. ამ სუფიქსის სრული დამოუკიდებლობა თავისთავად გამოდგება თამაშის ცნების დაუყვანადობის სიმბოლოდ. ბავშური თამაშის ამ სავსებით სპეციფიკური აღნიშვნის საპირისპიროდ ზოგადად თამაშის სფეროს ბერძნული ენა სამი სიტყვით მაინც გამოთქვამს. ამათგან ყველაზე გავრცელებულია παιδιά. ეტიმოლოგიის მხრივ იგი სრულიად გამჭვირვალეა – „ის, რაც ბავშვს ეკუთვნის“, მაგრამ მახვილით განსხვავდება სიტყვისგან παιδία – „ბავშვურობა“. თუმცა, ხმარებაში παιδιά ბავშვის თამაშის სფეროთი სულაც არ ისაზღვრება. მას და მის წარმოებულებს: παίζειν – „თამაში“ (ზმნა), παῖγμα და παίγνιον – „სათამაშო“, თამაშის ყოველგვარი ფორმის გამოხატვა ძალუძთ, – როგორც პლატონის „კანონების“ ზემოთმოყვანილი ადგილიდან გამოჩნდა, თვით უმაღლესი და უზენაესი თამაშების ჩათვლით. სიტყვების მთელ ამ ჯგუფს, როგორც ჩანს, “მხიარულების“, „ლაღობის“, „უდარდელობის“ ელფერი ახლავს. παιδιά-ს ფონზე სიტყვა ἀδύρω, ἄδυρμα ჩრდილში ექცევა. მას „უსაქმურის“, „არაარსებითის“ შეფერილობა ახასიათებს.

მაგრამ რჩება კიდევ ერთი საკმაოდ ვრცელი არე, რომელიც თანამედროვე ევროპული ტერმინოლოგიით თამაშის სფეროში ხვდება, ოღონდ ბერძნებისათვის არც παιδιά-თი და არც

---

[2] შდრ. ქართ. „-ბანა“ (მთარგ. შენ.)

[3] ყველაზე მეტად შეგვიძლია ვივარაუდოთ კავშირი – ινθος-თან და ამით დაბოლოება ινδα ენის ინდოევროპულამდელ, ეგეურ შრეს მივათვალოთ. როგორც ზმნის სუფიქსი ეს დაბოლოება გვხვდება ἁλίνδω-სა და κυλίνδω-ში, ორივეგან მას ἁλίω-სთან და κυλίω-სთან შედარებით „ტრიალის“ მნიშვნელობა შემოაქვს. თამაშის ცნებითი მთლიანობა აქ ყრუდ თუ ისმის.

ἄθυρμα-თი არ იფარება. ეს შეჯიბრისა და პაექრობის ხასიათის თამაშებია. ბერძნული ცხოვრების ამ ეგზომ მნიშვნელოვან სფეროს გამოხატავს სიტყვა ἀγών. მისი სამოქმედო არე თამაშის ცნების არსებით ნაწილს მოიცავს. არასერიოზულის, თამაშობრივის საზრისი მასში, როგორც წესი, აშკარად არ იგულისხმება. ამ გარემოებისა და განსაკუთრებული მნიშვნელობის გამო, რაც „აგონს“ ბერძნულ კულტურაში და ყოველი ბერძენის ყოველდღიურ ცხოვრებაში ეკავა, პროფესორმა ბოლკეშტაინმა უმართებულოდ ჩათვალა ჩემს მოხსენებაში „კულტურაში თამაშისა და სერიოზულობის საზღვრების შესახებ“ გამოთქმული მოსაზრება, რომ ყველა ბერძნული შეჯიბრი – როგორც საყოველთაო, კულტურიდან ამოზრდილი, ისე ყველაზე უმნიშვნელო – თამაშის კატეგორიაში შედის[4]. „როცა ოლიმპიურ **თამაშებზე** ვლაპარაკობთ, – ამბობს იგი, – დაუფიქრებლად მივმართავთ ლათინურ ტერმინს, რომლითაც ამ შეჯიბრების რომაული შეფასებაა გამოთქმული, ეს შეფასება კი სავსებით და მთლიანად განსხვავდება ბერძნულისაგან“. მრავალი აგონური ფორმის ჩამოთვლით ჩემი კრიტიკოსი გვიჩვენებს, რამდენად მსჭვალავდა შეჯიბრის იმპულსი მთელ ბერძნულ ცხოვრებას, და საბოლოოდ ასკვნის: „**თამაშთან** ყოველივე ამას საერთო არაფერი აქვს, წინააღმდეგ შემთხვევაში უნდა ჩაგვეთვალა, რომ ბერძნებისათვის მთელი ცხოვრება თამაში ყოფილა!“

გარკვეული აზრით, წინამდებარე წიგნი მართლა ამის დასაბუთებას ისახავს მიზნად. მიუხედავად იმისა, რომ ჩემში აღტაცებას იწვევს უტრეხტელი ისტორიკოსის ხანგრძლივი მუშაობა, სინათლე რომ შეაქვს ბერძნული კულტურის ჩვენეულ წარმოდგენაში, ხოლო, მეორე მხრივ, შეჯიბრისა და თამაშის სხვადასხვაგვარი დასახელება ბერძნულის გარდა სხვა ენებშიც დასტურდება, მე სავსებით გარკვეულად უნდა დავუპირისპირდე პროფესორ ბოლკეშტაინის თვალსაზრისს. ყველაფერი, რაც ამის შემდეგ იქნება გადმოცემული, მის გაბათილებას ემსახურება. წინასწარ ერთი არგუმენტით შემოვიფარგლები: აგონი ბერძნულ ცხოვრებაში, ისევე როგორც ყოველგვარი შეჯიბრი დედამიწის ზურგზე, თამაშის ყველა ფორმალურ ნიშანს ავლენს და თავისი ფუნქციით უპირატესად დღესასწაულის საზღვრებში, ესე იგი სწორედ რომ თამაშის სფეროში თავსდება. შეჯიბრს, როგორც კულტურის ფუნქციას, ვერაფრით ვერ ამოვ-

[4] H.Bolkestein, *De cultuurhistoricus en zijn stof. Handelingen van het Zeventiende Nederlandsche Philologen-congres*, Leiden 1937, გვ. 26.

რთავთ მთლიანობიდან თამაში-დღესასწაული-საღმრთო ქმედება. რაც შეეხება იმას, რომ ბერძნული ტერმინოლოგიურად ასხვავებს ერთმანეთისაგან თამაშსა და შეჯიბრს, ამის ახსნა, ჩემი აზრით, შემდეგნაირად შეიძლება ვცადოთ. როგორც უკვე აღვნიშნეთ, თამაშის ზოგადი, ყოვლისმომცველი და ლოგიკურად ჰომოგენური ცნება მოგვიანებით ჩამოყალიბდა, ხოლო ელინურ სამყაროში შეჯიბრებს იმთავითვე ისეთი მნიშვნელოვანი ადგილი და ისეთი მაღალი ღირებულება მიენიჭა, რომ მათი თამაშობრივი ხასიათი აღარ ცნობიერდებოდა. შეჯიბრი, რომელიც ყველაფერში და ყოველგვარ ვითარებაში იმართებოდა, ისეთ ძლიერ კულტურულ ფუნქციად იქცა, რომ „ჩვეულებრივის“ და თავისთავად ღირებულის მნიშვნელობა შეიძინა და თამაშად აღარ აღიქმებოდა.

„თამაშის“ შესატყვისები სანსკრიტში

თამაშის აღნიშვნის ბერძნული წესი, როგორც ახლავე დავინახავთ, სულაც არ არის გამონაკლისი. ის რამდენადმე შეცვლილი ფორმით ძველ ინდოელებთანაც გვხვდება. აქაც თამაშის ცნების გამომხატველი რამდენიმე სიტყვა არსებობს. საამისოდ სანსკრიტს სულ მცირე ოთხი ძირი გააჩნია. უზოგადესი ცნებითი სიტყვაა „ქრიდატი“. ის ბავშვების, მოზრდილებისა და ცხოველების თამაშს გულისხმობს და, ზუსტად გერმანიკული ენების დარად, აგრეთვე შეიძლება ნიშნავდეს ხტუნვას ან ცეკვას თამაშთან გამოკვეთილი მიმართების გარეშე. ამ მნიშვნელობით ის უახლოვდება ძირს „ნრტ“, რომელიც ცეკვისა და დრამატული წარმოდგენის მთელ სფეროს მოიცავს. „დივგატი“ უპირველეს ყოვლისა კამათლით თამაშს გამოთქვამს, მაგრამ აგრეთვე საერთოდ თამაშს, ხუმრობას, მასხრობას და თავის მოსულელებასაც ნიშნავს. მისი ძირეული მნიშვნელობა სროლა უნდა იყოს, რასაც აგრეთვე სხივების ტყორცნა უკავშირდება[5]. ძირში „ლას-“, საიდანაც ნაწარმოებია „ვილასა“, ერთდროულად იგულისხმება გამოსხივება, უეცარი გამოჩენა, უეცარი ხმაური, აქეთ-იქით მოძრაობა, თამაში და „დასაქმებულობა“, ან რაიმე კონკრეტული საქმის მიდევნა. არსებით სახელში „ლილა“, თავისი ნასახელარი ზმნით „ლილაიატი“, რომლის ძირითადი მნიშვნელობაა ქნევა, ქანა-

[5] შეგვიძლია ღიად დავტოვოთ საკითხი იმის შესახებ, არის თუ არა აქ კავშირი „დიუსთან“, „მოწმენდილ ცასთან“.

ობა, გამოხატულია თამაშის ჰაეროვნება, სიმსუბუქე, მხიარულობა, უდარდელობა და უმნიშვნელობა. ამასთან ერთად „ლილა“ გამოთქვამს „თითქოს“-ს, მოჩვენებითობას, მიბაძვას. მაგალითად, „გაიალილაილა“ (სიტყვა-სიტყვით: “სპილოსთან თამაში“) ნიშნავს: „როგორც სპილო“, „გაიენდრალილა“ (სიტყვა-სიტყვით: „ვიღაც, ვისი თამაშიც სპილოა“) – კაცს, რომელიც სპილოს წარმოგვიდგენს ანუ თამაშობს. თამაშის ყველა ამ დასახელების სემანტიკურ ამოსავალს, როგორც ჩანს, სწრაფი მოძრაობის ცნება შეადგენს, – ამგვარ კავშირს მრავალ სხვა ენაშიც აღმოვაჩენთ. აქედან, რა თქმა უნდა, სულაც არ გამომდინარეობს, რომ ეს სიტყვები თავდაპირველად მხოლოდ ასეთ მოძრაობას აღნიშნავდა და შემდგომ თამაშზე იქნა გადატანილი. რამდენადაც ჩემთვის ცნობილია, სანსკრიტში თამაშის აღმნიშვნელი სიტყვებიდან შეჯიბრის მნიშვნელობა არც ერთს არა აქვს. გასაკვირი კია, რომ ძველ ინდოეთში, სადაც ათასგვარი შეჯიბრი იმართებოდა, მის გამოსახატავად საგანგებო სიტყვა არ გააჩნდათ.

„თამაშის“ შესატყვისები ჩინურში

პროფესორ დაივენდაიკის მეგობრული დახმარების წყალობით მოგახსენებთ, თუ როგორ გამოხატავს თამაშობრივ ფუნქციას ჩინური ენა. როგორც მისგან შევიტყვე, აქაც მოქმედების სხვადასხვა სახეს, ჩვენს თვალში რომ თამაშის ცნებითაა ერთიანად მოცული, ერთადერთი სახელწოდება არ გააჩნია. წინა პლანზე დგას სიტყვა „ვან“, რომლის ძირითადი საზრისი ბავშვის თამაშია, მაგრამ მის მნიშვნელობათა არეში შემოდის აგრეთვე: რაღაცით ჩხირკედელაობა, რაღაცისგან სიამოვნების მიღება, მასხრობა, ხუმრობა, შმაგობა, ანგლობა. ამის გარდა ის შეიძლება გამოხატავდეს ხელით მოსინჯვას, ძიებას, დაყნოსვას, პატარ-პატარა სამშვენისების თითებში ტრიალს, საბოლოოდ კი – მთვარის შუქით ტკბობას. შეგვიძლია დავასკვნათ, რომ სემანტიკური ამოსავალი ასეთი უნდა იყოს: რაღაცასთან თამაშის ინტერესით მისვლა, რაღაცაში თავშესაქცევად ჩაღრმავება. ის არ გულისხმობს მოხერხებულობაზე აგებულ თამაშებს, შეჯიბრებს, აზარტულ თამაშებს ანდა წარმოდგენებს.

ხოლო ამ უკანასკნელის, მოწესრიგებული დრამატული თამაშის, გამოსახატავად ჩინურში იხმარება სიტყვები, რომლებიც „მდგომარეობის“, „ვითარების“, „განლაგების“ სფეროს

ეკუთვნის. ყოველგვარ შეჯიბრს შეესაბამება სიტყვა „ჩენგ“, ბერძნული ἀγών-ის ფარდი; გარდა ამისა, გვაქვს სიტყვა „საი“, რომელიც აღნიშნავს გარკვეული ჯილდოს მოსაპოვებლად გამართულ ორგანიზებულ შეჯიბრს.

„თამაშის“ შესატყვისები ინდიელებთან

იმის საჩვენებლად, თუ როგორ გამოიხატება თამაშის ცნება ეგრეთ წოდებულ პრიმიტიულ ენებში, პროფესორ ულენბეკის მეგობრული დახმარების წყალობით შემიძლია მოგაწოდოთ ცნობები ალგონკინური ჯგუფის ერთ-ერთი ენის, სახელდობრ, ბლეკფუტის ინდიელთა ენის შესახებ. ყოველგვარი ბავშვური თამაშის აღსანიშნავად იხმარება ზმნური ძირი „ქოანი.“ ის რაიმე გარკვეული თამაშის დასახელებას კი არ უკავშირდება, არამედ გამოხატავს ბავშვების თამაშს საზოგადოდ – როგორც წესების მქონეს, ისე უბრალო ანცობას. როცა საქმე მოზარდთა ან მოწიფულთა თამაშს ეხება, თუნდაც ისინი იმავე ბავშვურ თამაშს მისდევდნენ, სიტყვა „ქოანი“ აღარ იხმარება. მათ მიმართ „ქოანი“ ეროტიკულ მნიშვნელობას იძენს: კერძოდ, აკრძალულ სასიყვარულო ურთიერთობებზე ითქმის. გარკვეულ წესებზე აგებულ თამაშს ჰქვია „ქაქსტსი“. ეს სიტყვა როგორც იღბალზე, ისე გაწაფულობასა და ძალაზე დამოკიდებულ თამაშებს აღნიშნავს და მასში „მოგებისა“ და „შეჯიბრის“ სემანტიკური ელემენტი მონაწილეობს. „ქოანისა“ და „ქაქსტსის“ ურთიერთობა წააგავს παιδιά-ს მიმართებას ἀγών-ისადმი, ოღონდ ბლეკფუტის ენის მოყვანილი სიტყვები ზმნებია, ბერძნული კი – არსებითი სახელები, ამასთან იღბლის თამაშები, ბერძნულში παίζω-თი რომ გამოითქმის, ბლეკფუტის ენაში აგონურის ცნებას ექვემდებარება. ყოველივე იმას, რაც მაგიურ-რელიგიურ სფეროშია მოქცეული, მაგალითად, ცეკვასა და ზეიმს, არც „ქოანი“ მიუდგება და არც „ქაქსტსი“. შემდეგ, გამარჯვების აღსანიშნავად ბლეკფუტის ინდიელებს ორი განსაკუთრებული სიტყვა აქვთ, რომელთაგან ერთ-ერთი – „ამოტს“- გარბენის, შეჯიბრის ან თამაშის მოგებას ნიშნავს, მაგრამ აგრეთვე ბრძოლაში გამარჯვებაზეც ითქმის და ამ შემთხვევაში „სისხლისღვრის გამართვის“ საზრისი აქვს, მაშინ როცა მეორე, „სქიტს“ და აქედან „სქეტს“, მხოლოდ და მხოლოდ თამაშსა და სპორტს მიეყენება. აშკარაა, რომ ამ უკანასკნელ სიტყვაში წმინდად თამაშობრივი და აგონური სფეროები სავსებით გაერთიანებულა. გარდა ამისა, საგანგებო სიტყვა შეესაბამება „სანაძლეოს“: „აფ-

სქა“. საგულისხმოა, რომ ზმნას წინსართის დართვით შეიძლება მიეცეს დამატებითი მნიშვნელობა „მართლა კი არა“, „სასეიროდ“. ეს წინსართია „ქიპ-“, სიტყვა-სიტყვით – „უბრალოდ“, „მხოლოდ“, მაგალითად, „ნიუ“ ნიშნავს „მან თქვა“, ხოლო „ქიპანიუ“ – „მან ეს ხუმრობით თქვა, თორემ მართლა ამას კი არ გულისხმობდა“.

მთლიანობაში რომ შევხედოთ თამაშის ცნების გაგებას ბლეკფუტის ენაში, შეგვიძლია ვთქვათ, რომ განყენებისა და გამოხატვის შესაძლებლობით ის ბერძნულისაგან დიდად არ განსხვავდება, მაგრამ არც მთლად იგივეობრივია მისი.

რახან, ჩვენი გამოკვლევის მიხედვით, ბერძნულში, ძველინდურსა და ჩინურში შეჯიბრის ცნების გამომხატველი სიტყვები საზოგადოდ განსხვავდება თამაშის ცნების გამომხატველი სიტყვებისაგან, ხოლო ბლეკფუტის ენა ცოტა სხვაგვარად ავლებს მიჯნას, შეგვეძლო გვევარაუდა, რომ ბოლკეშტაინი მაინც მართალი იყო და ეს ენობრივი განსხვავება შეესაბამება უფრო სიღრმისეულ, არსობრივ სოციოლოგიურ და ფსიქო-ბიოლოგიურ სხვაობას თამაშსა და შეჯიბრს შორის. მაგრამ ამის საწინააღმდეგოდ მეტყველებს არა მარტო მთელი კულტურის ისტორიული მასალა, რომელთანაც ქვემოთ გვექნება საქმე, არამედ ის გარემოებაც, რომ წელან დასახელებულ ენებს შეიძლება დავუპირისპიროთ ერთმანეთისაგან არანაკლებ დაშორებულ ენათა ჯგუფი, რომლებიც თამაშის ცნების სულ სხვაგვარ გაგებას ავლენენ. გარდა ევროპულ ენათა უმეტესობისა, ეს ეხება ლათინურ, იაპონურ და სულ მცირე ერთ-ერთ სემიტურ ენას.

„თამაშის“ შესატყვისები იაპონურში

იაპონურ ენაზე ამ დაკვირვებებს პროფესორ რადერის მეგობრულ დახმარებას ვუმადლი. ჩინურის საპირისპიროდ და თანამედროვე ევროპული ენების მსგავსად იაპონურს აქვს როგორც ერთადერთი, ძალზე გამოკვეთილი სიტყვა ზოგადად თამაშის ფუნქციის გამოსათქმელად, ისე “სერიოზულობის“ აღმნიშვნელი ანტონიმიც. არსებითი სახელი „ასობი“ და ზმნა „ასობუ“ გამოხატავს თამაშს საერთოდ, განმუხტვას, გართობას, თავშექცევას, გასეირნებას, დასვენებას, გალაღებას, კამათლის სროლას, არაფრის კეთებას, გამოუყენებლობას, დაუსაქმებლობას. ის გამოთქვამს აგრეთვე რაღაცის გათამაშებას, წარმოდგენას, მიბაძვას. საგულისხმოა, რომ ზუსტად ისევე, როგორც

გერმანულში, ინგლისურსა და ჰოლანდიურში მას აქვს ბორბლის ან რაიმე ხელსაწყოს შემოზღუდულ სივრცეში მოძრაობის მნიშვნელობაც[6]. ნიშანდობლივია, რომ „ასობუ“ ითქმის აგრეთვე ვიღაცასთან ან რაიმე დაწესებულებაში სწავლაზე, რაც გვახსენებს ლათინურ სიტყვას ludus სწავლის მნიშვნელობით. კიდევ „ასობუ“ შეიძლება გულისხმობდეს ყასიდად ბრძოლას, მაგრამ არა შეჯიბრს როგორც ასეთს: აგონი და თამაში აქაც გამიჯნულია. დასასრულ, „ასობუ“, ჩინური „ვანის“ დარად, ჰქვია ესთეტიკურად განცდილ თავყრილობებს ფინჯან ჩაიზე, რომელთა დროსაც იაპონელები გაოცებისა და აღტაცების შეძახილებით გადასცემენ ხელიდან ხელში კერამიკულ ნაკეთობებს. მინიშნებები სწრაფ მოძრაობაზე, ლაპლაპზე, არშიყზე ამ სიტყვაში, როგორც ჩანს, არ არის.

თამაშის იაპონური გაგება მთლად ნათელი რომ გაგვეხადა, უფრო მეტად უნდა ჩავღრმავებოდით იაპონურ კულტურას, რისი საშუალებაც ამჟამად არა გვაქვს. აქ შემდეგითაც უნდა დავკმაყოფილდეთ. ცხოვრების იაპონური იდეალის გამორჩეული სერიოზულობა შენიღბულია ილუზიით, თითქოს ყოველივე ეს თამაშია და სხვა არაფერი. ქრისტიანული შუა საუკუნეების სარაინდო ინსტიტუტის მსგავსად იაპონური „ბუშიდოც“ თავიდან ბოლომდე თამაშის სფეროში ჩამოყალიბდა და თამაშის ფორმებით ხორციელდებოდა. ენამ შემოინახა ეს გაგება გამოთქმაში „ასობასე-კოტობა“, რაც შენზე აღმატებულ პიროვნებასთან საუბრის ზრდილობიან წესს ნიშნავს. სიტყვა-სიტყვით რომ ვთარგმნოთ ზრდილობიანად ნათქვამი „თქვენ ჩამოხვედით ტოკიოში“, გამოვა: „თქვენ გაითამაშეთ ტოკიოში ჩამოსვლა“, ხოლო „გავიგე, რომ მამათქვენი გარდაცვლილა“, ასე გამოიქმის: „გავიგე, რომ თქვენ პატივცემულ მამას სიკვდილი გაუთამაშებია“. გამოხატვის ასეთი წესი, თუ სწორედ ვხვდები, უახლოვდება გერმანულს „Seine Majestät haben geruht “ („მისი უდიდებულესობა მიესვენა“), ან ჰოლანდიურს: „U gelieve“. მაღალი რანგის კაცს მხოლოდ საკუთარი ნებასურვილით მოქმედება ეკადრება.

კეთილშობილთა ცხოვრების ამგვარ თამაშობრივ შენიღბვას იაპონურში სერიოზულობის, არათამაშის მეტად გამოკვეთილი ცნება უპირისპირდება. სიტყვა „მაიიმეს“ მოეპოვება მნიშვნელობები: სერიოზულობა, სიფხიზლე, სიდარბაისლე, სიდინჯე, ზეიმურობა, აგრეთვე: თვინიერება, პატიოსნება, წესი-

[6] თუ რამდენად შეიძლება აქ ლაპარაკი ინგლისური ტექნიკის გავლენაზე, ამის შემოწმება ვერ შევძელი.

ერი ყოფაქცევა. ის შეესაბამება სიტყვას, რომელიც ცნობილ ჩინურ გამოთქმაში „თავისი სახე დაკარგა“ „სახედ“ გადმოგვაქვს. განსაზღვრებად ხმარებისას იგი შეიძლება ნიშნავდეს პროზაულს, ყოფითს. ის შედის აგრეთვე გამოთქმებში: „ნამდვილად ასეა“, „ახლა მასხრობას მოვეშვათ“, „მან სერიოზულად მიიღო ის, რაც ხუმრობით ითქვა“.

„თამაშის“ შესატყვისები სემიტურ ენებში

როგორც ჩემმა ამჟამად გარდაცვლილმა მეგობარმა და კოლეგამ ვენსინკმა გამაგებინა, სემიტურ ენებში თამაშის სფეროს განაგებს ძირი „ლააბ“[7], რომელიც, ეტყობა, ენათესავება „ლაათს“. ამასთან, საკუთრივ თამაშის მნიშვნელობასთან ერთად ეს სიტყვა სიცილისა და დაცინვის მნიშვნელობებსაც შეიცავს. არაბული „ლაიბა“ გულისხმობს თამაშს საზოგადოდ, გატრიზავებას, გამასხრებას. ებრაულ-არაბული „ლააბ“ ნიშნავს სიცილსა და დაცინვას. გარდა ამისა, არაბულსა და სირიულში იგივე ძირი აღნიშნავს თოთო ბავშვის გადორბლიანებას; ასეთი დაკავშირების შესაძლებლობას გაგვაგებინებს პატარა ბავშვის ჩვეულება, ნერწყვით ბუშტები ბეროს – ამას კი ნამდვილად შეიძლება თამაში დავარქვათ. სიცილისა და თამაშის მნიშვნელობები ძველებრაულ „საჰაგშიც“ ერწყმის ერთმანეთს. შემდგომ, აღსანიშნავია მუსიკალურ საკრავებზე დაკვრის მნიშვნელობა, რაც არაბულ „ლაიბას“ რამდენიმე თანამედროვე ევროპულ ენასთან ანათესავებს. როგორც ჩანს, თამაშის ცნების გამოხატვასთან სემანტიკური ამოსავალი სემიტურ ენებს ზემოთ განხილულთაგან განსხვავებული აქვს. მოგვიანებით მოგვიხდება უფრო დაწვრილებით შევჩერდეთ ძველებრაულის ერთ მეტად საინტერესო თავისებურებაზე, რაც აგონურის თამაშობრივთან იგივეობას ეხება.

„თამაშის“ შესატყვისები რომანულ ენებში

ნიშანდობლივია, როგორ უპირისპირდება ლათინური ენა თამაშის ფუნქციის არამყარსა და ჰეტეროგენულ გამოხატვას ბერძნულში. ლათინური თამაშის მთელ სფეროს ათავსებს ერთადერთ სიტყვაში: ludus-ludere, საიდანაც ნაწარმოებია lusus.

[7] შდრ. მეგრული „ლააფი“ (მთარგ. შენ.)

მას ემიჯნება iocus, iocari, ოღონდ ამ უკანასკნელის მნიშვნელობა უფრო სპეციფიკურია: ხუმრობა, ანგლობა, და კლასიკურ ლათინურში საკუთრივ თამაშს არ მოიცავს. თუმცა ludere შეიძლება თევზის სხმარტალს, ჩიტის ფარფატსა და წყლის ტლაშუნსაც ნიშნავდეს, მისი ეტიმოლოგიური ძირი მაინც სწრაფი მოძრაობის სფეროში კი არ ძევს, არამედ არასერიოზულობას, მოჩვენებითობას და დაცინვას უკავშირდება. ludus, ludere მოიცავს ბავშვების თამაშს, დასვენებას, შეჯიბრს, ლიტურგიულ და საზოგადოდ სცენურ წარმოდგენას, იღბლის თამაშს. გამოთქმაში lares ludentes ის ცეკვას ნიშნავს. აშკარად წინაა წამოწეული წარმოდგენა, „რაღაცის გარეგნობის მოჩვენებითი მიღება“. შესაბამისად, კომპოზიტები alludo, colludo, illudo არაარსებითის, შეცდომაში შემყვანის მნიშვნელობებისაკენ იხრება. Ludus შორდება ამ სემანტიკურ ძირს, როცა რომაელთა ცხოვრებაში ეგზომ მნიშვნელოვანი საჯარო თამაშობებისა და აგრეთვე სასკოლო თამაშის მნიშვნელობას იძენს. პირველ შემთხვევაში შეჯიბრი იგულისხმება, მეორეში კი, როგორც ჩანს, ვარჯიში.

აღსანიშნავია, რომ ludus, ludere არა მხოლოდ არ გადასულა რომანულ ენებში თამაშის ზოგადი ცნების აღმნიშვნელად, არამედ, ეტყობა, საერთოდ არავითარი კვალი არ დაუტოვებია მათში. ყველა მათგანში – სავარაუდოა, საკმაოდ ადრე – სპეციალურმა სიტყვებმა iocus, iocari გაიფართოვეს მნიშვნელობის სფერო, მოიცვეს თამაში და ludus, ludere სავსებით განდევნეს. ფრანგულში მათ შეესაბამება jeu, jouer, იტალიურში – giuoco, giocare, ესპანურში – juego, jugar, პორტუგალიურში – jogo, jogar, რუმინულში – joc, juca[8]. საკითხი იმის შესახებ, ფონეტიკურმა თუ სემანტიკურმა მიზეზებმა განაპირობა ludus-ის გაქრობა, აქ შეგვიძლია ღიად დავტოვოთ.

თანამედროვე ევროპულ ენებში თამაშის აღმნიშვნელი ზოგადი სიტყვა მეტად ვრცელ სფეროს ფარავს. როგორც რომანულ, ისე გერმანულ ენებში იგი მოიცავს მოძრაობისა თუ მოქმედების ისეთ ცნებით ჯგუფებს, რომელთაც თამაშთან ვიწრო და ფორმალური აზრით საერთო არაფერი აქვთ. მაგალითად, თამაშის აღმნიშვნელი ტერმინი ერთნაირად მიეყენება შეზღუდულ სივრცეში მექანიზმის დეტალის მოძრაობას ფრანგულში, იტალიურში, ესპანურში, ინგლისურში, გერმანულში, ჰოლანდიურში და, როგორც წეღან აღვნიშნეთ, იაპონურშიც. თამაშის

[8] შესაბამისი ფორმები გააჩნია ამ სიტყვებს აგრეთვე კატალონურში, პროვანსალურსა და რეტორომანულში.

ცნების არე თანდათან სულ უფრო და უფრო ფართოვდება, მან უკვე საგრძნობლად გაასწრო თავისი მომცველობით παίζω-ს და თვით ludere-საც, იმდენად რომ, ბოლოს და ბოლოს, მისი სპეციფიკური მნიშვნელობა საერთოდ ძალდაუტანებელ მოქმედებასა თუ მოძრაობამდე გაიშალა. ეს განსაკუთრებით გერმანიკულ ენებში იჩენს თავს.

„თამაშის“ შესატყვისები გერმანიკულ ენებში

ენების გერმანიკულ ჯგუფს, როგორც უკვე აღვნიშნეთ, არა აქვს ერთიანი ძირი თამაშის აღსანიშნავად. როგორც აქედან ჩანს, ჰიპოთეტურ უძველეს გერმანიკულ ხანაში თამაში ჯერ კიდევ არ იყო ნაწვდომი ერთი ზოგადი ცნებით. მაგრამ მას შემდეგ, რაც გერმანიკულ ენათა ყოველი ინდივიდიალური განშტოება თამაშის გამოსახატავად ერთ გარკვეულ სიტყვას ადგენდა, – ეს სიტყვები ერთი და იმავე გზით ვითარდებოდა და სემანტიკურად სრულყოფილ ფორმას იღებდა, ან, უკეთ რომ ვთქვათ, წარმოდგენათა ეს ფართო და ხანდახან თითქოს ჰეტეროგენული ჯგუფი ერთადერთი სიტყვით გაერთიანებული აღმოჩნდებოდა.

ჩვენამდე შემორჩენილ მეტად ფრაგმენტულ გოთურ ტექსტებში, ახალი აღთქმის ნაწილით თითქმის რომ ამოიწურება, თამაშის აღმნიშვნელი სიტყვა არ გვხვდება, მაგრამ მარკოზის სახარების ერთი ადგილის: και ἐμπαίξουσιν αυτῶ (10,34) თარგმანი სიტყვებით jah bilaikand ina[9] საკმაოდ ნათლად გვიჩვენებს, რომ გოთურში თამაში იმავე laikan-ით გამოითქმებოდა, შემდეგ რომ სკანდინავიურ ენებში თამაშის ზოგად დასახელებას დაედო საფუძვლად და ძველინგლისურსა და მაღალ და დაბალ გერმანულშიც ამ მნიშვნელობით იხმარება. თვითონ გოთურ ტექსტებში laikan მხოლოდ ხტომის აზრით გვხვდება. წეღან დავინახეთ, რომ მრავალი თამაშის აღმნიშვნელი სიტყვის საწყისი მნიშვნელობა სწრაფი მოძრაობა, ან, იქნებ უკეთესია, ვთქვათ, ცოცხალი რიტმული მოძრაობა უნდა იყოს[10]. ასეა განმარტებული გრიმების ლექსიკონში ზოგადგერმანიკული სუბს-

[9] ქართ: „და ეკიცხევდნენ მას“. საგულისხმოა ძველი ქართული სიტყვა „კიცხევის“ სემანტიკაც. მისი ძირითადი მნიშვნელობაა „დაცინვა“; მაგრამ, გარდა ამისა, მას აქვს კიდევ „მღერის“, ანუ, თანამედროვე ქართულით, „თამაშის“ მნიშვნელობაც (მთარგ. შენ.)

[10] აქ გვახსენდება პლატონის მიხვედრა, რომ თამაშის ძირია ყველა ნორჩი ადამიანისა და ცხოველის მოთხოვნილება, იხტუნაოს (იხ. „კანონები“, 653d).

ტანტივი leich, რომლის სემანტიკური ევოლუცია თამაშის სფეროსკენ სწრაფვას ავლენს, მაშინ როცა ანგლო-საქსურ lâcan-ს მიეწერება კონკრეტული მნიშვნელობები: ქანაობა, რხევა (გემი რომ ირხევა ზღვის ტალღებზე), აგრეთვე ჩიტების ფარფატი და ცეცხლის ბჟუტვა. შემდგომ, lâc და lâcan, ისევე როგორც ძველსკანდინავიური leikr, leika[11] იხმარება თამაშის, ცეკვის და სხეულებრივი ვარჯიშის აღსანიშნავად. უფრო ახალგაზრდა სკანდინავიურ ენებში lege, leka-ს მნიშვნელობა თითქმის მთლიანად თამაშის სფეროთი შემოიფარგლება.

ძირი spil, spel-იდან აღმოცენებული სიტყვების განსაკუთრებულ სიმდიდრეს გერმანიკულ ენებში ნათელი მოჰფინეს მ. ჰაინესა და სხვათა სტატიებმა „Deutsches Wörterbuch“-ში (X, I, 1905). აქ ყურადღებას იქცევს შემდეგი გარემოება. თუმცა გერმანულად შეგვიძლია ვთქვათ: ein Spiel treiben („თამაშს მისდევს“), ხოლო ჰოლანდიურად – een spelletje doen, ამ მოქმედების საკუთრივი გამომხატველი მაინც ზმნა Spielen – „თამაშია“: **თამაშს ვთამაშობთ** (man spielt ein Spiel) სხვა სიტყვებით: ამ სახის მოქმედების გამოსახატავად არსებითი სახელით დასახელებული ცნება ზმნური ფორმითაც უნდა გამოითქვას. აქედან აშკარად ჩანს თამაშის განსაკუთრებულობა და თავისთავადობა, რის გამოც იგი ქცევის ჩვეულებრივი ტიპებიდან ამოვარდნილა: **თამაში** არ არის **მოქმედება** ჩვეულებრივი აზრით.

მეტად ნიშანდობლივია კიდევ ერთი გარემოება. თვალნათლივ გამოიხატა ტენდეცია, Spielen-ით გამოთქმულმა წარმოდგენამ (იგივე ეხება ფრანგულ jouer-ს, ინგლისურ to play-ს და ჰოლანდიურ spelen-ს) მოიცვას ყოველგვარი აქტივობა, რომელსაც თამაშთან ვიწრო მნიშვნელობით მხოლოდ ერთი რომელიმე ნიშანი ექნება საერთო: ეს შეიძლება იყოს სიმსუბუქის ელფერი, დაძაბულობა, შედეგის გაურკვევლობა, რიტმული ცვალებადობა ან რაღაცგვარი თავისუფალი არჩევანი. უკვე ვილა-პარაკეთ იმაზე, რომ სიტყვა Spielen ხშირად იხმარება გარკვეულ საზღვრებში მოქცეული თავისუფალი მოძრაობის აღსანიშნად. ნიდერლანდების ბანკის პრეზიდენტი, ალბათ, არც სიტყვის ხატოვანებას ეშურებოდა და არც ენამოსწრებულობაზე აცხადებდა პრეტენზიას, როცა გულდენის დევალვაციის შემდეგ თქვა: „ოქროს სტანდარტის არე იმდენად შეიზღუდა, რომ თავი-

[11] ძველსკანდინავიურ leika-ს სემანტიკური ველი განსაკუთრებით ფართოა. ის აღნიშნავს აგრეთვე თავისუფალ მოძრაობას, რაღაცისთვის ხელის მოკიდებას, რაღაცის მოწყობას, რაღაცით საქმიანობას, ანდა დროის გატარებას, რაღაცაში ვარჯიშს.

სუფალი თამაშის საშუალება აღარა აქვს“. ისეთი გამოთქმები, როგორიცაა „freies Spiel haben“, „etwas fertig spielen“, „es ist etwas im Spiel“[12] თამაშის ცნების გაამორფულებას მოწმობს. აქ ცნება შეგნებულად კი არ გადაიტანება სხვა წარმოდგენაზე, არამედ საკუთრივ თამაშობრივი ქმედებაა თავისებურად გაგებული, ესე იგი, გამოხატვის პოეტური წესი არაფერ შუაშია. უფრო სწორი იქნება ვთქვათ, რომ ცნება თავის თავს სწყდება და გაუცნობიერებელ ირონიაში ითქვიფება. ეტყობა, შემთხვევითი არ უნდა იყოს, რომ შუაზემოგერმანულში თამაში (spil) და მისგან ნაწარმოები სიტყვები ფართოდ იხმარებოდა მისტიკოსებთან. ამასთან დაკავშირებით საყურადღებოა კანტის მიდრეკილება ისეთი გამოთქმებისადმი, როგორიცაა „წარმოსახვის თამაში“, „იდეების თამაში“, „კოსმოლოგიური იდეების მთელი დიალექტიკური თამაში“.

სანამ გადავიდოდეთ მესამე ძირზე, რომლიდანაც გერმანიკულ ენებში თამაშის აღმნიშვნელი სიტყვა იწარმოება, უნდა შევნიშნოთ, რომ ძველინგლისურში და შესაბამისად ანგლოსაქსურში lác-ისა და plega-ს გვერდით გვაქვს სიტყვა spelian-იც, ოღონდ მხოლოდ და მხოლოდ სპეციფიკური მნიშვნელობით: „სხვის წარმომადგენლად ყოფნა“, აქედან შეიძლება – „შენაცვლება“, მაგალითად, ის ითქმის ტარიგზე, ისაკის მაგივრად რომ შესწირეს. იგივე მნიშვნელობა შეიძლება გერმანულ spielen-საც მივაწეროთ, მაგრამ ამ შემთხვევაში ის პირველადი მაინც ვერ იქნება. საკითხს წმინდა გრამატიკულ კავშირზე ძველინგლისურ spelian-სა და გერმანულ spielen-ს შორის აქ არ ჩავუღრმავდები[13].

ინგლისური play, to play განსაკუთრებით ნიშანდობლივია სემანტიკური თვალსაზრისით. ის მომდინარეობს ანგლოსაქსური plega, plegan-იდან, რაც უკვე ძირითადად თამაშს ნიშნავს, მაგრამ ამასთან ერთად შეუძლია გამოხატოს სწრაფი მოძრაობა, მიმიკა, ხელის მოქნილობა, ტაშისკვრა, სამუსიკო ინსტრუმენტზე დაკვრა, სხვა უფრო კონკრეტული საქმიანობა. ახალ-

---

[12] შესაბამისად: „თავისუფალი მოძრაობა შეუძლია“ (სიტყვასიტყვით: „თავისუფალი თამაში აქვს“), „რაღაცა ბოლომდე მიიყვანა“ (სიტყვასიტყვით: „რაღაცა მზად გაათამაშა“), „აქ რაღაცაა გარეული“ (სიტყვასიტყვით: „თამაშში რაღაცაა ჩარეული“).

[13] დაბოლოება spiel სიტყვაში Kirchspiel – ეპარქია (ჰოლანდიურში kerspel-ის ანალოგიურად იწარმოება აგრეთვე dingspel – სასამართლო ოლქი) ჩვეულებრივ გამოჰყავთ ძირიდან spell, რომელიც მონაწილეობს ინგლისურში to spell და ჰოლანდიურში spellen (სიტყვის შემადგენელი ასოების ჩამოთვლა), ინგლისურში gospel (სახარება), აგრეთვე გერმანულში Beispiel (მაგალითი). ეს სიტყვები არ გამოჰყავთ ძირიდან Spiel, spel.

მა ინგლისურმა ამ დამატებითი მნიშვნელობებიდან ბევრი შეინარჩუნა; მაგალითად, შექსპირთან, „რიჩარდ მესამეში“:

> Ah, Buckingham, now do I play the touch
> To try if thou be current gold indeed[14]

ფორმით ამ ძველინგლისურ plegan-ს სავსებით შეესაბამება ანგლოსაქსური plegan, ძველმაღალგერმანული pflegan, ძველფრიზული plega. ყველა ეს სიტყვა, საიდანაც უშუალოდ მომდინარეობს გერმანული pflegen (მოვლა, ზრუნვა) და ჰოლანდიური plegen, თავისი მნიშვნელობით აბსტრაქტულია. მათი უძველესი მნიშვნელობაა „რაღაცის თავის თავზე აღება, რაღაცის ან ვიღაცის მაგივრად თავის საფრთხეში ჩაგდება ან რისკზე წასვლა“[15]. ამასვე უკავშირდება „თავის დავალდებულება“, „რაღაცის გულთან ახლოს მიტანა“, „რაღაცაზე ზრუნვა“, „რაღაცის უზრუნველყოფა“. შემდგომ, pflegen აღნიშნავს საღმრთო ქმედების ჩადენას, რჩევის მიცემას, სამართლის აღსრულებას (სიტყვაში Rechtspflege – მართლმსაჯულება); სხვა გერმანიკულ ენებში ზმნა pflegen შეიძლება ერთვოდეს წყალობას, მადლობას, ფიცს, დარდს, შრომას, სიყვარულს, ჯადოქრობას, დაბოლოს, თვით თამაშსაც კი (spiel pflegen). ამრიგად, ამ სიტყვას ფრიად დიდი დიაპაზონი აქვს და საკრალურ, იურიდიულ და ეთიკურ სფეროებამდეც აღწევს. მნიშვნელობათა განსხვავებულობის გამო აქამდე უმეტესად თვლიდნენ, რომ to play და pflegen მხოლოდ ჟღერადობით ჰგვანან ერთმანეთს, თორემ ძირეული ფორმები სხვადასხვა აქვთ. მაგრამ, თუ უფრო კარგად დავაკვირდებით, ცხადი გახდება, რომ, თუმცა პირველი სიტყვის საზრისი კონკრეტულია, მეორისა კი აბსტრაქტული, ორივე ამოიზრდება ერთი და იმავე სემანტიკური სფეროდან, რომელიც ძალზე უახლოვდება თამაშისას. მას შეიძლება ცერემონიული სფერო ვუწოდოთ. pflegen-ის უძველეს მნიშვნელობებს მიეკუთვნება აგრეთვე დღესასწაულის გამართვა და სიმდიდრის დემონსტრირება, აქედანაა ჰოლანდიური plechtig – საზეიმო. გერმანულ pflicht-ს (მოვალეობა) და ჰოლანდიურ plicht-ს ფორმით შეესაბამება ანგლოსაქსური pliht (საიდანაც მოდის ინგლისური plight – გარჯა), რაც უპირვე-

---

[14] სიტყვასიტყვით: „ახლა კი, ბაკინგემ, შეხებას გავითამაშებ, რომ ვნახო, მართლა ნამდვილი ოქრო ხარ თუ არა“.

[15] შდრ. J. Frank, *Etymologisch Woordenboek der Nederlandsche taal*, 2. utig door N. van Wijk, Den Haag 1912, იხ. სტატია, „plegen“; *Woordenboek der Nederlandsche taal*, XII, 1 (door G.J. Boekenoogen en J. H. van Lessen) Den Haag-Leiden, 1931, იხ. სტატია „pflegen“.

ლესად საფრთხეს, შემდეგ კი შეცოდებას, დანაშაულს, ბოროტმოქმედებას ნიშნავდა. ზმნა plihtan ნიშნავს საფრთხეში ჩაგდებას, სახელის გატეხას, აგრეთვე დავალდებულებას. გერმანიკული plegan-ისაგან ადრეული შუა საუკუნეების ლათინურმა plegium ააგო, რაც თავის მხრივ გადავიდა ძველფრანგულ pleige-სა და ინგლისურ pledge-ში. ამის სემანტიკური საწყისია თავმდები, მძევალი, გირაო, შემდეგ ის ნიშნავს სანაძლეოს, ფსონს, საბოლოოდ კი – ცერემონიას, რომლის საზრისი ვინმეს მიერ რაიმე ვალდებულების აღებაა: ამაში შემოდის ვისმე pledge-ის, ანუ სადღეგრძელოს დალევა, აგრეთვე – პირობის, ანუ აღთქმის დადება[16].

ვინ უარყოფს, რომ შეჯიბრის, გამოწვევის, საფრთხის და ა. შ. მნიშვნელობები უშუალოდ ემიჯნება თამაშის ცნებას? თამაში და საფრთხე, არამყარი შანსები, სარისკო წამოწყება – ყოველივე ეს ძალზე ახლოსაა ერთმანეთთან. ძალაუნებურად მოგინდება გააკეთო დასკვნა: სიტყვა pflegen და ყველა მისგან წარმოებული, იმისდა მიხედვით, უშუალოდ თამაშს აღნიშნავს თუ მოვალეობას, შემოდის სფეროში, სადაც „რაღაც თამაშდება“.

თამაში და ბრძოლა

ეს თემა ისევ გვაბრუნებს თამაშის მიმართებასთან შეჯიბრისადმი და საზოგადოდ ბრძოლისადმი. ყველა გერმანიკულ ენაში, და არა მხოლოდ მათში, თამაშის აღმნიშვნელი სიტყვა, როგორც წესი, იარაღით სერიოზულ ბრძოლასაც მიეყენება. ანგლოსაქსური პოეზია – მარტო ერთი მაგალითი რომ ვიკმაროთ – სავსეა ასეთი გამოთქმებით. ბრძოლას ჰქვია headô-lâc ანდა beadu lâc, სიტყვასიტყვით – „საბრძოლო თამაში“, ან âsc-plega – „შუბებით თამაში“ და ა.შ. ამ შემთხვევაში უთუოდ საქმე გვაქვს პოეტურ შედარებებთან, თამაშის ცნების შეგნებულ გადატანასთან ბრძოლის სფეროზე. ისეთივე გადატანა, ოღონდ ნაკლებ აშკარად, ჩანს ფრაზაში „ლუდვიგის სიმღერიდან“, სადაც ხოტბას ასხამენ დასავლეთ ფრანკონიის მეფის ლუდვიგ III-ის გამარჯვებას ნორმანებზე საკურთან 881 წელს: Spilodun ther Vrankon „თამაშობდნენ ფრანკები“. მაგრამ ნუ ვიჩქარებთ და ნუ ვიტყვით, რომ თამაშის აღმნიშვნელი სიტ-

[16] შდრ. pledge-ს ამ მნიშვნელობებით ანგლოსაქსური beadoweg, baedeweg-poculum certaminis, certamen (მცირე მოცულობის სასმისი).

ყვის ნამდვილი ბრძოლისადმი მიყენება მხოლოდ და მხოლოდ პოეტური მეტაფორაა. გადავინაცვლოთ პრიმიტიული აზროვნების სფეროში, სადაც როგორც იარაღით ნამდვილი ბრძოლა, ისე შეჯიბრი ანუ აგონი (ამ უკანასკნელის ამპლიტუდა კი მართლა უმნიშვნელო თამაშიდან დაუნდობელ სისხლიან პაექრობამდე მერყეობს) საკუთრივ თამაშთან ერთად მოიაზრება ერთიან ძლიერ წარმოდგენაში, რომელიც დადგენილი წესების დაცვით ბედის მრავალგვარ გამოცდას გულისხმობს. ასე თუ შევხედავთ, ბრძოლაზე „თამაშის“ თქმა არავითარ შეგნებულ მეტაფორიზაციას არ შეიცავს. თამაში ბრძოლაა, ხოლო ბრძოლა – თამაში. ამგვარი სემანტიკური დაშვებისკენ გვიბიძგებს ერთი მეტად საგულისხმო ადგილი ძველი აღთქმიდან, სემიტურ ენებში თამაშის ცნების გამოკვლევისას უკვე რომ გამოვიყენე. სამუელის მეორე წიგნში აბნერი ეუბნება იობს: „ახლა მოირთონ ჭაბუკები და ჩვენ თვალწინ ითამაშონ“ – Surgant pueri et ludant coram nobis. ამის შემდეგ ორი მხრიდან თორმეტ-თორმეტი ჭაბუკი გამოდის და ერთიანად ჟლეტს ერთმანეთს, ხოლო ადგილი, სადაც ისინი დაეცნენ, მათი გმირული ბრძოლის საპატივცემულოდ ხდება სახელდებული. ჩვენთვის მნიშვნელობა არა აქვს, ეს მონათხრობი ეტიმოლოგიური ლეგენდაა და ტოპონიმის ახსნა ევალება, თუ მათში რეალური ისტორიული ბირთვი იმალება. მთავარი ისაა, რომ ამ საქმეს „თამაში“ ეწოდება და არც არაფრითაა მინიშნებული, რომ ეს საკუთრივ თამაში არ ყოფილა. თარგმანი ludant – „ითამაშონ“ – ზედმიწევნით სწორია: ებრაულ კულტურაში მოცემულია ფორმა სიტყვისა „საჰაგ“, რაც უპირველესად სიცილს, აგრეთვე რაღაც საქმის სახუმაროდ კეთებას, კიდევ – ცეკვას ნიშნავს[17]. აქ პოეტურ ხერხზე ვერ ვილაპარაკებთ, ასეთ ბრძოლას მართლა ჰქვია თამაში. მითუმეტეს არავითარი საფუძველი არა გვაქვს, შეჯიბრი თავისი საყოველთაოდ გავრცელებული ფორმით (ბერძნული კულტურა ამ მხრივ გამონაკლისი სულაც არ არის) თამაშის ცნებითი არიდან გამოვრიცხოთ[18]. აქედან კიდევ ერთი დასკვნაც გამომდინარეობს. რამდენადაც ბრძოლისა და თამაშის კატეგორიები არქაულ კულტურაში ერთმანეთისაგან არ განიყოფა, ნადირობისა და თამაშის გაიგივებაც, ეგზომ გავრცელებული ენასა და ლიტერატურაში, შემდგომ განმარტებას აღარ საჭიროებს.

---

[17] „სეპტუაგინტაში„ (ძველი აღთქმის ბერძნული თარგმანი – მთარგ.) ასეა: ἀναστήτωσαν δή τὰ παιδάρια καὶ παιζάτωσαν ἐνώπιον ἡμῶν.

[18] გზადაგზა შევნიშნავთ, რომ უჩვეულო შეჯიბრებს თორსა და ლოკის შორის „გილფაგინინგში“ (ლექსი 95) leika ჰქვია.

სიტყვა pflegen მიგვანიშნებს, რომ თამაშის შესაბამისი ტერმინი ცერემონიულის სფეროში აღმოცენდა. ამას შესანიშნავად ადასტურებს შუანიდერლანდური სიტყვები huweleec, huweleic, დღეს huwelijc – დაქორწინება, feestelic – დღესასწაული, და vechtelic (ძველფრიზული ფორმა – fyuchtleek) – შერკინება. ყველა ისინი მიღებულია წეღან განხილულ laik ძირიდან, სკანდინავიურ ენებში თამაშის ზოგადი სახელი რომ ეყრდნობა. თავის ანგლოსაქსურ ფორმაში lâc, lâcan ის თამაშის, ხტუნვის და თავისუფალი მოძრაობის გარდა აღნიშნავს აგრეთვე მსხვერპლს, მსხვერპლშეწირვას, საზოგადოდ საჩუქარს, წყალობას, სიუხვესაც კი. როგორც ჩანს, მისი ამოსავალი, გრიმის ძველი ვარაუდის თანახმად, მართლაც „სადღესასწაულო მსხვერპლშეწირვითი ცეკვაა“[19]. ეს მნიშვნელობა ყველაზე თვალსაჩინოა სიტყვებში ecgalâc და sveorda-lâc – „ხმლებით ცეკვა“.

„თამაში“ სამუსიკო მნიშვნელობით

სანამ თამაშის ცნების ენათმეცნიერულ განხილვას დავასრულებდეთ, უნდა შევეხოთ თამაშის აღმნიშვნელი ზოგადი სიტყვის კიდევ ზოგიერთ კერძო გამოყენებას, სახელდობრ, სიტყვა „თამაშის“ ხმარებას სამუსიკო ინსტრუმენტებზე დაკვრის აზრით. ჩვენ უკვე აღვნიშნეთ, რომ ეს მნიშვნელობა აერთიანებს არაბულ „ლაიბას“ ზოგიერთ ევროპულ, კერძოდ, გერმანიკული ჯგუფის, ენასთან, ყოველგვარი იარაღის მარჯვე ხმარებას ძველთაგანვე „თამაშს“ რომ უწოდებდნენ[20]. რომანულ ენებში, როგორც ჩანს, ამ მნიშვნელობის მატარებელია მხოლოდ ფრანგული jouer და jeu[21] – საფიქრებელია ისიც გერმანიკული ენების გავლენით. გერმანული და ლათინური ამგვარ სემანტიკურ კავშირს არ ამყარებს, სამაგიეროდ იგი მოცემულია ზოგიერთ სლავურ ენაში, სადაც, სავარაუდოა, გერმანულიდან შესულიყო. არაა აუცილებელი, ამგვარ კავშირს ემყარებოდეს ის გარემოება, რომ სიტყვას Spielmann[22] სწორედ „მუსიკოსის“ მნიშვნელობა აქვს მიღებული. ასევე თანდათან დავიწროვდა მისი ზუს-

[19] *Deutsche Mythologie 4*., hrsg. v. E. H. Meyer, I, Göttingen 1875, გვ. 32; შდრ. Jan de Vries, *Altgermanische Religionsgesch*. I, Berlin 1934, გვ. 256; Robert Stumpfl, *Kultspiele der Germanen als Ursprung des mittelalterischen Dramas*, Bonn 1936, გვ. 122 და შემდ.

[20] ახალფრიზიული განასხვავებს boartsje-ს, ბავშვების თამაშს, და spyljeს, ინსტრუმენტზე დაკვრას, რაც ეტყობა ჰოლანდიურის გავლენაა.

[21] იტალიურად დაკვრას ჰქვია sonare, ესპანურად – tocar.

[22] სიტყვასიტყვით: „მოთამაშე კაცი“ (გერმ.).

ტად ანალოგიური სიტყვების joculator-ისა და jongleur-ის საზრისი, რომელთაგან პირველი მომღერალი პოეტის მნიშვნელობამდე მივიდა, მეორე კი ჯერ მუსიკოსს გულისხმობდა, შემდეგ კი – დანების და ბურთების ამგდებ-დამჭერს.

ის კი სავსებით ცხადია, რომ ადამიანისათვის საერთოდ ბუნებრივია, მუსიკა თამაშის სფეროში ჩართოს. მუზიცირება იმთავითვე ატარებს თავის თავში თამაშის ყველა ფორმალურ ნიშანს: მოქმედება ხდება შემოსაზღვრულ სივრცეში, განმეორებადია, ახასიათებს წესრიგი, რიტმი და რეგულარული მონაცვლეობა; მსმენელი და შემსრულებელი „ყოველდღიურობის“ სფეროდან გადაჰყავს მხიარულ სამყაროში, რომელიც მუდამ დამატკბობელი და ამამაღლებელია, თუნდაც მუსიკა ნაღვლიანი იყოს. თავისთავად სავსებით გასაგები იქნებოდა, მუსიკა მთლიანად თამაშში რომ შეგვეყვანა. მაგრამ რაკი „თამაში“ დაკვრის მნიშვნელობით არასოდეს ვრცელდება სიმღერაზე და ეს მნიშვნელობაც მხოლოდ ზოგიერთ ენაში აქვს, ჯობია, დავკმაყოფილდეთ იმის თქმით, რომ ამ შემთხვევაში დამაკავშირებელი მომენტი თამაშსა და დაკვრის ტექნიკას შორის სწრაფი, მოქნილი და მოწესრიგებული მოძრაობის ცნებაში უნდა ვეძებოთ.

თამაში ეროტიკული მნიშვნელობით

უნდა შევჩერდეთ სიტყვა „თამაშის“ კიდევ ერთ მიყენებაზე, რომელიც თამაშის ბრძოლასთან გაიგივებაზე ნაკლებ როდია გავრცელებული: ესაა თამაში ეროტიკული აზრით. მრავალი მაგალითის მოუშველიებლადაც ცხადია, რომ გერმანიკული ენები ადვილად ანიჭებენ თამაშის აღმნიშვნელ სიტყვებს ეროტიკულ საზრისს. ძველ ქვემოგერმანულში ქორწინების გარეშე დაბადებულ ბავშვს Spielkind-ს (ჰოლანდიურად – speelkind) – „თამაშის ბავშვს“ უწოდებდნენ. „გეტინგენის ჭალის“[23] პოეტ ჰოელტის, აგრეთვე რიუკერტის პოეტურად ამაღლებულ ენაში თამაშისა და სიყვარულის კავშირი გამოიხატებოდა სიტყვებით Minnespiel და Liebespiel („სასიყვარულო თამაში“)[24]. გერმანულ სიტყვებში Laich და Laichen („თევზის ქვირითი“ და „ქვირითის დება“), აგრეთვე შვედურში leka („ფრინ-

[23] „გეტინგენის ჭალის კავშირი“ – პოეტების გაერთიანება XVIII საუკუნის დამლევის გერმანიაში (მთარგ. შენ.).

[24] შდრ. გრიმის ლექსიკონში ამ სიტყვების ახსნისას: süßes Liebespiel („ტკბილი სასიყვარულო თამაში“ – ა. ფონ არნიმი)

ველის კვერცხი“) ისევ წავაწყდებით ჩვენთვის უკვე ნაცნობ გერმანიკულ laikan-ს – „თამაშს“. სანსკრიტში „ქრიდატი“ (თამაში) ხშირად იძენს ეროტიკულ საზრისს: „ქრიდარატნამ“ („ძვირფასი თამაშები“) სქესობრივ ურთიერთობას ნიშნავს. აქედან ბოიტენდაიკი ასკვნის, რომ სასიყვარულო თამაში ყოველგვარი თამაშის ყველაზე სრულქმნილი ნიმუშია და ყველაზე ცხადად ავლენს თამაშის ყველა ნიშანს[25]. მაგრამ აქ განსხვავება ზუსტად უნდა გავატაროთ. აშკარაა, რომ ენის შემოქმედი გონი საკუთრივ შეუღლების ბიოლოგიურ აქტს თამაშად არ მიიჩნევს. მას თამაშის არც ფორმალური და არც ფუნქციური ნიშნები არ მიუდგება. სამაგიეროდ, კოიტუსის შემზადებას თუ შესავალს, მისკენ მიმავალ გზას ხშირად ახლავს სხვადასხვა თამაშობრივი მომენტი. ეს განსაკუთრებით ითქმის იმ შემთხვევებზე, როცა ერთი სქესის წარმომადგენელი მეორეს შესაუღლებლად იწვევს. ფლირტსა და სასიყვარულო გამოწვევას ახასიათებს თამაშის ყველა დინამიკური ელემენტი, ბოიტენდაიკი რომ აღწერს: შეფერხებათა ხელოვნური შექმნა, განცვიფრება, გაპრანჭვა, დაძაბულობა. მაგრამ, მკაცრი აზრით, ნამდვილ თამაშად ამ ფუნქციებსაც ვერ ჩავთვლით. აშკარა გამოხატულებას თამაშობრივი ელემენტი მხოლოდ ფრინველთა პირველ საცეკვაო ბიჯებსა და კოპწიაობაში პოვებს. სასიყვარულო ალერსს კიდევ დაჰკრავს რაღაც თამაშისეული, მაგრამ სრულიად მცდარ გზაზე აღმოვჩნდებით, თუ თვითონ სქესობრივ აქტს, როგორც სასიყვარულო თამაშს, თამაშის კატეგორიაში შემოვიტანთ. შეუღლების ბიოლოგიური აქტი ვერ დააკმაყოფილებს ჩვენ მიერ დადგენილ თამაშის ფორმალურ ნიშნებს. ენაც, როგორც წესი, სავსებით გარკვეულად ასხვავებს ერთმანეთისაგან კოიტუსსა და სასიყვარულო თამაშს. სიტყვა „თამაში“ უფრო მეტად გამოიყენება იმ ეროტიკული ურთიერთობების მიმართ, რომლებიც საზოგადოებრივი ნორმების ფარგლებს სცილდება. როგორც უკვე ვთქვით, ბლეკფუტის ტომის ინდიელთა ენა ბავშვის თამაშსაც და აკრძალულ სასიყვარულო კავშირებსაც ერთსა და იმავე სახელს („ქოანი“) არქმევს. თუ ყოველივე ამას კარგად გავიაზრებთ, უნდა დავასკვნათ, რომ მიუხედავად თამაშის აღმნიშვნელი სიტყვების ეგზომ გავრცელებული და ხშირი გამოყენებისა ეროტიკული აზრით, ამ შემთხვევაში – თამაშსა და ბრძოლას შორის ნამდვილი შინაგანი ნათესაობისაგან განსხვავებით – ტიპიურ, შეგნებულად ნახმარ მეტაფორასთან გვაქვს საქმე.

[25] იხ. ბოიტენდაიკის დასახ. ნაშრ., გვ. 95, შდრ. გვ. 27 და შემდ.

სერიოზულობა: სიტყვა და ცნება

სიტყვის ცნებითი ღირებულება ენაში მისი საპირისპირო საზრისის გამომხატველი სიტყვითაცაა განსაზღვრული. თამაშის ოპოზიტი ჩვენთვის **სერიოზულობაა**, უფრო სპეციალური აზრით – **შრომა**, რადგან **სერიოზულობას** აგრეთვე **ხუმრობაც** უპირისპირდება. თამაშისა და სერიოზულობის ურთიერთშემავსებელი დაპირისპირება ყველგან ისე სრულყოფილად როდი გამოიხატება ორი ძირეული სიტყვით, როგორც გერმანიკულ ენებში, სადაც გერმანული, ქვემოგერმანული და ინგლისური ჯგუფების Ernst-ს ხმარების წესითა და მნიშვნელობით სავსებით შეესაბამება სკანდინავიური alvara. ასევე ნათლადაა გამოკვეთილი ბერძნულში წყვილი σπουδή-παιδιά. სხვა ენები კი თამაშთან დასაპირისპირებლად საუკეთესო შემთხვევაში ზედსართავ, მაგრამ არა არსებით სახელებს მიმართავენ. ეს ნიშნავს, რომ ცნების განყენება ჯერ არ დასრულებულა. ლათინურს აქვს ზედსართავი serius, მაგრამ შესაბამისი არსებითი სახელი არ გააჩნია. სიტყვები: gravis, gravitas შეიძლება იხმარებოდეს სერიოზულობის, სერიოზულის აზრით, მაგრამ ცნების სპეციფიკას ვერ გამოხატავს. რომაული ენები, როგორც წესი, ზედსართავებიდან ნაწარმოები სუბსტანტივებით გადიან ფონს: ასეთია იტალიური serietà, ესპანური seriedad. ნაძალადევია ცნების სუბსტანტივაცია ფრანგულში: sériosité უხეირო სიტყვაა[26].

σπουδή-ს სემანტიკური ამოსავალია მოწადინება, თავგამოდება, serius-ისა, როგორც ვარაუდობენ, ძნელი, მძიმე. უფრო დიდი სიძნელეების წინაშე გვაყენებს გერმანიკული სიტყვა. ძირითად მნიშვნელობად სიტყვებისა ernest, ernust, eornost ყველგან მიჩნეულია ბრძოლა, შერკინება. სიტყვა ernest, მართლაც, ზოგიერთ შემთხვევაში ბრძოლას ნიშნავს. სიძნელეს ის იწვევს, რომ ინგლისურ earnest-ში, როგორც ჩანს, ერთმანეთს დაემთხვა ორი სხვადასხვა ფორმა, რომელთაგან ერთი მოდის ძველინგლისური (e)ornest-დან, მეორე კი – ძველსკანდინავიური orrusta-დან, რაც შერკინებას, ორთაბრძოლას, საწინდარს, გამოწვევას ნიშნავს. ამ ორი სიტყვის ეტიმოლოგიური იდენტობა საკამათოა, ამიტომ საკითხს გადაწყვეტის გარეშე დავტოვებთ.

---

[26] ცხადია, ჰაიზინგას მხრიდან ასეთსავე შეფასებას გაიზიარებდა ამ სიტყვის ქართული სახეცვლილება – „სერიოზულობა“, რომელსაც ამ თარგმანში ვიყენებთ (მთარგ. შენ.).

ზოგადი დასკვნის სახით შეიძლება ითქვას, რომ სერიოზულობის გამომხატველი სიტყვები ბერძნულში, გერმანიკულსა თუ სხვა ენებში წარმოადგენს ენის მეორად მცდელობას. თამაშის ზოგადი ცნების საპირისპიროდ გამოკვეთოს არათამაშის ცნება. მის გამოსახატავად „თავგამოდების“, „დაძაბულობის“, „გარჯის“ სფეროს მიმართავენ, თუმცა თავისთავად შეიძლება ყველა ეს ცნება თამაშსაც დავუკავშიროთ. სერიოზულობის აღმნიშვნელი საგანგებო სიტყვის წარმოქმნა მიანიშნებს, რომ თამაშის ცნებითი კომპლექსი გაცნობიერდა როგორც დამოუკიდებელი ზოგადი კატეგორია. აქედან გასაგები ხდება, რომ სწორედ გერმანიკულმა ენებმა, რომელთაც ეგზომ ფართოდ და გარკვეულად გაიაზრეს თამაშის ცნება, ასევე გამოკვეთილად დაასახელეს მისი საპირისპიროც.

თუ ენათმეცნიერულ საკითხებს გვერდზე გადავდებთ და კიდევ უფრო დაკვირვებით შევხედავთ თამაშისა და სერიოზულობის ცნებათა წყვილს, აღმოჩნდება, რომ ეს ორი ტერმინი ტოლფასი არაა: თამაში პოზიტიურია, სერიოზულობა ნეგატიური. „სერიოზულობის“ სემანტიკური შინაარსი განსაზღვრული და ამოწურულია თამაშის უარყოფით: სერიოზულობა არის არათამაში და სხვა არაფერი. პირიქით, „თამაშის“ შინაარსი არასერიოზულობით ვერასგზით ვერ განისაზღვრება და ვერ ამოიწურება: თამაში რაღაც თავისთავადია. თამაშის ცნება, როგორც ასეთი, უფრო მაღალი რიგისაა, ვინემ სერიოზულობისა. სერიოზულობა თამაშის გამორიცხვას ესწრაფვის, მაშინ როცა თამაშს ადვილად ძალუძს სერიოზულობა შეიწყნაროს.

მას შემდეგ, რაც კიდევ ერთხელ დავრწმუნდით თამაშის უაღრესად დამოუკიდებელ და პირველად ხასიათში, შეგვიძლია კულტურის, როგორც ისტორიული მოვლენის, თამაშობრივი ელემენტის განხილვაზე გადავიდეთ.

3. თამაში და შეჯიბრი როგორც კულტურისშემოქმედი ფუნქციები

კულტურა როგორც თამაში – და არა კულტურა თამაშიდან

გამოთქმაში „კულტურის თამაშობრივი ელემენტი“ არ ვგულისხმობთ, რომ კულტურული ცხოვრების სხვადასხვა ელემენტს შორის თამაშს მნიშვნელოვანი ადგილი ენიჭება, ან რომ კულტურა განვითარების პროცესში თამაშიდან მომდინარეობს, თითქოს რაიმე თავდაპირველად თამაში იყო, მოგვიანებით კი გადავიდა რაღაც სხვაში, რაც თამაში აღარაა და „კულტურად“ უნდა იწოდებოდეს. ამ წიგნში სხვა აზრის დასაბუთებას ვცდილობთ: კულტურა თამაშის ფორმით წარმოიშვა, კულტურა თავდაპირველად თამაშდებოდა. ცხოვრებისეულ მოთხოვნილებათა დაკმაყოფილებაზე უშუალოდ გამიზნული მოქმედებაც კი, მაგალითად, ნადირობა არქაულ საზოგადოებაში ადვილად იღებდა თამაშის ფორმას. საზოგადოებრივი ცხოვრება აღჭურვილია მისი ღირებულების ამამაღლებელი ზებიოლოგიური ფორმებით, რომლებიც თამაშის სახეს იღებენ. ამ თამაშის მეშვეობით საზოგადოება გამოხატვას უძებნის ცხოვრებისა და სამყაროს საკუთარ გაგებას. ეს იმას კი არ ნიშნავს, თითქოს თამაში კულტურად იქცევა ან გარდაიქმნება, არამედ იმას, რომ კულტურას თავის დაწყებით ფაზებში რაღაც თამაშისეული ახასიათებს, მეტიც, ის თამაშის ფორმითა და სულისკვეთებით ხორციელდება. კულტურისა და თამაშის ერთიანობაში თამაში პირველადი, ობიექტურად აღქმადი, კონკრეტულად განსაზღვრული ფაქტია, მაშინ როცა კულტურა აღნიშვნაა, რასაც ჩვენი ისტორიული მსჯელობა მოცემულ შემთხვევას უთანადებს. ეს თვალსაზრისი უახლოვდება **ფრობენიუსის** შეხედულებას, რომელიც თავის „აფრიკული კულტურის ისტორიაში“[1] ლაპარაკობს კულტურის, „როგორც ბუნებითი **ყოფნიდან** ამოსული **თამაშის**“, შექმნაზე. ოღონდ, ჩემი აზრით, ფრობენიუსმა კულტურის ამგვარი მიმარ-

[1] *Kulturgeschichte Afrikas*, გვ.23.

თება თამაშისადმი მეტისმეტად გაამისტიკურა და გააბუნდოვნა. მან ვეღარ მოახერხა, ნამდვილად თვალსაჩინო გაეხადა კულტურის თამაშობრივი მხარე.

კულტურის წინსვლასთან ერთად ჩვენ მიერ ძირეულად მიჩნეული მიმართება თამაშსა და არათამაშს შორის უცვლელი როდი რჩება. ზოგადად შეიძლება ითქვას, რომ თამაშობრივი ელემენტი თანდათან ჩრდილში ექცევა. მისი დიდი ნაწილი საკრალურის სფეროში ითქვიფება. ის დაკრისტალებული რჩება აგრეთვე ცოდნასა და პოეტურ ხელოვნებაში, სამართლებრივ სფეროში, სახელმწიფოებრივი ცხოვრების ფორმებში. ასე რომ, საბოლოოდ კულტურის მოვლენათა თამაშობრივი მხარე მთლიანად უკანა პლანზე გადადის. მიუხედავად ამისა, ნებისმიერ ეპოქაში, მაღალგანვითარებული კულტურის პირობებშიც თამაშისკენ ლტოლვას შეუძლია მთლიანად დაიბრუნოს უწინდელი ძალისხმევა და როგორც ერთეული პიროვნება, ისე ხალხის მასები საყოველთაო თამაშის ბანგით გააბრუოს და თავი დაავიწყოს.

აშკარაა, რომ კულტურისა და თამაშის კავშირი უპირატესად **სოციალური თამაშის** უმაღლეს ფორმებში უნდა ვეძებოთ, იქ, სადაც ეს თამაში ჯგუფის, ერთობის, ან ორი ურთიერთდაპირისპირებული გუნდის გარკვეულ წესებს დამორჩილებულ მოქმედებაში მდგომარეობს. მარტოკაცის თამაში კულტურისთვის ნაკლებ ნაყოფიერი იქნება. ზემოთ აღნიშნული გვქონდა, რომ როგორც საერთოდ თამაშის, ისე ერთობლივი თამაშის ძირითადი მხარეები: ბრძოლა, სანახაობა და წარმოდგენა, გამოწვევა, თავმოწონება, „ვითომური“ და წესებით რეგულირებული მოქმედება უკვე ცხოველთა ცხოვრებაში ნამდვილად გვაქვს მოცემული. ამასთან დაკავშირებით ორმაგად საგულისხმოა, რომ ადამიანისაგან ფილოგენეტურად ეგზომ დაშორებულ ფრინველებს მასთან ბევრი რამ საერთო აქვთ: როჭოები საცეკვაო წარმოდგენებს მართავენ, ყვავები ფრენაში შეჯიბრებს აწყობენ, ფრინველთა მრავალი სახეობა ბუდეებს ირთავს, მგალობლები ნაირნაირ მელოდიაზე გალობენ. მაშასადამე, შეჯიბრი და წარმოდგენა, როგორც გასართობები, კულტურიდან კი არ მომდინარეობს, არამედ **წინ** უსწრებს მას.

თამაშის ანტითეტური ხასიათი

ერთობლივ თამაშს მის არსებით ნიშნებში ანტითეტური ხასიათი აქვს. ის უმეტესად ორ გუნდს „შორის“ თამაშდება. თუმ-

ცა, ეს აუცილებელი არ არის. ცეკვა, მასკარადი, სპექტაკლი შეიძლება სულაც არ იყოს ანტითეტური. ამასთან, თავისთავად ანტითეტური მაინცდამაინც შეჯიბრთან დაკავშირებულს, აგონურს ან აგონისტურს როდი ნიშნავს. ანტიფონური გალობა, ორ ნაწილად გაყოფილი გუნდის მღერა, მენუეტი, ცალკეული პარტიები ან ხმები სამუსიკო ანსამბლში, ეთნოგრაფიისათვის ეგზომ საინტერესო „კატისაკვნობანა“ ანტითეტური თამაშის ნიმუშებია, რომლებსაც აგონურობა სულ არ სჭირდება, თუმცა შეჯიბრის ელემენტი ხშირად მონაწილეობს მათში. არცთუ იშვიათად საქმიანობა, რომელიც თავისთავში დასრულებულ თამაშს წარმოადგენს, ვთქვათ, დრამატული თუ მუსიკალური ნაწარმოების შესრულება, ამავე დროს შეჯიბრის საბაბიცაა, რადგან ნაწარმოები რაღაც ჯილდოს მოსაპოვებლად იქმნება და სრულდება: მაგალითად, ბერძნული დრამა.

ზემოთ თამაშის ზოგად ნიშანთა შორის **დაძაბულობა** და **გაურკვევლობა** დავასახელეთ. თამაშისას მუდამ წამოიჭრება კითხვა: „გამიმართლებს თუ არა?“ ეს პირობა მაშინაც ძალაშია, როცა მარტოკაცი თავისთვის პასიანსს აწყობს, თავსატეხს ქმნის, კროსვორდს ავსებს და „დიაბოლოს“ თამაშობს, მაგრამ აგონური სახის ანტითეტურ თამაშში დაძაბულობის, იღბალზე დამოკიდებულების, არამყარი იმედის, გაურკვევლობის ელემენტი უმაღლეს ხარისხს აღწევს. მას ახლავს მოგებისკენ ლტოლვა, რაც თამაშის სილაღეს მოხსნით ემუქრება. აქ თავს იჩენს ერთი არსებითი განსხვავება. უბრალო აზარტულ თამაშში მაყურებელი მხოლოდ ნაწილობრივ იზიარებს დაძაბულობას. თავისთავად კამათლით თამაშები საინტერესო საკვლევი ობიექტებია კულტუროლოგიისათვის, მაგრამ თვით კულტურისათვის ისინი უნაყოფოდ უნდა მივიჩნიოთ. მათგან გონი და სიცოცხლე ვერავითარ სარგებელს ვერ ნახულობს. მდგომარეობა იცვლება, როგორც კი შეჯიბრი უნარიანობას, ცოდნას, მოხერხებას, ვაჟკაცობას და ძალას მოითხოვს. რაც უფრო „ძნელია“ თამაში, მით უფრო ძაბავს იგი მაყურებელს. ჭადრაკის ხელიც კი იტაცებს გარშემო მდგომთ, თუმცა ეს თამაში სრულიად უნაყოფოა კულტურისათვის და არც გარეგნულადაა მომხიბლავი. თუ თამაში საყურებლად ლამაზია, ამით უკვე მოცემულია მისი ღირებულება კულტურისათვის; მაგრამ კულტურად ქცევისთვის მაინცდამაინც ესთეტიკური მხარე სულაც არაა სავალდებულო. ფიზიკურ, ინტელექტუალურ, მორალურ ან სპირიტუალურ ღირებულებებს არანაკლებ შესწევთ უნარი თამაშის კულტურამდე ამაღლებისა. რაც უფრო ახერხებს თამაში, ერთეული პიროვნების თუ

ჯგუფის სიცოცხლის ინტენსივობა გაზარდოს, მით უფრო ადვილად იქცევა ის კულტურის ელემენტად. საღმრთო წარმოდგენა და სადღესასწაულო შეჯიბრი – აი, ორი მარად განმეორებადი ფორმა, რითაც კულტურა აღმოცენდება **თამაშში** და **როგორც** თამაში.

შეჯიბრი არის თამაში

აქ კვლავ წამოიჭრება კითხვა, რომელსაც წინა თავში უკვე შევეხეთ[2]. გვაქვს თუ არა უფლება, ყოველგვარი შეჯიბრი ულაპარაკოდ მივათვალოთ თამაშის ცნებას? ჩვენ დავინახეთ, რომ ბერძნები ყოველთვის როდი უთანაბრებდნენ აგონს παιδιά-ს. ეს ეტიმოლოგიიდანაც თვალნათლივ გამოჩნდა. παιδιά იმდენად უშუალოდ და ცხადად გამოთქვამდა ბავშვურობას, რომ ეს სიტყვა მხოლოდ გადატანითი მნიშვნელობით თუ მიეყენებოდა სერიოზულ საბრძოლო თამაშებს. ამის საწინააღმდეგოდ სიტყვა ἀγών სულ სხვა მხრიდან აღნიშნავდა თამაშს: მისი ძირეული მნიშვნელობა „შეხვედრა“ უნდა ყოფილიყო (შდრ. ἀγορά)[3]. მაგრამ ისიც შევამჩნიეთ, რომ, მიუხედავად ამისა, პლატონი παίγνιον-ს საღმრთო ცეკვების მიმართ (Τά τῶν Κουρήτων ἐνόπλια παίγνια), ხოლო παιδιά-ს – საზოგადოდ საკრალურის მიმართ ხმარობდა. ელინთა შეჯიბრი რომ გარეგნულად სრული სერიოზულობით ტარდებოდა ხოლმე, ეს ჯერ კიდევ არ გვაძლევს საფუძველს, შეჯიბრი თამაშისგან გავთიშოთ. შეჯიბრის სერიოზულად წარმართვა არასგზით არ უარყოფს მის თამაშობრივ ხასიათს. იგი უეჭველად ავლენს თამაშის ყველა ფორმალურ და თითქმის ყველა ფუნქციურ ნიშანს. თვით სიტყვაში Wettkampf[4], შეიძლება ითქვას, ორივე მომენტია გაერთიანებული: სათამაშო მოედანი (ლათინურად campus) და Wetten[5] – ესე იგი დადგენა სიმბოლური საგნისა, რის მოპოვებაზეცაა საქმე, წერტილი, რომელშიც თამაშის აზარტი და რისკია ფოკუსირებული. აქ კვლავ უნდა დავიმოწმოთ ნიშანდობლივი ადგილი სამუელის მეორე წიგნიდან (2, 14), სადაც ჯგუფური შერკინება მისი სისხლიანი ხასიათის მიუხედავად სალაღობო სფეროდან აღებული, თამაშის გამომხატველი სიტყვითაა აღნიშნული. ბერძნულ

[2] იხ. გვ. 57.
[3] ბაზრის მოედანი (ბერძნ.).
[4] შეჯიბრი (გერმ.).
[5] სანაძლეო (გერმ.).

ლარნაკზე შეიარაღებულ მამაკაცთა ბრძოლა ფლეიტაზე დამკვრელის თანხლებითაა გამოსახული – ესე იგი აგონის სფეროს მიეკუთვნება[6]. ოლიმპიურ თამაშებზე ზოგიერთი ორთაბრძოლა სიკვდილით მთავრდებოდა[7]. სისხლიანი ოინები, რითაც „უტგარდა-ლოკიში“ თორი და მისი ახლობლები თავის მსახურებთან შეჯიბრისას ერთობიან, თამაშის სამყაროდან მოსული სიტყვა leika-თია მონათლული. ზედმეტ გაბედულებად არ გვეჩვენება, თუ ბერძნულში თამაშისა და შეჯიბრის ტერმინოლოგიური გათიშულობა იმით ავხსენით, რომ ორივე მათგანის მომცველი ზოგადი ცნების განყენება აქ რამდენადმე შემთხვევით ვერ მოხდა. მოკლედ, კითხვაზე, გვაქვს თუ არა უფლება შეჯიბრი, როგორც ასეთი, თამაშის კატეგორიაში შევიყვანოთ, გადაჭრით უნდა გავცეთ დადებითი პასუხი.

შეჯიბრი, თამაშის მსგავსად, უნდა დავახასიათოთ როგორც გარკვეულ დონემდე უმიზნო. ეს ასე გამოითქმის: **ის თავის თავში მიმდინარეობს და მისი შედეგი არაფერს იძლევა ჯგუფის აუცილებელი სასიცოცხლო მოთხოვნილებებისათვის**. დანიელები კენჭაობაზე ამბობენ: კენჭები კი არაა საქმე, არამედ თამაშიო. ამით ჩვენი სათქმელი საკმაოდ ნათლადაა ნათქვამი: მოქმედების გამიზნულობა, უპირველეს ყოვლისა, თვითონ პროცესში მდგომარეობს და უშუალოდ არ არის დამოკიდებული თავისსავე შედეგზე. როგორც ობიექტიური ფაქტი, თამაშის შედეგი თავისთავად და თავისთვის არაარსებითი და უმნიშვნელოა. სპარსეთის შაჰი, რომელმაც ინგლისში ვიზიტის დროს თავაზიანად უარი თქვა დასწრებოდა ცხენების დოღს, რადგან „მან ისედაც იცოდა, რომ ერთი ცხენი მეორეზე ჩქარა გარბის“, თავისი პოზიციიდან სავსებით მართალი იყო. მან თავი აარიდა უცხო თამაშის სფეროში ჩართვას, ირჩია მის გარეთ დარჩენილიყო. თამაშის თუ შეჯიბრის შედეგი მხოლოდ მათთვისაა მნიშვნელოვანი, ვინც, როგორც მოთამაშე ან როგორც დამსწრე (უშუალოდ თუ რადიოს ან რაიმე სხვა საშუალებით), ჩართულია თამაშში და მის წესებს იღებს. ისინი „სათამაშო ერთობის წევრებად“ იქცევიან და ეს მათი სურვილით ხდება. მათ ძალიანაც ანაღვლებთ, ოქსფორდი მოიგებს თუ კემბრიჯი[8].

---

[6] Pauly-Wissowa, *Real-Encyclopadie des klass. Altertumswiss*. XII, Sp. 1860.

[7] შდრ. ჰარისონის დასახ., ნაშრ, გვ. 221 და 323. ეს ავტორი, ჩემი აზრით, უმართებულოდ ეთანხმება პლუტარქეს იმაში, თითქოს ბრძოლის ეს ფორმა აგონის არსს ეწინააღმდეგებოდეს.

[8] ინგლისის ორი წამყვანი უნივერსიტეტი, რომელთა სტუდენტურ გუნდებს შორის ტრადიციულად იმართება სპორტული შეჯიბრებები (მთარგ. შენ.).

თამაში „რაღაცაზეა“: ამაში მისი უსაკუთრესი არსი ჩანს. ოღონდ ეს „რაღაც“ თამაშობრივი ქმედების მატერიალური შედეგი, – ვთქვათ, ლუზში ჩავარდნილი ბურთი კი არ არის, არამედ იდეალური ფაქტია, რაც იმაში მდგომარეობს, **რომ თამაშში გამიმართლდა, ან თამაში გამომივიდა. „გამართლება“ ანიჭებს მოთამაშეს კმაყოფილებას, რომელიც მეტ-ნაკლებ ხანს გრძელდება**. ამის თქმა თუნდაც პასიანსის გაწყობაზე შეიძლება. მართალია, მაყურებელთა დასწრების ფაქტი ზრდის კმაყოფილების სასიამოვნო გრძნობას, მაგრამ ის აუცილებელი სულაც არ არის. პასიანსის წარმატებით გამწყობს ორმაგად უხარია, თუ მაყურებელიც ჰყავს, მაგრამ ის დამსწრის გარეშეც „გამოსული“ იქნებოდა. ყოველგვარი თამაშის მეტად არსებითი მომენტია წარმატებით თავის მოწონება. გავრცელებულ ნიმუშად მეთევზე გამოგვადგება. ამ თავის მოწონებას ჩვენ კიდევ დავუბრუნდებით.

მოგება

თამაშთან ყველაზე მჭიდროდ მოგების ცნებაა დაკავშირებული. მარტოკაცის თამაშისას სათამაშო მიზნის მიღწევას ჯერ კიდევ არ ჰქვია **მოგება**. ეს ცნება მხოლოდ მაშინ შემოდის, როცა კაცი ვიღაცის წინააღმდეგ თამაშობს.

რას ჰქვია მოგება? რას იგებენ? მოგება ნიშნავს „თამაშის შედეგად თავისი უპირატესობის დამტკიცებას“. ამასთან, ასე დადგენილი უპირატესობა ცდილობს მნიშვნელობა გაიფართოვოს და საზოგადო უპირატესობის ილუზია შექმნას: თითქოს რაღაც მეტია მოგებული, ვიდრე თვითონ თამაში. **მოთამაშე პრესტიჟს იგებს, პატივს იხვეჭს, და ეს პატივი და ეს პრესტიჟი ყოველთვის უშუალოდ ერგება მთელ ჯგუფს, რომელსაც მომგები ეკუთვნის**. ამით თამაშის კიდევ ერთი ძალზე მნიშვნელოვანი თავისებურება მჟღავნდება: მასში მოპოვებული წარმატება დიდწილად ერთეულიდან ჯგუფზე გადაიტანება. მაგრამ კიდევ უფრო მნიშვნელოვანია შემდეგი ნიშანი: აგონური ინსტინქტი, უპირველეს ყოვლისა, ძალის წყურვილს ან ბატონობის ნებას არ გულისხმობს. ძირეულია მოთხოვნილება, სხვებს აჯობო, პირველი იყო და შესაფერისი პატივი ირგო, მხოლოდ მეორე რიგში დგება კითხვა: ხომ არ იზრდება ამის შედეგად ერთეული პიროვნების თუ ჯგუფის ძალმოსილება. მთავარია „მოგებული გქონდეს“. ყველაზე თვალსაჩინო ნიმუში ტრიუმფისა, რასაც არაფერი ხელშესახები ან სიამის

მომტანი არ ახლავს და მხოლოდ თვით მოგებაში მდგომარეობს, ჭადრაკია.

პრიზი, ფსონი, მონაგები

კაცი „რაღაცისთვის“ იბრძვის ან თამაშობს. ის, რისთვისაც იგი იბრძვის და თამაშობს, თვითონ გამარჯვებაა. მაგრამ არსებობს გამარჯვებით ტკბობის ათასგვარი წესიც. უპირველეს ყოვლისა, ეს გახლავთ გამარჯვების ზეიმი, ტრიუმფი, რასაც ჯგუფი მისასალმებელი შეძახილებით და ხოტბის შესხმით გამოხატავს. მოგების მყარი შედეგია სახელი, პატივი, დაფასება, პრესტიჟი. თუმცა, როგორც წესი, მოგებას იმთავითვე სახელის გარდა კიდევ სხვა რამეც უკავშირდება. თამაშს აქვს ფსონი. ის შეიძლება სიმბოლური სახის ან მატერიალური ღირებულების მქონე იყოს, შეიძლება კი მხოლოდ და მხოლოდ იდეალური ღირებულება გააჩნდეს. ფსონად გამოდგება ოქროს ბარძიმი, ძვირფასი სამკაული, მეფის ქალი, ერთი გროში, მოთამაშის სიცოცხლე ან მთელი გვარის კეთილდღეობა. ის წინასწარ იდება, როგორც კონი, ან ენიჭება, როგორც პრიზი, წინდი. სანაძლეოს საგანი, vadium[9], gage[10] წმინდად სიმბოლური ნივთია, რომელიც სათამაშო სივრცეშია შეტანილი ან შეგდებული. პრიზის როლს ასრულებს დაფნის გვირგვინი, ფულადი თანხა ან რაღაც სხვა მატერიალური ფასეულობა. სიტყვა pretium[11] ეტიმოლოგიურად გაცვლისა და შეფასების სფეროში აღმოცენდება, მასში წინასწარ არის ნაგულისხმევი „რაღაცისათვის“, მაგრამ შემდეგ თამაშის სამყაროში გადაინაცვლებს. Pretium პრიზიცაა და ფასიც. თუ pretium justum – სამართლიანი ფასი – „სასაქონლო ღირებულების“ თანამედროვე ცნების შუასაუკუნეობრივი ეკვივალენტია, pretium შეიძლება შექებას ან პატივის მიგებას ნიშნავდეს. „პრიზის“, „მოგების“ და „გასამრჯელოს“ სემანტიკურად წმინდა გამიჯვნა თითქმის შეუძლებელია. გასამრჯელო სრულიად უცხოა თამაშის სამყაროსათვის. ეს გაწეული სამსახურისა თუ შესრულებული სამუშაოს ანაზღაურებაა. გასამრჯელოსათვის კაცი კი არ თამაშობს, არამედ შრომობს. თუმცა, ინგლისურს გასამრჯელოს აღმნიშვნელი სიტყვა – wages, უშუალოდ თამაშის სფეროდან აქვს ნასესხები. მოგება (მონაგები) ერთნაირად მიეკუთვნება როგორც

[9] (ლათ.).
[10] (ინგლ.).
[11] (ლათ.).

სამეურნეო აღებ-მიცემობის, ისე საბრძოლო თამაშის სფეროს: ვაჭარიც „მოგებული რჩება“, მოთამაშე მოგებას აღწევს. აზარტი, მოგების იმედი, რისკი ის ელემენტებია, რაც სამეურნეო ოპერაციასა და თამაშს საერთო აქვთ. ცარიელი სიხარბე არც ვაჭრობს და არც თამაშობს. **რისკი, მოგების ბუნდოვანი პერსპექტივა, შედეგის გაურკვევლობა და დაძაბულობა თამაშობრივი ქმედების არსს შეადგენს**. დაძაბულობა თამაშის მნიშვნელობისა და ღირებულების შეგნებას უნერგავს მოთამაშეს, გარკვეული წერტილის მიღწევის შემდეგ კი იგი თავდავიწყებამდე მიჰყავს.

საბრძოლო პრიზის ბერძნული სახელი, ἄθλον, ზოგიერთს იმავე ძირიდან გამოჰყავს, საიდანაც მოდის გერმანული Wette, Wetten და ლათინური vadimonium[12]. იგივე ძირი აქვს აგრეთვე სიტყვას ἀθλητής, ათლეტი. აქ გაერთიანებულია ბრძოლის, დაძაბულობის, ვარჯიშის, ხოლო აქედან – გამძლეობის, მოთმინების, შეუდრეკელობის, უიღბლობის[13] ცნებები. გერმანულ Wetten-შიც ისმის დაძაბულობის, გარჯის გამოძახილი. ჩვენ დავინახავთ, რომ ეს სიტყვა სამართლებრივი ცხოვრების სფეროში გადაინაცვლებს, რასთან დაკავშირებითაც მალე მეტის თქმა მოგვიხდება.

შეჯიბრზე ლაპარაკისას ვგულისხმობთ, რომ არა მხოლოდ „რაღაცისთვის“ ეჯიბრებიან, არამედ „რაღაცაში“ და „რაღაცით“. კაცი ისწრაფვის აჯობოს სხვას ძალასა თუ მოქნილობაში, ცოდნასა თუ სიმდიდრეში, ხელგაშლილობასა თუ იღბლიანობაში, გვარიშვილობასა თუ შვილების სიმრავლეში. კაცი იბრძვის თავისი სხეულებრივი ძალით, იარაღით, გამჭრიახობით, მუშტით, სხვისი დასანახი გულუხვობით, ამაღლებული სიტყვით, კვეხნით, ბაქიაობით, ლანძღვით, კამათით ან, ბოლოს და ბოლოს, ეშმაკობითა და მოტყუებით. ჩვენ უეჭველი გვგონია, რომ ეშმაკობა და ტყუილი ნიადაგს აცლის შეჯიბრის თამაშობრივ მხარეს და შლის მას: წესების დაცვა ხომ თამაშის არსს შეადგენს. მაგრამ როგორც არქაული კულტურა, ისევე ხალხში გავრცელებული განწყობილება ანგარიშს არ უწევს ამ ჩვენს ზნეობრივ მსჯავრს. იგავში კურდღლისა და ზღარბის შესახებ უპატიოსნო მოთამაშეს გმირის როლი ენიჭება. მითოსის ბევრი გმირი თაღლითობის ან გარედან მოსული დახმარების წყალობით იმარჯვებს. პელოფსი მოქრთა-

[12] თავმდებობა (ლათ.).

[13] შდრ. კავშირი ἀγών-სა და ἀγωνία-ს შორის, რაც თავდაპირველად შეჯიბრს, შემდგომ კი აგრეთვე სამკვდრო-სასიცოცხლო ბრძოლას, ძრწოლას ნიშნავდა.

მავს იონომაოსის მეეტლეს, რომელიც ეტლის ღერძს ცვილით ამოგლესავს, იასონი და თესევსი მედეასა და არიადნეს წყალობით უძლებენ განსაცდელს, გუნთერს ზიგფრიდი ეხმარება, კაურაკა „მაჰაბჰარატაში“ მოტყუებით იგებს კამათლით თამაშს. ორმაგ ტყუილს ხმარობს ფრია, რათა ვოდანმა ლანგობარდებს გამარჯვება აჩუქოს. აზები გოლიათებისადმი მიცემულ ფიცს ტეხენ.

ყველა ამ შემთხვევაში მოტყუება თვითონ იქცევა შესაჯიბრ ობიექტად და სათამაშო ფიგურად. უპატიოსნო მოთამაშე, როგორც წელან უკვე ვთქვით, თამაშისჩამშლელი არ არის. იგი თამაშის წესების დამცველად ასაღებს თავს და ვიდრე ჩაიჭერდნენ, თამაშს განაგრძობს[14].

თამაშსა და სერიოზულობას შორის საზღვრის გაურკვევლობა ყველაზე თვალშისაცემი იქნება, თუ ერთმანეთს შევუდარებთ რულეტის მაგიდასთან თამაშსა და „ბირჟაზე თამაშს“. პირველ შემთხვევაში მოთამაშე დაგვეთანხმება, რომ მისი საქმიანობა თამაშია, მეორეში კი არა. ფასის მომატება-დაკლების გაურკვეველ იმედზე დამყარებული ყიდვა-გაყიდვა „ეკონომიკური ცხოვრების“ ნაწილად, საზოგადოების ეკონომიკურ ფუნქციად გვევლინება. ორივეგან წარმმართველი მოგების წყურვილია. პირველ შემთხვევაში ზოგადად აღიარებულია შანსების წმინდა შემთხვევითობა, – თუმცა აქაც არა მთლიანად, რადგან მოსაგებად საგანგებო „სისტემებსაც“ მიმართავენ ხოლმე. მეორე შემთხვევაში მოთამაშე იქმნის ილუზიას, თითქოს ბაზრის სამომავლო ტენდენციების გათვლა შეუძლია. მაგრამ განწყობის მხრივ განსხვავება მაინც მეტად მცირეა.

ამასთან დაკავშირებით ყურადღებას იმსახურებს ნისიის პრინციპზე აგებული ფულადი გარიგების ორი ტიპი, უშუალოდ სანაძლეოდან რომაა ამოზრდილი და საეჭვოს ხდის, თამაშთან გვაქვს საქმე თუ სერიოზულ ინტერესთან. შუა საუკუნეების დამლევს გენუასა და ანტვერპენში აღმოცენდება ნისიად ვაჭრობისა და სიცოცხლის დაზღვევის წესები, დამყარებული სანაძლეოზე, რომელიც მომავალში მოსახდენ ან არმოსახდენ არასამეურნეო მოვლენებზე იდება. ერთმანეთს ენიძლავებიან

[14] მე ვერ აღმოვაჩინე უშუალო კავშირი ეშმაკობითა და ტყუილით აღზევებულ ზღაპრულ გმირებსა და იმ ღმერთებს შორის, ადამიანების კეთილდღეობაზე რომ ზრუნავენ და თან მათვე ატყუებენ. შდრ. W. B. Kristensen, *De goddelijke bedrieger, in Mededeelingen der K. Akad. van Wetenschappen*, afd. Letter-Kunde, 66b no. 3, 1928 და J.P.B. de Josselin de Jong, *De oorsprong van den goddelijken bedrieger*, a.a.O. 68b no. 1. 1927.

„პიროვნებათა სიცოცხლესა და სიკვდილზე, მოგზაურობაზე და სალოცავად წასვლაზე, ვაჟის თუ ქალის დაბადებაზე, ანდა გარკვეული ქვეყნების, ადგილებისა და ქალაქების დაპყრობაზე“[15]. თუმცა ამგვარი გარიგებები სავსებით მერკანტილურ ხასიათს იძენდა, ისინი კვლავ და კვლავ იკრძალებოდა როგორც დაუშვებელი აზარტული თამაშები, მაგალითად, კარლოს V-ის მიერ[16]. ახალი პაპის არჩევნების დროს ისეთივე სანაძლეოები იდებოდა, როგორც დღევანდელ დოღზე[17]. ჯერ კიდევ მეჩვიდმეტე საუკუნეში გარიგებები ნისიის წესით „სანაძლეობად“ იწოდებიან.

არქაული ერთობის ანტითეტური აგებულება

ეთნოლოგია სულ უფრო ცხადად ადგენს, რომ კულტურის არქაულ ხანაში ერთობლივი ცხოვრება, როგორც წესი, თვითონ ერთობის ანტითეტურ და ანტაგონისტურ აგებულებას ემყარება და ერთობის მთელ სულიერ სამყაროსთან ერთად ამ დუალისტური სტრუქტურის შესაბამისად ლაგდება. **ყველგან ვხვდებით პრიმიტიული დუალიზმის კვალს**, რომლის დროსაც ტომი იყოფა ორ ურთიერთდაპირისპირებულ ეგზოგამიურ ნახევარტომად ანუ ფრატრიად. ეს ორი დაჯგუფება ერთმანეთისაგან თავისი ტოტემით განირჩევა. ყოველი კაცი ან ყორნისაა ან კუსი და ამის მიხედვით ჩართულია მოვალეობათა, აკრძალვათა, ადათთა და სათაყვანებელ საგანთა განსაკუთრებულ სისტემაში, რომელიც ყორანს ან კუს უკავშირდება. ორი ნახევარტომი ერთმანეთთან დავისა და შეჯიბრის, მაგრამ ამავე დროს ურთიერთდახმარებისა და სამსახურის მიმართებაშია. ტომის თითქმის მთელი საჯარო ცხოვრება სხვა არაფერია, თუ არა დადგენილი წესებით გამართული დღესასწაულების უწყვეტი რიგი, რომელშიც მისი ორივე ნახევარია ჩართული. ფრატრიებად გამთიშველი დუალისტური სისტემა წარმოსახვის ძალით მთელ სამყაროზე განივრცობა. ყოველი არსება, ყოველი ნივთი ან ერთ ან მეორე

[15] Antonio van Neulighem, *Openbarinige van't Italiens boeckhouden*, 1631, გვ. 25, 26, 77, 86 და შემდ., 91 და შემდ.

[16] Verachter, *Inventaire des Chartes d'Anvers*, no. 742, გვ. 215, *Coutumes de la ville d'Anvers* II გვ.400. IV. გვ. 8; შდრ. E. Bensa, *Histoire du contrat d'assurance au moyen âge*, 1897, გვ. 84 და შემდ. ბარსელონაში 1435 წ. გენუაში 1467 წ.: decretum ne assevuratio fieri possit super vita principum et locorum mutationes.

[17] R.Ehrenberg, *Das Zeitalter der Fugger*, Jena 1896 (1912), II გვ. 19.

მხარეს მიეკუთვნება, ისე რომ კლასიფიკაცია მთელ კოსმოსს მოიცავს.

ფრატრიების გარდა სქესობრივი პრინციპით დაყოფაც ხდებოდა. იგი კოსმოსურ დუალიზმშიც გამოიხატებოდა – მაგალითად, ჩინურ დაპირისპირებაში ინსა და იანს, მდედრობით და მამრობით საწყისებს შორის, რომლებიც ურთიერთშენაცვლებითა და თანამშრომლობით სიცოცხლის რიტმს ინარჩუნებენ. სქესობრივ გაორებაზე აგებული მსოფლმხედველობრივი სისტემის ძირი ჭაბუკთა და ქალიშვილთა შეპირისპირებაა, სეზონური დღესასწაულების დროს ანტიფონური მღერითა და ცეკვით ერთმანეთის მოხიბლვას რომ ცდილობენ.

ამ დღესასწაულების დროს გასაქანს ნახულობს ერთმანეთისადმი დაპირისპირებული ფრატრიული ან სქესობრივი ჯგუფების შეჯიბრი. ამ საკმაოდ განსხვავებული სადღესასწაულო შეჯიბრების კულტურის შემოქმედი როლი არც ერთ დიდ კულტურაში არ არის ისე კარგად გაშუქებული, როგორც ძველ ჩინურ კულტურაში, და ეს მარსელ გრანეს დამსახურებაა. მისი დახატული სურათი სხვა არაფერია თუ არა ძველ სიმღერათა ინტერპრეტაციას დაყრდნობილი კონსტრუქცია; მაგრამ ის ისე მტკიცედაა ნაგები და ისე კარგად ეწერება ყოველივე იმაში, რაც ეთნოგრაფიამ არქაული ერთობის ცხოვრებაზე გვასწავლა, რომ მას უყოყმანოდ შეგვიძლია ვენდოთ როგორც მყარ კულტურისისტორიულ მოცემულობას.

ძველჩინური სეზონური დღესასწაულები

ჩინური კულტურის საწყის ფაზად გრანესთან წარმოდგენილია მდგომარეობა, რომლის დროსაც სოფლური კლანები თავის სეზონურ დღესასწაულებს ზეიმობენ ნაყოფიერებისა და კეთილდღეობის მოსატანად გამიზნული შეჯიბრების სახით. კარგადაა ცნობილი, რომ პრიმიტიულ რიტუალთა უმეტესობა სწორედ ასეთი შედეგის მისაღწევადაა ჩაფიქრებული. არქაულ ერთობას ღრმად სწამს, რომ ყოველი კარგად ჩატარებული დღესასწაულის, ყოველი, განსაკუთრებით კი, საღმრთო თამაშისა თუ შეჯიბრის მოგების მეშვეობით სწორედ ეს ჯგუფი უზენაეს მადლსა და კურთხევას ეზიარება. თუ მსხვერპლშეწირვა ან საღვთო ცეკვა წესითა და რიგით შესრულდა, მაშინ საქმე კარგად წავა, ზეგარდმო ძალები ჩვენთან იქნება, სამყაროული წესრიგი შენარჩუნდება, ჩვენი და ჩვენი ახლობლების კოსმიური და სოციალური კეთილდღეობა შეგვეძლება განაღდებულად

ჩავთვალოთ. რა თქმა უნდა, არ უნდა წარმოვიდგინოთ, თითქოს აქ ერთ ჯგუფად აკინძულ რაციონალურ დასკვნებთან გვქონდეს საქმე. ეს უფრო სიცოცხლის განცდაა, მეტ-ნაკლებად ფორმულირებულ რწმენად დაკრისტალებული გულდაჯერებულობა, რომლის გამოვლენებსაც ჩვენ კიდევ არაერთხელ შევხვდებით.

გრანეს აღწერით უძველეს ჩინეთში ზამთრის დღესასწაული, მამაკაცები რომ მამაკაცთა სახლში ზეიმობდნენ, უკიდურესად დრამატულ ხასიათს ატარებდა. ექსტაზური აგზნებისა და თავდავიწყების მდგომარეობაში სრულდებოდა ნადირთა ცეკვები, იმართებოდა ღრეობები და შეჯიბრები, იდგმებოდა წარმოდგენები. თუმცა ქალები გამოირიცხებოდა, დღესასწაულის ანტითეტური ხასიათი მაინც ძალაში რჩებოდა. ცერემონია მხოლოდ მაშინ იქნებოდა შედეგიანი, თუ შეჯიბრისა და ურთიერთშენაცვლების დადგენილ წესს დაიცავდნენ. ერთი ჯგუფი მასპინძელი იყო, მეორე – სტუმარი. თუ პირველი განასახიერებდა იანის პრინციპს, რომელსაც მზე, სითბო, ზაფხული შეესაბამება, მეორე ინს, ესე იგი მთვარეს, სიცივესა და ზამთარს წარმოადგენდა.

მაგრამ გრანეს მიღებული დასკვნები შორს სცდება კლანებისა და ტომების გლეხურ-აგრარულ, ბუნების მიხედვით აწყობილ კვაზი-იდილიურ ცხოვრებას. მთავრობისა და რეგიონალური სახელმწიფოების აყვავებასთან ერთად ჩინელებით დასახლებულ უზარმაზარ ტერიტორიაზე თავდაპირველ ორენოვან დანაწილებას თანდათან რამდენიმე ჯგუფის ურთიერთმეტოქეობა ცვლის. ასეთი სეზონური შეჯიბრების საფუძველზე ყალიბდებოდა საზოგადოების იერარქიული ორგანიზაცია. შეჯიბრში მოპოვებული სახელი ფეოდალიზაციის პროცესის ამოსავალია. „შეჯიბრის სულისკვეთება, – ამბობს გრანე, – მამაკაცთა გაერთიანებებს ანუ საძმოებს რომ ასულდგმულებს და ზამთრის საცეკვაო ტურნირებში ერთმანეთს ატოქებს, დასაბამია იმ პროცესისა, რაც სახელმწიფოებრივი ფორმების ჩამოყალიბებით სრულდება“[18].

თუნდაც ბოლომდე აღარ დავეთანხმოთ გრანეს, როცა გვიანდელი ჩინური სახელმწიფოს მთელი რანგობრივი იერარქია ამ პრიმიტიული ჩვეულებიდან გამოჰყავს, მაინც უნდა ვაღიაროთ, რომ მან შესანიშნავად დაგვანახა აგონური პრინციპის როლი ჩინური კულტურის ჩამოყალიბებაში, სადაც მისი მნიშ-

[18] Granet, Civilization, გვ.241. იგივე თემა მეტად მოკლედ მოხაზა ორტეგა-ი-გასეტმა თავის სტატიაში *El origen deportivo del estado*, El Espectator, VII, Madrid 1930, გვ. 103-143.

ვნელობა ელინურ სამყაროზე გაცილებით უფრო დიდია და პროცესის თამაშობრივი ხასიათი გაცილებით უფრო აშკარაა. აქ თითქმის ყოველი რიტუალური ქმედება – მდინარეზე გადასვლა, მთის დალაშქვრა, ხის მოჭრა თუ ყვავილების კრეფა[19] – ცერემონიული შეჯიბრის ფორმას იღებდა. გადმოცემა გვთავაზობს სამეფო ძალაუფლების დაარსების მყარ მოდელს, რომლის მიხედვითაც გმირი – მომავალი მთავარი – მეტოქეზე თავის უპირატესობას ძალის არაჩვეულებრივი გამოცდის ან მხატვრული უნარის გამაოგნებელი დემონსტრირების წყალობით ამტკიცებს. როგორც წესი, ასეთი პაექრობა დამარცხებულის სიკვდილით თავდება.

აგონური თამაშები სხვა ქვეყნებში

აქ მთავარი ისაა, რომ ყველა ეს შეჯიბრი, თუნდაც ფანტაზიამ ტიტანური და საბედისწერო შერკინების სახე მისცეს, ყველა ნიშნით თამაშის სამყაროს ეკუთვნის. ეს განსაკუთრებით თვალსაჩინო გახდება, როცა ჩინური მითოლოგიის საგმირო შეჯიბრებს მსოფლიოს სხვადასხვა კუთხეში დღესაც მიმდინარე სეზონურ ტურნირებს შევადარებთ – მაგალითად, გაზაფხულის ან შემოდგომის დღესასწაულების დროს ჭაბუკებსა და ქალიშვილებს შორის გამართულ სასიმღერო პაექრობებსა და თამაშებს. უკვე გრანემ, როცა ამ თემას „ში-ჩინის“ ძველჩინური სასიყვარულო სიმღერების მაგალითზე განიხილავდა, მიანიშნა მსგავსი დღესასწაულების არსებობა ტონკინში (ვიეტნამი), ტიბეტსა და იაპონიაში[20]. საფრანგეთში დაცულ დისერტაციაში ნგუენ ვან ჰუიენმა[21] შესანიშნავად აღწერა ანალოგიური რიტუალები ანამში (ვიეტნამი), სადაც ისინი ჯერ სულ ცოტა ხნის წინ ფართოდ გავრცელებულნი იყვნენ. აქ ნამდვილი თამაშის სამეფოში აღმოვჩნდებით. ანტიფონი, ბურთაობა, ფლირტი, კითხვა-პასუხი, გამოცანები – ყოველივე ეს ქალ-ვაჟებს შორის ერთ მთლიან ხალისიან შეჯიბრს ქმნის. თვით სიმღერები ტიპიური თამაშის პროდუქტებია – მყარი წესებით, განმეორებადი ვარიაციებით, კითხვა-პასუხით. ნგუენის წიგნის გაცნობა უნდა ვურჩიოთ ყველას, ვისაც კი სურს თამაშსა და კულტურას შორის კავშირის ნათელი ილუსტრაცია ნახოს,

---

[19] Granet, *Fêtes et chansons*, გვ.203.

[20] იქვე, გვ. 11-154.

[21] Nguyen Van Huyen, *Les chants alternés des garçons et des filles en Annam*. Thése, Paris, 1933.

ამასთან, შეჯიბრის ყველა ეს ფორმა **კულტთან კავშირს** ავლენს: მათ მუდამ თან ახლავს რწმენა, რომ ისინი სასარგებლო და აუცილებელია წელიწადის დროთა შეუფერხებელი მონაცვლეობისათვის, მოსავლის მოწევისათვის, მთელი წლის განმავლობაში ბედნიერებისა და კეთილდღეობისათვის.

როცა ვამბობთ, შეჯიბრის შედეგი – მოგება თავისთავად ჩართულიაო ბუნების მდინარებაში, უნდა გავითვალისწინოთ, რომ ნაკლები მნიშვნელობა აქვს, კერძოდ რა სახის პაექრობაშია იგი მიღწეული. ბუნებით პროცესებზე გავლენას თვით მოგების ფაქტი ახდენს. **ყოველი გამარჯვება ასახიერებს, ე. ი. გამარჯვებულის თვალში ანამდვილებს კეთილი ძალების მიერ ბოროტის ძლევას და გამარჯვებული ჯგუფის კეთილდღეობას**. აქედან გამომდინარეობს, რომ თამაშებს, რომელთა მოსაგებად ძალა, მოქნილობა და გონებამახვილობაა საჭირო, მხოლოდ იღბალზე დამოკიდებული თამაშების თანაბრად ენიჭებათ საკრალური მნიშვნელობა, ე.ი. ისინი ღვთაებრივი ქმედების **აღმნიშვნელი და განმსაზღვრელია**. უფრო შორსაც შეგვიძლია წავიდეთ. ადამიანის სულში იღბლისა და გამართლების ცნებები მუდამ განსაკუთრებით უახლოვდებოდა საღმრთო სფეროს. ამას ყოველი თანამედროვე ადამიანი გაიცნობიერებს, თუ გაიხსენებს საკმაოდ სულელურ წინასწარმეტყველებებს, რასაც ბავშვობის ასაკიდან თვითონვე აკეთებს; მათ სრული სულიერი წონასწორობის მქონე და ცრურწმენათა მიმართ გულგრილი ადამიანიც კი აქცევს ყურადღებას, თუმცა სერიოზულ ანგარიშს არ უწევს. ლიტერატურიდან აღებული მაგალითის სახით შეგვიძლია მოვიხსენიოთ ადგილი ტოლსტოის „აღდგომიდან“, როცა სასამართლო ოთახში შესვლისას მოსამართლე თავისთვის ჩუმად ამბობს: „თუ ჩემს სკამამდე მისასვლელად ლუწი რიცხვის ნაბიჯები დამჭირდება, დღეს კუჭი აღარ შემაწუხებს“.

კამათლით თამაშის საკრალური მნიშვნელობა

მრავალი ხალხისთვის კამათლით თამაში რელიგიური ქმედების ნაწილია[22]. ფრატრიებად დაყოფილი საზოგადოების ორწევროვანი სტრუქტურა საჭადრაკო დაფის უჯრები-

[22] Stewart Culin, *Chess and Playing-Cards*, Ann. Report Smithsonian Inst. 1896. შდრ. G.H.Held, *The Mahabharata, an Ethnological Study*, Diss. Leiden, 1935. ეს შრომაც მეტად მნიშვნელოვანია თამაშსა და კულტურას შორის კავშირის გასაგებად.

სა და ფიგურების ორ ფერზე აისახება. ძველინდურ სიტყვაში „დიულამ“ შერკინებისა და კამათლით თამაშის მნიშვნელობები ერთმანეთში გადადის. საგულისხმოა კამათლისა და ისრის ცნებათა კავშირი[23]. თვით სამყარო გააზრებულია როგორც კამათლით თამაშის პარტია შივასა და მის მეუღლეს შორის. წელიწადის დრონი, „რტუ“, წარმოდგენილია როგორც ექვსი მამაკაცი, ოქროს და ვერცხლის კამათელს რომ აგორებენ[24]. საჭადრაკო დაფასთან ღმერთების შერკინებას გერმანიკული მითოლოგიაც იცნობს: სამყაროში წესრიგი რომ დამყარდა, ღმერთები კამათლის სათამაშოდ შეიკრიბნენ, ხოლო როცა ქვეყანა დაღუპვის შემდეგ კვლავ აღდგა, სიჭაბუკეს ხელახლა ნაზიარევი ღმერთები – ასები თავის ადრინდელ გატაცებას – ოქროს სათამაშო დაფებსაც იბრუნებენ[25].

ახლახან ჩატარებულ გამოკვლევაში ჰელდმა ეთნოლოგიური დასკვნები გამოიტანა იმ ფაქტიდან, რომ „მაჰაბჰარატას“ ძირითადი მოქმედება მეფეების იუდჰისტირასა და კაურავას კამათლით თამაშის გარშემო ტრიალებს. ჩვენთვის განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია თამაშის გასამართი ადგილი. ეს შეიძლება იყოს უბრალო წრე, „დიუტმან დალამ“, მაგრამ წრის ფორმას თავისთავად აქვს მაგიური მნიშვნელობა. ის საგულდაგულოდ არის შემოვლებული და თაღლითობის თავიდან ასაცილებლად ყოველი ზომაა მიღებული. მოთამაშეებს არა აქვთ უფლება გამოვიდნენ წრიდან, სანამ თავის ყველა ვალდებულებას არ შეასრულებენ[26]. ხანდახან კი თამაშისთვის დროებითი დარბაზი – საგანგებო ნაკურთხი ტერიტორია – აიგება. „მაჰაბჰარატაში“ მთელი თავი ეძღვნება პანდუს შვილებისა და მათი მეტოქეების თამაშისათვის განკუთვნილი დარბაზის – „საბჰას“ – მშენებლობას.

მაშასადამე, აზარტულ თამაშს თავისი სერიოზული მხარეცა აქვს; იგი ჩართულია კულტში; ტაციტი გაკვირვებას გამოთქვამს იმის გამო, რომ გერმანები გულდასმით და მთელი სერიოზულობით აგორებდნენ კამათელს. მაგრამ როცა ჰელდს კამათლით თამაშის საკრალური მნიშვნელობიდან გამოაქვს დასკვნა, თითქოს პრიმიტიული თამაშები არ წარმოადგენდეს

---

[23] ჰელდის დასახ. ნაშრ., გვ. 273.

[24] „მაჰაბჰარატა“, XII, 2368, 2381.

[25] J.de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte* II, Berlin 1937, გვ. 154 და შემდ.

[26] H.Lüders, *Das Würfelspiel im alten Indien*, Abh. K. Gesellsch. d. Wissensch. Göttingen 1907, Ph. Hist. Kl. IX, 2, გვ. 9.

თამაშებს სიტყვის სრული მნიშვნელობით[27], მე გადაჭრით უნდა უარვყო მისი აზრი. პირიქით, კამათლის გაგორების ადგილი კულტში უნდა განვიხილოთ, როგორც სწორედ მისი თამაშობრივი ხასიათით გაპირობებული.

პოტლაჩი

არაფერი ამჟღავნებს არქაული ერთობის კულტურული ცხოვრების აგონურ საფუძველს ისე ნათლად, როგორც ბრიტანულ კოლუმბიაში მცხოვრებ ინდიელთა ტომში მიღებული ჩვეულება, რომელიც ეთნოლოგიაში „პოტლაჩის“ სახელითაა ცნობილი[28]. თავისი ტიპიური ფორმით, როგორც ეს კერძოდ კვაკიუტლის ტომის მაგალითზეა აღწერილი, პოტლაჩი არის ერთიანი დიდი დღესასწაული, რომლის დროსაც ერთი ჯგუფი მეტად გულუხვად და ნაირგვარი ცერემონიებით სწირავს მეორეს აურაცხელ საჩუქარს, მხოლოდ და მხოლოდ იმ მიზნით, რათა მას თავისი უპირატესობა დაუმტკიცოს. საპასუხო სვლა ერთადერთი, მაგრამ უპირობოდ აუცილებელია: მეორე ჯგუფმა განსაზღვრულ ვადაში თავად უნდა განაახლოს დღესასწაული და სცადოს მაქსიმალურად გადააჭარბოს პირველს. ამგვარი გაჩუქების დღესასწაული განსაზღვრავს ტომის მთელ საზოგადოებრივ ცხოვრებას: კულტს, სამართლებრივ ჩვეულებებს, ხელოვნებას. დაბადება, ქორწილი, ინიციაცია, სიკვდილი, ტატუირება, საფლავის აგება – ყველაფერი პოტლაჩის საბაბია. ბელადი მართავს პოტლაჩს, როცა სახლს აგებს ან ტოტემურ ბოძს აღმართავს. პოტლაჩის დროს გვარები ან კლანები ყველაზე უკეთ ასრულებენ საღმრთო სიმღერებს და ნიღბებს აჩენენ, შამანები ისე იქცევიან, როგორც კლანის სულით შეპყრობილთ შეშვენით. მაგრამ მთავარი მაინც დოვლათის გაცემაა. მესაჩუქრე ამ დროს თავისი კლანის მთელ ქონებას ანიავებს. მაგრამ რაკი მეორე კლანიც მონაწილეობს დღესასწაულში, ისიც ვალდებულია, კიდევ უფრო დიდი რაოდენობით გასცეს პოტლაჩი. მევალემ რომ ვადას

[27] დასახ. ნაშრ., გვ. 255.

[28] რაც შეეხება მნიშვნელობას ამ სიტყვისა, რომელიც რამდენადმე ნებისმიერადაა შერჩეული ინდიელთა სხვადასხვა დიალექტში ანალოგიურ სიტყვებს შორის, ამის შესახებ იხ. G. Davy, *La Foi jurée*, Thése, Paris 1923 და *des Clans aux Empire* (L'Evolution de l'Humanité no. 6) 1923;. M.Mauss, *Essai sur le Don, Forme archaique de l'échange*, L'année Sociologique N.S. I 1923, 1924 (შდრ. აგრ. rde 7, Ruth Benedict, *Urformen der Kultur*, გვ. 152 და შემდ. – გერმ. გამოცემის რედაქტორის შენიშვნა).

გადააცილოს, იგი თავის სახელს, სიმბოლოს, ტოტემს, ღირსებას და სამოქალაქო და რელიგიურ უფლებებსაც კი დაკარგავს. ასე ფათერაკებით მოგზაურობს ტომის ქონება ამავე ტომის კეთილშობილთა სახლებს შორის. მიღებულია აზრი, რომ თავდაპირველად პოტლაჩი ერთი ტომის ორ ფრატრიას შორის ტარდებოდა.

პოტლაჩის დროს კაცი თავის უპირატესობას მხოლოდ გულუხვი ძღვენით კი არ ამტკიცებს, არამედ და უფრო დამაჯერებლად იმით, რომ თავის ქონებას აჩანაგებს, თავი მოაქვს, უამისოდაც იოლას წავალო. ასეთ თვითგაჩანაგებას დრამატული რიტუალები და ქედმაღლური გამოწვევები ახლავს თან. მოქმედება ფორმითაც შეჯიბრია: კლანის თავკაცი რომ სპილენძის ქვაბს დაჭეჭყავს, ერთ გროვა საბნებს დაწვავს ან კანოეს დაამტვრევს, მისი მეტოქეც ვალდებულია, სულ მცირე იმდენივე ან უმჯობესია მეტი ღირებულების ქონება გაინადგუროს. გამოწვევის მიზნით პოტლაჩის მონაწილე მეტოქეს ნამტვრევებს უგზავნის ან ყველას დასანახად ატარებს, როგორც ღირსების ნიშანს. კვაკიუტლის მონათესავე ტლინკიტის ტომზე ყვებიან, რომ როცა ერთი კლანის თავკაცს სურს მეორე შეარცხვინოს, საკუთარ მონებს ხოცავს, რის პასუხად მეორეც ვალდებულია თავისი ხალხი კიდევ უფრო დიდი რაოდენობით ამოჟლიტოს[29].

ასეთ შეჯიბრს უსაზღვრო დაუნანებლობაში, როდესაც ყველაზე მეტად საკუთარი სიმდიდრის დაუფიქრებელი განადგურება ფასდება, მეტ-ნაკლებად მკაფიო ნაკვალევის სახით მთელ დედამიწაზე ვხვდებით. მარსელ მოსმა პოტლაჩის სავსებით ანალოგიური ჩვეულებები მალანეზიელებთან გამოავლინა. თავის შრომაში „ნარკვევი ძღვენზე“ მან მიანიშნა ამგვარ ადათთა ნაკვალევზე ბერძნულ, რომაულ და ძველგერმანიკულ კულტურებში. გრანემ როგორც გაჩუქების, ისე თვითგაჩანაგების შეჯიბრები ჩინურ გადმოცემებში აღმოაჩინა[30]. არაბთა ისლამამდელ წარმართობაში ამ ადათის დაკანონებულობას მოწმობს ის, რომ მას საკუთარი სახელი აქვს: „მუაკარა“, ზმნა „აკარას“ მესამე პირიდან ნაწარმოები მოქმედებითი სახელი, რომლის მნიშვნელობასაც ძველი ლექსიკონი, მისი ეთნოლოგიური ძირის უცოდინრად, ასე განმარტავს: „სახელოვნებაში შეჯიბრი აქლემისათვის ფეხების მოჭრის გზით“[31]. მოსმა თავისებურად შეაჯამა

[29] Davy, *La Foi jurée*, გვ. 177.

[30] *Danses et légendes I*, გვ. 57; *Civilisation chinoise*, გვ. 196, 200.

[31] G.W.Freytag, *Lexicon Arabico-latinum*, Halle 1830, იხ. სტატია aqara: de gloria certavit in incidendis camelorum pedibus.

ჰელდის გამოკვლევა, როცა დაწერა: „მაჰაბჰარატა“ გიგანტური პოტლაჩის ისტორიაა“[32].

ჩვენს თემასთან დაკავშირებით განსაკუთრებით უნდა გაიხაზოს შემდეგი: ყოველივე, რასაც პოტლაჩი ჰქვია ან მას უკავშირდება, მოგების, დაჯაბნის, სახელის, პრესტიჟის და, არც თუ უკანასკნელ რიგში, სამაგიეროს გადახდის ცნებათა გარშემო ბრუნავს. თუნდაც ერთი პიროვნება იყოს მესაჩუქრე, ეს სავსებით საკმარისია მტრობა-ერთობის სულისკვეთებით გაერთიანებული ორი ჯგუფის ურთიერთდასაპირისპირებლად. ბოასის აღწერით მამალეკალას თავკაცის ქორწილზე[33] მოწვეულ სტუმართა ჯგუფი აცხადებს, რომ „მზადაა ბრძოლის დასაწყებად“ და გულისხმობს ცერემონიას, რომლის შედეგადაც მომავალმა სიმამრმა პატარძალი უნდა დათმოს. ყოველივე, რაც პოტლაჩის დროს ხდება, ძალის გამოცდისა და მსხვერპლშეწირვის ხასიათს ატარებს. დღესასწაული საღმრთო ქმედებისა თუ თამაშის ფორმით მიმდინარეობს. ქმედებას თან ახლავს ანტიფონი და ნიღბებით ცეკვა. რიტუალი მკაცრია: უმცირესი შეცდომა ყოველივეს აუქმებს. დახველებასა და გაცინებაზე უმკაცრესი სასჯელია დაწესებული.

პოტლაჩის სოციოლოგიური ძირები

გონითი სფერო, სადაც დღესასწაული ადგილს იმკვიდრებს, არის სახელის მოხვეჭის, თავის გამოჩენის, ქადილისა და გამოწვევის სფერო. ჩვენ აღმოვჩნდებით რაინდული თავმოწონებისა და საგმირო ილუზიების სამყაროში, სადაც ყველაზე მეტად სახელი, ღერბი და გვარიშვილობა ფასობს. აქ არ ზრუნავენ სასიცოცხლო სარჩოზე, შემოსავალ-გასავალს არ ანგარიშობენ და გამოსადეგი ნივთების მოპოვებას არ ცდილობენ. მთავარია, ჯგუფის პატივისცემა დაიმსახურო, ერთობის თვალში მაღალი რანგის, სხვებზე აღმატებულ პიროვნებად გამოჩნდე. ტლინკიტის ორი ფრატრიის ურთიერთობა და მათი მოვალეობანი ერთმანეთის წინაშე გამოიხატება სიტყვით, რომელიც შეიძლება ვთარგმნოთ როგორც „პატივისცემის გამოჩენა“, „პატივის მიგება“. ეს ურთიერთობა გამუდმებით ვლინდება ერთმანეთისადმი სხვადასხვაგვარი სამსახურის გაწევასა და ურთიერთდასაჩუქრებაში.

---

[32] Essai sur le Don, გვ.143.

[33] იხ. დავის დასახ. ნაშრ., გვ.119-120.

რამდენადაც ჩემთვის ცნობილია, ეთნოლოგია ცდილობს პოტლაჩის მოვლენა უპირატესად მაგიური და მითოსური წარმოდგენების საფუძველზე ახსნას. ჯ. უ. ლოჩერმა ამის საუკეთესო მაგალითი მოგვცა თავისი წიგნით „გველი კვაკიუტლის რელიგიაში“[34].

უეჭველია, რომ პოტლაჩის ჩვეულება უაღრესად მჭიდროდ უკავშირდება ამ ჩვეულების დამცველი ტომის რელიგიურ წარმოდგენათა სამყაროს. ყოველი ცალკეული წარმოდგენა სულებთან ურთიერთობაზე, ინიციაციაზე, ადამიანისა და ცხოველის გაიგივებაზე და ა.შ. ნაირგვარ გამოხატულებას პოულობს პოტლაჩში. მაგრამ ეს არ გვიშლის ხელს, გავიგოთ პოტლაჩი, როგორც სოციალური მოვლენა, გარკვეულ რელიგიურ სისტემაზე მიუბმელად. საჭიროა მხოლოდ თავი მივააზროთ იმგვარ ერთობას, სადაც უშუალოდ ბატონობს პირველადი მამოძრავებლები და მისწრაფებები, ჩვენს კულტუროსან საზოგადოებაში მხოლოდ სიყრმისდროინდელ იმპულსებად რომ იჩენს თავს. ეს ის საზოგადოებაა, რომლის ცხოვრებასაც ყველაზე მეტად წარმართავს ჯგუფური ღირსება, სიმდიდრითა და გულუხვობით აღტაცება, მეგობრობისა და ერთგულების განსაკუთრებული დაფასება, შეჯიბრი, გამოწვევა, ფათერაკების წყურვილი და ყოველგვარი მატერიალური ფასეულობისადმი გულგრილობით თავის მოწონება. მოკლედ, ეს მოზარდის აზრთა და გრძნობათა სამყაროა. შეჯიბრი იმაში, თუ ვინ მეტს გააჩუქებს ან გააჩანაგებს, ფსიქოლოგიურად ყველასათვის გასაგებია, თუნდაც ის არ დავუკავშიროთ ნამდვილ, ტექნიკურად ორგანიზებულ პოტლაჩს, როგორც რიტუალურ სპექტაკლს. ამიტომ ანალოგიური შემთხვევები, რომლებიც რაიმე გარკვეულ საკულტო სისტემას არ უკავშირდება, განსაკუთრებით საინტერესოა. ერთ ასეთ შემთხვევას აღწერს, მაგალითად, რ. მონიე რამდენიმე წლის წინ გამოსულ ეგვიპტურ გაზეთზე დაყრდნობით. ორ ეგვიპტელ ბოშას ჩხუბი მოსვლია. შერიგების მიზნით გადაუწყვეტიათ, ყოველ მათგანს საზეიმოდ შეკრებილი ტომის წინაშე ჯერ მთელი თავისი ცხვარი ამოეხოცა, შემდეგ კი მთელი თავისი ფული დაეწვა. როცა ერთერთს უნახავს, წაგებული ვრჩებიო, მოუნდომებია დამატებით ექვსი ვირი გაეყიდა და აღებული ფულით მეტოქისათვის ეჯობა. ვირების წამოსაყვანად სახლში რომ მისულა, ცოლს ვირები არ დაუნებებია, რის გამოც იძულებული გამ-

[34] G.W.Locker, *The Serpent in Kwakiutl Religion*, Leiden 1932.

ხდარა ცოლი მოეკლა[35]. აქ აშკარაა, რომ საქმე გვაქვს არა ვნებათაღელვის სპონტანურ ამოფრქვევასთან, არამედ ჩამოყალიბებულ ადათთან, რომლის სახელს მონიე თარგმნის სიტყვით vantardise[36]. როგორც ეტყობა, ის ყველაზე მეტად ზემონახსენებ ძველ არაბულ „მუაკარას“ ენათესავება. რაიმეგვარი რელიგიური ძირების დაძებნა აქ საჭირო არ ჩანს.

პირველადად მთელ „პოტლაჩად“ წოდებულ კომპლექსში მე მეჩვენება აგონური ინსტინქტი, ერთობის თამაში, რომელიც მოწოდებულია კოლექტიური ანდა ინდივიდუალური პიროვნება უფრო მაღალ საფეხურზე აიყვანოს. ეს არის სერიოზული, საბედისწერო, ხანდისხან – სისხლიანი თამაში, საკრალური თამაში, მაგრამ მაინც თამაში. ჩვენ უკვე საკმარისად დავრწმუნდით, რომ თამაშს შეიძლება ყველა ეს განსაზღვრება მიეწეროს. პოტლაჩზე, როგორც თამაშზე, ლაპარაკობს უკვე მარსელ მოსი: „პოტლაჩი სინამდვილეში თამაში და გამოცდაა“[37]. დავიც კი, რომელიც პოტლაჩს მხოლოდ და მხოლოდ იურიდიული თვალსაზრისით უყურებს, როგორც სამართლის შემქმნელ ადათს, პოტლაჩის მაღიარებელ ერთობებს ადარებს უზარმაზარ სათამაშო ბუნაგს, სადაც ქონება, რანგი და სახელი სანაძლეოებისა და შეჯიბრის შედეგად გამუდმებით გადადის ხელიდან ხელში[38]. თუ ჰელდი[39] აქედან ასკვნის, რომ ზარი და პრიმიტიული ჭადრაკი ნამდვილ აზარტულ თამაშებად ვერ ჩაითვლება, რადგან საკრალურის სფეროს განეკუთვნებიან და პოტლაჩის პრინციპს გამოხატავენ, მე შემიძლია არგუმენტი შევუბრუნო და ვთქვა: ისინი საკრალურის სფეროს ეკუთვნიან, რადგან ნამდვილი თამაშები არიან.

როდესაც ლივიუსი ლაპარაკობს Ludi publici-ს[40] უსაზღვრო ფუფუნებაზე, რაშიც თამაშთა მომწყობები უცნაურად ეჯიბრებიან ერთმანეთს[41]; როდესაც კლეოპატრა იმით ჯაბნის ანტონიოსს, რომ თავის მარგალიტებს ძმარში ხსნის; როდესაც ფილიპე ბურგუნდელი თავის დიდებულთა მიერ გამართულ ნადიმთა სერიას ასრულებს ლილში საკუთარი, ჭეშმარიტად რაბლესეული გაქანების ზეიმით, ან როდესაც სტუდენტები გარკვეულ სადღესასწაულო ვითარებებში სათვალეების ცერემონი-

[35] R.Maunier, *Les echaufes rituels en Afrique du Nord*, L'Année Sociologique N.S. II 1924-1925. გვ.81, N 1.

[36] ტრაბახი, კვეხნა (ფრ.).

[37] *Essai sur le Don*, გვ. 103, N1.

[38] *Davy, La Foi jurée*, გვ. 137.

[39] ჰელდის დასახ. ნაშრ., გვ. 252, 255.

[40] „საჯარო თამაშები“ (ლათ.)

[41] Livius VII, 2, 13.

ულ მტვრევას იწყებენ, შეგვიძლია, თუ გნებავთ, პოტლაჩის ინსტინქტის ნამდვილ გამოვლენებზე ვილაპარაკოთ. მაგრამ, ჩემი აზრით, მაინც უფრო სწორი და მარტივი იქნებოდა, თვით პოტლაჩი განგვეხილა როგორც ყველაზე ჩამოყალიბებული და სრულად გამომჟღავნებული ფორმა ადამიანის იმ ძირეული მოთხოვნილებისა, რომელსაც პატივისა და ღირსებისათვის თამაში შემიძლია ვუწოდო. ტექნიკური ტერმინი „პოტლაჩი“, რაკი მეცნიერულ სიტყვახმარებაში დამკვიდრდა, ადვილად იქცევა იარლიყად, რისი მიმაგრებითაც მოვლენას ახსნილად ჩავთვლით და გვერდზე გადავდებთ.

კულა

თამაშობრივი ბუნება ამ გაჩუქების რიტუალისა, მთელი დედამიწის ზურგზე გავრცელებული რომ აღმოჩნდა, პირველად მაშინ გახდა სავსებით ცხადი, როცა მალინოვსკიმ თავის წიგნში „არგონავტები წყნარი ოკეანის დასავლეთში“[42]. მოგვცა ეგრეთ წოდებული კულას სისტემის ზედმიწევნით დეტალიზებული აღწერა, რომელსაც იგი მელანეზიაში, ტრობრიანდის და მეზობელ კუნძულთა მაცხოვრებლებთან აკვირდებოდა. კულა არის რიტუალური საზღვაო მოგზაურობა, რომელიც გარკვეულ დროს იწყება ახალი გვინეისაგან დასავლეთით მდებარე კუნძულთა ერთ-ერთი ჯგუფიდან და ორ საპირისპირო გეზს იღებს. მისი მიზანია, ცერემონიაში მონაწილე რამდენიმე ტომმა ერთმანეთში გაცვალოს სამეურნეო ღირებულების არმქონე ნივთები (წითელი ნიჟარების ღარადები, თეთრი ნიჟარების სამაჯურები), რომელთაც დიდი ფასი ადევთ, როგორც აღიარებულ სამკაულებს – ზოგიერთი საკუთარი სახელითაც კია ცნობილი. ეს ნივთები დროებით სხვა ჯგუფის მფლობელობაში გადადის. ეს უკანასკნელი თავზე იღებს ვალდებულებას, გარკვეული ვადის გასვლის შემდეგ ნივთები კულას ჯაჭვში შემდეგ წევრს გადასცეს. საგნები საკრალური ღირებულებისაა. მათ აქვთ ჯადოსნური ძალა, საკუთარი ისტორია, მათი პირველადი მოპოვების ამბავს რომ მოგვითხრობს. ზოგი ნაკეთობა ისე ძვირფასია, რომ მისი კულას მიმოქცევაში შესვლა საერთო განცვიფრებას იწვევს[43]. ყოველივე ამას ახლავს ათასგვარი, ზეიმურობითა და ჯადოს-

[42] შდრ. ზევით, გვ. 38.

[43] კულას ჩვეულებასთან დაკავშირებული ნივთები შეიძლება რამდენადმე შევადაროთ იმას, რასაც ეთნოლოგები „Renommiergeld“ – „სატრაბახო ფულს“ უწოდებენ.

ნურობით შეზავებული ფორმალობა და ცერემონია. მონაწილენი ურთიერთდავალებულობისა და ნდობის, მეგობრობისა და სტუმართმოყვარეობის სულისკვეთებით არიან გამსჭვალულნი, ერთმანეთს აჩვენებენ თავის სულგრძელობასა და გულუხვობას, ღირსებასა და გვარიშვილობას. საზღვაო მოგზაურობა ხშირად ხიფათითა და ფათერაკებითაა აღსავსე. ტომის კულტურული ცხოვრების ყველაზე მაღალი გამოვლინებანი – კანოეს მოჩუქურთმება, პოეზია, ღირსების და ზნეობის კოდექსი – ყოველივე კულას უკავშირდება. საჭირო საგნებით ვაჭრობაც კულას მოგზაურობებს ერთვის, ოღონდ როგორც რაღაც მეორეხარისხოვანი. შესაძლოა, არქაული კულტურული ცხოვრება არსად არ ღებულობდეს ასე გამოკვეთილად კეთილშობილი თამაშის სახეს, როგორც ამ მელანეზიელ პაპუასებთან. მათთან შეჯიბრის ფორმა აღემატება თავისი სიწმინდით სხვა, ხშირად გაცილებით უფრო ცივილიზებული ხალხების მონათესავე ადათებს. აქ საღმრთო რიტუალთა მთელი სისტემა უტყუარად ამჟღავნებს ადამიანის მოთხოვნილებას, სილამაზეში იცხოვროს. ფორმა, რითაც ეს მოთხოვნილება კმაყოფილდება, თამაშია.

პატივი და სიქველე თამაშში

ბავშვის ცხოვრებიდან ვიდრე უმაღლესი დონის კულტურულ მოღვაწეობამდე როგორც ერთეული, ისე ჯგუფის სრულყოფის ერთ-ერთი მძლავრი მამოძრავებელი თავისი ღირსების საკადრისი ჯილდოსა და პატივის მიღების სურვილია. სხვას რომ აქებს, ადამიანი თავსაც იქებს. თავის სიქველისათვის კაცი პატივისცემას ელის. ჩვენ გვსურს საკადრისად დაგვაფასონ რაღაცის კარგად გაკეთებისათვის. კარგად გაკეთება სხვაზე უკეთ გაკეთებას ნიშნავს. პირველი რომ იყოს, კაცმა პირველის სახელი უნდა მოიპოვოს, თავისი პირველობა უნდა დაასაბუთოს. შეჯიბრი იმისაა, უპირატესობის საბუთიანობა შემოწმდეს.

არქაულ ეპოქაში სიქველე, პატივისცემის ღირსად რომ გხდის, არ გახლავთ ზნეობრივი სრულყოფილების აბსტრაქტული იდეა, რომელიც ღვთაებრივი ძალის მითითებით იზომება. სიქველის (გერმ. Tugend) ცნება უშუალოდ შეესაბამება თავის ენობრივ ძირს „taugen“: რაღაცის უნარის, შნოს ქონა, თავისი გვარის ნაღდ და სრულყოფილ წარმომადგენლად ყოფნა. იგივე ითქმის ძველბერძნულ ἀρετή-სა და შუაზემოგერმანულ tugende-ზე. ყოველ საგანს თავისი გვარის შესატყვისი

ἀρετή აქვს: ცხენს, ძაღლს, თვალს, ნაჯახს, მშვილდს, ყოველს საკუთარი სიქველე მიეწერება. მოქნილობა და სიმრთელე ტანის სიქველეა, ჭკუა და გამჭრიახობა – გონებისა. სიტყვა ἀρετή უკავშირდება სიტყვას ἄριστος – საუკეთესო, სრულყოფილი[44]. კეთილშობილი კაცის სიქველეს შეადგენს თვისებათა მთელი კონა, რომელიც მას საშუალებას აძლევს, იბრძოლოს და იმბრძანებლოს. მასვე, გვარიშვილობის გასამართლებლად, ხელგაშლილობა, სიბრძნე და სამართლიანობა მოეთხოვება. სავსებით ბუნებრივია, რომ მრავალ ხალხში სიქველის ცნება „კაცურობის“ ცნებიდან ამოიზარდა, როგორც, მაგალითად, ლათინური virtus, რომელიც თავდაპირველად უფრო „ვაჟკაცობის“ აზრით იხმარებოდა. იგივე ეხება არაბულ „მურუასაც“: ἀρετή-ს მსგავსად, იგი მოიცავს მნიშვნელობათა მთელ კომპლექსს, სადაც შემოდის მოხერხება, გულადობა, სიმდიდრე, საკუთარი საქმის მიხედვის უნარი, ზნეკეთილობა, ცივილიზებულობა, დახვეწილობა, ხელგაშლილობა, სულგრძელობა და ზნეობრივი სრულყოფილება. კეთილშობილთა გვაროვნულ ურთიერთობებზე აგებულ ყოველ არქაულ ერთობაში – ბერძნებთან თუ არაბებთან, იაპონელებთან თუ შუა საუკუნეების ქრისტიანებთან – რაინდობის, რაინდული ქცევის იდეალი ყვავის. ამასთან, სიქველის ეს მამაკაცური იდეალი მუდამ მოუცილებელია პატივის მიგებისა და სახელის მოხვეჭისაგან, სადაც პრიმიტიული, გარეგნულად გამოხატული პატივი და აღიარება იგულისხმება.

ჯერ კიდევ არისტოტელე პატივს სიქველის საბრძოლო ნადავლს უწოდებს[45]. პატივს იგი სიქველის მიზნად ან საფუძვლად არ აცხადებს, მაგრამ მის ბუნებრივ საზომად კი მიაჩნია. „ადამიანები პატივს ელტვიან, რათა საკუთარ ღირსებაში, საკუთარ სიქველეში დარწმუნდნენ. ისინი ესწრაფვიან, დაფასების შემძლე ხალხისგან დამსახურების საკადრისი პატივისცემა დაიმსახურონ“[46].

მაშასადამე, სიქველე, პატივი, კეთილშობილება და დაფასება იმთავითვე შეჯიბრის, ე.ი. თამაშის წრეში ტრიალებს. ჭაბუკი კეთილშობილი მეომრის ცხოვრება სხვა არაფერია, თუ არა თავისი სიქველის მუდმივი გავარჯიშება და თავისი მაღალი მდგომარეობის შესაფერისი პატივისათვის ბრძოლა. ჰომეროსის ნათქვამი: αἰὲν ἀριστεύειν καὶ ὑρείροχον ἔμμεναι ἄλλων

[44] Werner Jaeger, *Paideia I*, Berlin 1934, გვ. 25 და შემდ.; შდრ. R. W. Livingstone, *Greek Ideals and Modern Life*, Oxford 1935, გვ. 102-103.

[45] არისტოტელე, „ნიკომაქეს ეთიკა“, IV, 1123d, 35.

[46] იქვე, I, 1095, 26.

– „მუდამ პირველი იყო და სხვებს ჯობნიდე“[47] – სრულყოფილად ასახავს ამ იდეალს. ეპოსის ინტერესი იმდენად თვითონ საომარ მოქმედებაზე არ არის მიმართული, რამდენადაც ერთეული გმირის ἀριστεία-ზე.

დიდგვაროვანი ცხოვრებისათვის მზადებიდან აღმოცენდება სახელმწიფოში და სახელმწიფოსთვის საცხოვრებლად აღზრდა. ამ მიმართებაში ἀρετή ჯერ კიდევ არ იძენს წმინდად ეთიკურ ჟღერადობას. მასში ისევ იგულისხმება, რომ მოქალაქე პოლისის შიგნით თავის დანიშნულებას შეეფერება. შეჯიბრის გზით ვარჯიშის იდეას ჯერ კიდევ არანაირად არ დაუკარგავს ძველებური მნიშვნელობა.

კეთილშობილება რომ სიქველეს ემყარება, ეს იმთავითვე იგულისხმება, ოღონდ კულტურის გაშლა-განვითარებასთან ერთად სიქველის ცნება თანდათან სხვა შინაარსს ღებულობს, სახელდობრ, ეთიკურისა და რელიგიურის სიმაღლეს აღწევს. დიდგვაროვანმა, რომელსაც ერთ დროს სიქველის იდეალის განსახორციელებლად ისა ჰყოფნიდა, გულადი ყოფილიყო და თავისი მდგომარეობა დაეცვა, ახლა თუ უნდა, კვლავ თავისი იდეალის ერთგული დარჩეს, ან თვით რაინდულ იდეალში ეს უფრო მაღალი ეთიკური შინაარსი უნდა შემოიტანოს (რაც პრაქტიკულად საკმაოდ უბადრუკ შედეგებს იწვევდა ხოლმე), ანდა იმას უნდა დასჯერდეს, ფუფუნებისა და დახვეწილი მანერების წყალობით შეინარჩუნოს მაღალი მდგომარეობისა და შეუბღალავი სახელის შესაფერისი გარეგნული იერი. თამაშის ელემენტი ძალაში რჩება, ოღონდ ერთ დროს მისთვის ნიშნეული კულტურისშემოქმედი როლი ეკარგება.

ლანძღვის ტურნირები

კეთილშობილი კაცი მოქნილობითა და ვაჟკაცობით, გამჭრიახობით, სიბრძნითა და ოსტატობით, ან სიმდიდრითა და ხელგაშლილობით ადასტურებს თავის სიქველეს. მაგრამ ამ თვისებათა რეალური გამოცდა შეიძლება შეცვალოს სიტყვების შეჯიბრმა, რომლის დროსაც კაცს თვითონ მოაქვს თავი იმ ღირსებებით, რითაც სხვას უნდა გადააჭარბოს, ან პოეტებსა და ჰეროლდებს ანდობს თავის შექებას. ამგვარი შეჯიბრი თავის ქებაში ბუნებრივად მიდის მოწინააღმდეგის დამცირებამდე. ეს დამცირებაც თავის მხრივ შეჯიბრის ფორმას იღებს და ბო-

[47] „ილიადა“, Z208.

ლოს აღმოჩნდება, რომ კვეხნა-დამცირების შეჯიბრებს ერთმანეთისგან სავსებით განსხვავებულ კულტურებში საკმაოდ დიდი როლი ენიჭება. ასეთი ლანძღვის ტურნირების თამაშობრივი ბუნების დასადასტურებლად საკმარისია, პატარა ბიჭების ანალოგიური ქცევა გავიხსენოთ. საგანგებოდ გამართული კვეხნა-ლანძღვის ტურნირები, ძნელია, პირწმინდად გავმიჯნოთ ბრავადისაგან, რაც წინ უსწრებს ან თან ახლავს იარაღით ნამდვილ ბრძოლას. ძველჩინური წყაროები საომარ შერკინებას აღწერენ როგორც ტრაბახის, სულგრძელობის, ქათინაურებისა და ლანძღვის ნარევს. მეტოქენი უფრო მორალურ იარაღს მიმართავენ და ერთმანეთის ღირსების შელახვას ცდილობენ, ვიდრე ნამდვილად იბრძვიან[48]. სირცხვილისა თუ პატივის ტექნიკური მნიშვნელობა ათასნაირმა ქცევამ შეიძლება შეიძინოს. რემის შეურაცხმყოფელი ჟესტი რომის ისტორიის გარიჟრაჟზე, კედელზე რომულის ნახტომში რომ გამოიხატა, ჩინურ სამხედრო ტრადიციაში დამავალდებულებელ გამოწვევად აღიქმებოდა. ასეთი გამოწვევის მაგალითად გამოდგება მეომრის ქცევა, როცა ის მტრის კარიბჭესთან მიდის და მშვიდად ითვლის ამ კარიბჭის ფიცრებს თავისი შოლტით[49]. მსგავსად უნდა გავიგოთ ქალაქ მოს მოქალაქეთა მოქმედება: როცა მტერმა ქალაქის კედელს ცეცხლი დაუშინა, კედელზე მდგომებმა თავიანთი ქუდებიდან მტვერი გადმოიფერთხეს. ამ საუბარს მაშინ განვაგრძობთ, როდესაც ომის აგონური ელემენტი დადგება დღის წესრიგში. ამჟამად კი ჩვენი ინტერესის საგანია ორგანიზებული „juote de jactance“[50].

ალბათ, არცაა საჭირო იმის თქმა, რომ აქ აშკარად იჩენს თავს პოტლაჩის სულისკვეთება. ჯაჭვის ის რგოლი, რაც სიმდიდრისა და ხარჯვის შეჯიბრებს მკვეხარათა ორთაბრძოლებთან აკავშირებს, გამოჩნდება მალინოვსკის ერთი დაკვირვებიდან, რაც მან ტრობრიანდის კუნძულების მაცხოვრებლებზე გააკეთა: სურსათ-სანოვაგე აქ მხოლოდ მისი საჭიროების მიხედვით კი არ ფასდება, არამედ როგორც სიმდიდრის დემონსტრირების საშუალებაც. მათი სათავსოები ისეა აგებული, რომ გარედანაც მიხვდე, თუ რამდენი ხორაგი ინახება შიგ, ხოლო ღეროებს შორის დარჩენილი ფართო ღრიჭოებიდან სურსათის ხარისხიც გაარკვიო. რაც საუკეთესოა, ყველაზე გამოსაჩენ ადგილზეა, განსაკუთრებით დიდ ნაყოფს კი ჩარჩოში სვამენ, ნა-

[48] Granet, *Civilisation*, გვ. 317.

[49] იქვე, გვ. 314.

[50] „შეჯიბრი კვეხნაში“ (ფრ.).

ირფერად აწყობენ და გარეთ ფენენ. თუ სოფელში დიდი ბელადი ცხოვრობს, უბრალო ხალხმა თავისი სამეურნეო სათავსოები ქოქოსის ფოთლებით უნდა დაფაროს, რომ ბელადს კონკურენცია არ გაუწიოს[51]. ჩინურ სამყაროში ამ ჩვეულების ანალოგს ვაწყდებით თქმულებაში ბოროტი მეფის შუ-შინის შესახებ, რომელმაც სანოვაგის დიდი გროვა დაახვავებინა, რომ ზედ ურმებს ევლოთ და ღვინით სავსე ტბა გააკეთებინა, რათა შიგ ნავებს ეცურათ[52]. ერთი ჩინელი მწერალი მოგვითხრობს, თუ რამხელა ქონება ნიავდებოდა მკვეხარების პოპულარულ ხალხურ დღესასწაულებზე[53].

პატივის მოსაპოვებლად გამიზნული შეჯიბრები, ყველა სხვა შესაძლებელ ფორმასთან ერთად, ჩინეთში კიდევ ერთი განსაკუთრებული სახით ტარდებოდა: როგორც შეჯიბრი თავაზიანობაში. ის აღინიშნებოდა სიტყვით „იან“, რაც პირდაპირი აზრით „დათმობას“ ნიშნავს[54]. მეტოქეები ცდილობდნენ, ერთი მეორეზე დახვეწილი მანერები გამოევლინათ, მოწინააღმდეგისთვის გზის ან ადგილის დათმობა დაესწროთ. შესაძლოა, შეჯიბრი თავაზიანობაში სხვაგან ასე გაფორმებული არ იყოს, მაგრამ რაღაც სახით ყველგან გვხვდება. იგი შეგვიძლია განვიხილოთ როგორც კვეხნაში შეჯიბრის შებრუნებული სახე. თავაზიანი ჟესტების გაცვლას საკუთარი ღირსების გრძნობა უდევს საფუძვლად.

შეჯიბრი ლანძღვაში მეტად გავრცელებული იყო ძველარაბულ წარმართულ სამყაროში, და აქ განსაკუთრებით თვალშისაცემია კავშირი შეჯიბრთან ქონების განადგურებაში, პოტლაჩის შემადგენელ ნაწილს რომ შეადგენს. ჩვენ უკვე ვახსენეთ „მუაკარად“ წოდებული ჩვეულება, რომლის დროსაც მეტოქენი თავის აქლემებს მყესებს უჭრიდნენ. ძირითადი ფორმა ზმნისა, საიდანაც „მუაკარა“ წარმოდგება, „დაჭრას“ ან „დასახიჩრებას“ ნიშნავს. მაგრამ „მუაკარას“ მნიშვნელობათა შორის ასეთსაც ვხვდებით: conviciis et dictis satyricis certavit cum aliquo – „ვინმესთან ბრძოლა ლანძღვისა და შეურაცხმყოფელი სიტყვების მეშვეობით“ – რაც ეგვიპტელი ბოშების შემთხვევას გვაგონებს, რომელთა შეჯიბრი საკუთარი ქონების განადგურებაში „კვეხნის“ ადათად იწოდებოდა. ამასთან, ისლა-

[51] Malinowski, *Argonauts*, გვ. 168.

[52] Granet, *Civilisation*, გვ. 238.

[53] Granet, *Danses et legéndes I*, გვ. 321.

[54] გაუგებრობის გამო თავს უფლება მივეცი, ამ წიგნის პირველ გამოცემაში „იან“ თამაშის აღმნიშვნელი სიტყვებისთვის მიმეთვალა; ასეა თუ ისე, თვით მოვლენა მართლაც ავლენს კეთილშობილი თამაშის ყველა ნიშანს.

მამდელმა არაბებმა „მუაკარას“ გარდა მლანძღველთა და შეურაცხმყოფელთა პაექრობის აღმნიშვნელი კიდევ ორი ტექნიკური ტერმინი იცოდნენ: „მუნაფარა“ და „მუფახარა“. საგულისხმოა, რომ სამივე სიტყვა ერთი და იმავე წესითაა ნაწარმოები: ეს ზმნის ე.წ. მესამე ფორმიდან მიღებული სახელმზნებია. აქ გამოჩნდება ყველაზე საინტერესო მომენტი: არაბულში გვაქვს გარკვეული ზმნური ფორმა, რომელსაც ძალუძს ნებისმიერ ძირს რაღაცაში შეჯიბრის, რაღაცაში სხვისი დაჯაბვნის საზრისი მიანიჭოს, რომელიც, მაშასადამე, ძირითადი ფორმის თავისებურ ზმნურ სუპერლატივს წარმოადგენს. გარდა ამისა, აქედან წარმოებული „მეექვსე ფორმა“ ურთიერთქმედებას აღნიშნავს. ძირიდან „ჰასაბა“ – თვლა, ანგარიში – იწარმოება აგრეთვე „მუჰასაბა“ – შეჯიბრი ანგარიშში, „კათარადან“ – მეტობა, რიცხობრივი აღმატებულობა – „მუკათარათა“ შეჯიბრი იმაში, თუ ვის რა აქვს მეტი. „მუფახარა“ აგებულია ძირიდან, რომელიც ხოტბას, თვითგანდიდებას, კვეხნას ნიშნავს, „მუნაფარა“ კი აღმოცენდება სემანტიკურ ველში, სადაც „დამარცხების“, „გაქცევინების“ მნიშვნელობაა ცენტრალური. ქება, პატივი, სახელი, სიქველე და დიდება არაბულში იმგვარადვეა გაერთიანებული ერთიან სემანტიკურ არედ, როგორც მსგავსი საზრისის მქონე ბერძნული ცნებები იყრიან თავს ἀρετή-ს გარშემო[55]. აქ ცენტრალური ცნებაა „ირდ“, რომლის ყველაზე სწორი თარგმანი, თუ მას უკიდურესად კონკრეტული მნიშვნელობით გავიაზრებთ, იქნება „პატივი“, „სახელი“. კეთილშობილი ცხოვრების უმთავრესი მოთხოვნაა, კაცმა თავისი „ირდ“ წმინდად და მკვიდრად შეინახოს. მეტოქე საპირისპიროს ესწრაფვის: ეს „ირდ“ შეურაცხყოფის გზით შებღალოს და მიწასთან გაასწოროს. სახელისა და დიდების საფუძველს, ესე იგი სიქველის ელემენტს, ყოველგვარი სხეულებრივი, სოციალური, მორალური ან ინტელექტუალური ღირსება შეადგენს. კაცი თავს იწონებს გამარჯვებებით და ვაჟკაცობით, ამაყობს ნათესავებისა და შვილების სიმრავლით, ხელგაშლილობით, ღონით, მახვილი თვალით ან ლამაზი თმით. ყოველივე ეს ერთად აღებული შეადგენს მის „იზს“, „იზზას“ – სრულყოფილებას, სხვებზე აღმატებულებას, მაშასადამე, ძალას, პრესტიჟს. მეტოქის შერცხვენასა და დამცირებას, რასაც განსაკუთრებული გულმოდგინებით ცდილობენ ხოლმე საკუთარი „იზის“ აღსაზევებლად, „ჰიდია“ ჰქვია. შეჯიბრები სახელის მოსაპოვებლად – „მუფახა-

[55] ამაზე შდრ. Bichr Farès, *L'Honneur chez les Arabes avant L'Islam, Etude de Sociologie*, Paris 1933; Encyclopadie des Islam, Leiden-Leipzig, Ergänzungsband 1937, გვ.161, სტატია Mufakhara.

რა“ – იმართებოდა გარკვეულ დროს, წლიურ ბაზრობებზე და მსხემობათა შემდეგ. ორთაბრძოლაში მონაწილეობა გვარებს, კლანებს ან ერთეულ პირებს შეეძლოთ. როგორც კი ორი ჯგუფი ერთმანეთის პირისპირ დადგებოდა, იწყებოდა სახელისთვის ბრძოლა. ამ დროს ყველაზე მეტად პოეტი ან მჭევრმეტყველი ფასობდა. ყოველი ჯგუფი ოფიციალურ მოლაპარაკეს გამოყოფდა. ადათი აშკარად ავლენდა თავის საკრალურ ხასიათს. მას პერიოდულად ძალა უნდა შეემატებინა სოციალური მიზიდულობისათვის, ისლამამდელ არაბულ კულტურას ერთ მთლიანობად რომ კრავდა. ახლადაღმოცენებულმა ისლამმა ამ ადათს ის მოუხერხა, რომ ახალი რელიგიური გამიზნულობა შესძინა ან კარის ეთიკეტის გასართობ ელემენტზე დაიყვანა. წარმართობის ხანაში „მუფახარას“ არცთუ იშვიათად სისხლისღვრა და ტომობრივი ომები მოჰყვებოდა. სიტყვა „მუნაფარა“ უპირველეს ყოვლისა ნიშნავს შეჯიბრის ფორმას, რომლის დროსაც ორი გუნდი მსაჯის ან არბიტრის წინაშე სახელისათვის ბრძოლას მართავს (თვით სიტყვის ძირი გადაწყვეტილებისა თუ მსჯავრის გამოტანასთანაა დაკავშირებული). დგინდება ფსონი და ირჩევა თემა – მაგალითად, სიტყვიერი შერკინება შეიძლება უკეთესი გვარიშვილობის გარკვევას მიეძღვნას, გამარჯვებულს კი ჯილდოდ ასი აქლემი ერგოს[56]. როგორც სასამართლო პროცესის დროს, მხარეები რიგრიგობით დგებიან და სხდებიან, ხოლო უფრო ძლიერი შთაბეჭდილების მოსახდენად ნაფიც მოწმეებსაც იხმარენ. მოგვიანებით, ისლამურ ეპოქაში, მოსამართლეები ხშირად უარს აცხადებდნენ თავის როლზე და დასცინოდნენ მოკამათეებს, როგორც „ბოროტების მსურველ ბრიყვებს“. ხანდახან „მუნაფარა“ – გარითმული ფორმით მიმდინარეობდა. საგანგებო კლუბებიც ყალიბდებოდა იმ მიზნით, რომ ჯერ „მუფახარა“ გაემართათ, მერე – ურთიერთლანძღვაში შეჯიბრებოდნენ, ბოლოს კი ხმალდახმალ გასულიყვნენ[57].

ბერძნულ გადმოცემებში ცერემონიული და სადღესასწაულო ლანძღვის ტურნირების უამრავ კვალს ვაწყდებით. ითვლება, რომ სიტყვა „იამბოს“ თავდაპირველად დაცინვას ან ხუმრობას ნიშნავდა, განსაკუთრებით გამაბიაბრუებელ და უწმაწურ სიმღერებში, დიონისესა და დემეტრას დღესასწაულებზე რომ სრულდებოდა. ამ საჯარო დაცინვის სფეროში აღმოცენდა არქილოქეს მწვავე სატირა, რომელიც, მუსიკის თანხ-

[56] G. W. Freytag, *Einleitung in das Studium der arabischen Sprache bis Mohammed*, Bonn, 1861, გვ. 184.

[57] Kitāb al Aghāni, Cairo 1905, 6, IV, 8; VIII, 109 sq.; XV, 52, 57.

ლებით, შეჯიბრის ნაწილს შეადგენდა. მოკლედ, იამბი ძველთაძველი საკრალური ადათიდან საჯარო კრიტიკის იარაღამდე განვითარდა. გარდა ამისა, ქალის გაკიცხვის სალიტერატურო თემა, როგორც ჩანს, დემეტრასა და აპოლონის დღესასწაულებზე ქალებისა და მამაკაცების ურთიერთგამქირდავი სიმღერებიდან მომდინარეობს. საჯარო შეჯიბრის საკრალური გათამაშება – yogos ყოველივე ამის ზოგადი საფუძველი უნდა იყოს[58].

სამეფო ტრაპეზის დროს გამართული ლანძღვის შეჯიბრი აღწერილია ძველგერმანიკულ თქმულებაში გეპიდების[59] კარზე ალბოინის თავგადასავლის შესახებ, რომელიც, როგორც ჩანს, პაულუს დიაკონუსმა ძველი საგმირო ეპოსიდან მოიტანა[60]. ლანგობარდები[61] საქეიფოდ მიუწვევიათ გეპიდების მეფე თურიზინდთან. როცა მეფე ლანგობარდებთან ბრძოლაში დაცემულ თავის შვილ თურიზმოს დაიტირებს, მისი მეორე შვილი წამოდგება და ლანგობარდებს გამომწვევად, დამამცირებელი სიტყვებით მიმართავს (iniuriis lacessere coepit): თეთრფეხა ჭაკებს უწოდებს და დასძენს, ყარხართო. ამაზე ერთ-ერთი ლანგობარდი უპასუხებს: „წადი ახლა ასფელდის ველზე, იქ უეჭველად დარწმუნდები, რა კარგად იციან ტლინკების ყრა იმათ, ვისაც შენ ჭაკებს უწოდებ: იქ შენი ძმის ძვლები ბებერი ცხენის ძვლებივითაა მიმოფანტული“. მეფე აშოშმინებს ორივე მხარეს, რომ შეიარაღებული ბრძოლა არ გაჩაღდეს, და „ამის შემდეგ ნადიმი ბოლომდე მხიარულად გრძელდება“ (laetis animis convivium peragunt). უკანასკნელი წინადადება ყველაზე უფრო ნათლად გვაგრძნობინებს ურთიერთდამამცირებელი შელაპარაკების თამაშობრივ ხასიათს. ძველსკანდინავიური ლიტერატურა იცნობს ამ ჩვეულებას განსაკუთრებული ფორმით, რომელსაც ეწოდება Mannjafnadr – კაცების შედარება. ის, ფიცის დადებაში შეჯიბრის მსგავსად, ივლისის დღესასწაულს უკავშირდება. ეს ჩვეულება დაწვრილებითაა აღწერილი ორვარ ოდის საგაში. ორვარ ოდი ინკოგნიტოდ იმყოფება უცხო მეფის კარზე და სმაში შესაჯიბრად იწვევს მეფის ორ კაცს, თან ფსონად საკუთარ თავს სთავაზობს. ყანწის ყოველ გადაწოდებაზე მოპაექრენი ტრაბახობენ თავისი საბრძოლო საქმეებით, რასაც მეორე მხარე ვერ დაესწრებოდა, რადგან ამ დროს – ვაი

[58] შდრ. Jaeger, Paideia I. გვ. 168 და შემდ.

[59] გეპიდები – აღმოსავლეთგერმანიკული ტომი (მთარგმ. შენ.).

[60] Historia Langobardorum (Mon. Germ. Hist. SS. Langobard), 1.24.

[61] ლანგობარდები – გერმანიკული ტომი (მთარგმ. შენ.).

სირცხვილო! – ქალებთან ერთად კერიას უჯდა[62]. ხანდახან ორი მეფე ცდილობს ერთიმეორე ტრაბახით დაჯაბნოს. „უფროს ედაში“ შემავალი „სიმღერა ჰარბარდზე“[63] გადმოგვცემს ასეთ შეჯიბრს ოდინსა და თორს შორის[64]. ამავე რიგს მიეკუთვნება ლოკის[65] მიერ ღმერთების გალანძღვა ასებთან[66] ღრეობისას „ლოკასენში“[67]. ამ შერკინებათა საკრალურ ხასიათს ის ააშკარავებს, რომ დარბაზში, სადაც ნადიმი მიმდინარეობს, არის „სავანე მშვიდობისა“, griáastaár mikill, აქ არავისა აქვს უფლება, ძალადობა იხმაროს კაცზე მისი ნათქვამის გამო. თუნდაც ყველა ეს მაგალითი არქაული ეპოქიდან აღებული მოტივის ლიტერატურულ გადამუშავებად ჩავთვალოთ, საკრალური საფუძველი მაინც მეტისმეტად თვალსაჩინოა საიმისოდ, რომ ყოველივე მოგვიანო პოეტურ ფანტაზიას მივაწეროთ. ძველირლანდიურ საგებში მაკდათოსის ღორზე და ბრიკრენდის ნადიმზე მამაკაცების მსგავსი გაჯიბრებაა წარმოდგენილი. დე ვრისს ეჭვი არ ეპარებოდა Mannjafnadr-ის რელიგიურ ძირებში[68]. თუ რა დიდ მნიშვნელობას ანიჭებდნენ ასეთ გაქილიკებას, ჰარალდ გორმსონის ამბიდან ჩანს, ერთი სახუმარო ლექსის გამო ისლანდიაზე საომარი ლაშქრობის მოწყობას რომ აპირებს.

ბეოვულფს, ძველინგლისური ეპოსის გმირს, დანიის მეფის კარზე ყოფნისას ანფერთი გამომწვევად მოსთხოვს, შენი უწინდელი საგმირო საქმეები ჩამოთვალეო. ძველგერმანიკულ ენებს საგანგებო სიტყვაცა აქვთ ცერემონიული ტრაბახის, თვითგანდიდებისა და სხვისი დამცირების აღსანიშნავად (სულერთია, ნამდვილ შეიარაღებულ ბრძოლას უსწრებს ეს რიტუალი წინ თუ დღესასწაულის ან ნადიმის შემადგენელია). ეს სიტყვაა gelp, gelpan. ძველინგლისურში ამ სიტყვის სუბსტანტივური ფორმა ნიშნავს განდიდებას, ტრაბახს, ქედმაღლობას, ქადილს, თავდაჯერებულობას, შუაზემოგერმანულში კი – დაცინვას, წამოყვირებას, გაბიაბრუებას. ინგლისურ ლექსიკონში სიტყვას gelp, რომელიც დღესდღეობით მხოლოდ ძაღლის წკუმუტუნს ნიშნავს, არქაულ მნიშვნელობებად მიე-

---

[62] Edda, I – Thule I, 1928, no. 29, შდრ. X, გვ. 298, 313.

[63] „უფროსი ედა“ თარგმანი გ. კალანდაძისა, თბ., 1971, გვ. 92-98.

[64] ოდინი და თორი – ძველგერმანიკული მითოლოგიის ღმერთები (მთარგმ. შენ.).

[65] ლოკი – ცეცხლის ღმერთი ძველგერმანიკულ მითოლოგიაში (მთარგმ. შენ.)

[66] ასები – ძველგერმანიკული მითოლოგიის ღმერთები (მთარგმ. შენ.)

[67] „უფროსი ედა“, 103-111.

[68] De Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte II*, გვ. 153.

წერება „ხოტბა“, „ქება“, როგორც ზმნას, და „ამაო განდიდება“, როგორც არსებით სახელს[69]. ძველფრანგულში გერმანიკულ gelp, gelpan-ს ნაწილობრივ შეესაბამება უცნობი ძირების მქონე gab, gaber. Gab ნიშნავს დაცინვას, მასხრად აგდებას, გაკილვას, კერძოდ როგორც ბრძოლის შესავალს ან ნადიმის ნაწილს. Gaber ხელოვნებაა. როცა კარლოს დიდსა და მის თორმეტ პალადინს კონსტანტინოპოლის კეისართა სტუმრობისას სადილის შემდეგ თორმეტ საწოლზე მოასვენებენ, ისინი, კარლოსის წინადადებით, gaber-ს იწყებენ. მაგალითს კარლოსი უჩვენებს, შემდეგ როლანდი სიამოვნებით ჩამოართმევს სიტყვას. „თუ ჰუგო მეფე თავის საყვირს მათხოვებს, ქალაქგარეთ გავალ და ერთს ისეთს ჩავბერავ, რომ ყველა კარი ანჯამებიდან ამოვარდეს. ხოლო თუ მეფე თავს დამესხა, ისე დავატრიალებ, რომ მისი ყარყუმის მოსასხამი სულ გაქრეს, ულვაშს კი ცეცხლი მოეკიდოს“[70].

ჯეფრი გეიმარის გარითმულ ქრონიკაში „ესე ამბავი ინგლისის მეფე ვილჰელმ მწითურისა“ მოთხრობილია, თუ როგორ ებმევა მისი გმირი კვეხნის შეჯიბრში უილტერ ტაირელთან ცოტა ხნით ადრე, სანამ ნიუ-ფორესტში იმავე ტაირელის გასროლილ საბედისწერო ისარს ემსხვერპლებოდეს[71]. როგორც ჩანს, მოგვიანებით, შუასაუკუნეობრივ ტურნირებში კვეხნა-დამცირების ეს კონვენციური ფორმა ჰერალდების ხელობად ქცეულა. ისინი ხოტბას ასხამდნენ თავისიანთა საბრძოლო თავდაგასავალს, მღეროდნენ წინაპართა სადიდებელს, ხანდახან მანდილოსნებზე ანგლობდნენ, თვითონ კი, როგორც ყბედები და მაწანწალები, აგდებულ დამოკიდებულებას იმსახურებდნენ[72]. ჯერ კიდევ მეთექვსმეტე საუკუნეში gaber-ს ისევ საზოგადოებრივ თამაშად აღიქვამდნენ, რაც ის მუდამ იყო თავის ძირში მიუხედავად რიტუალში ჩაფესვებულობისა. გადმოცემით ანჟუს ჰერცოგს უპოვია ამ თამაშის ხსენება Amadis

[69] XI საუკუნის gilp-cuvida-ს მაგალითი მოცემულია წიგნში *Gesta Herwardi*, ed. Duffus Hardy and C. T. Martin (დამატებაში წიგნისა Geffrei Geimar, *Lestiäre des Engles*) Rolls Series I, 1888. გვ.345.

[70] *Le Pélerinage de Charlemagne* (II.Jahr), ed. E. Koschwitz, Paris, 1925, გვ. 471-481.

[71] F.Michel, *Chroniques anglo-normandes I*, Rouen, 1836, გვ. 52, შდრ. აგრ. Wace, *Le Roman de Rou*, ed. H. Andersen, Heilbronn 1877, v. 15038 sq. და William of Malmesbury, *De Gestis Regum Anglorum*, ed. Stubbs, London 1888, IV, გვ.320.

[72] Jagues Bretel, *Le Tournoi de Chauvency*, ed. M. Delbouille, (Bobl. de la faculté de Philosophie et lettres de l'Université de Liege, facs. 49), Liege 1932, v. 540, 1093-1158; *Le Dit des Lérants*, Romania XLIII, 1914, გვ. 218 და შემდ.

de Gaules-ში და გადაუწყვეტია თავის კარისკაცებთან მისი გამართვა. ბუსი დ'ამბუაზს გაუბედავს და შეპასუხებია ჰერცოგს. როგორც ეგირის დარბაზში ლოკის გამკილავი საუბრების დროს, აქაც იგულისხმებოდა, რომ ყველა მონაწილე თანაბარია და არც ერთი სიტყვა საწყენად არ უნდა იქნას მიღებული. მიუხედავად ამისა, თამაში ვერაგული ინტრიგის საბაბი გამხდარა და ანჟუს იგი თავისი მეტოქის მოსასპობად გამოუყენებია[73].

აგონური პრინციპი, როგორც კულტურის ფაქტორი

შეჯიბრის, როგორც საზოგადოებრივი ცხოვრების ძირითადი ელემენტის, იდეა ძველთაგანვე უკავშირდებოდა ჩვენს წარმოდგენას ელინური კულტურის შესახებ. დიდი ხნით ადრე, სანამ სოციოლოგია და ეთნოლოგია საზოგადოდ აგონური ფაქტორის განსაკუთრებულ მნიშვნელობას ცხადყოფდა, იაკობ ბურჰარდტმა შექმნა სიტყვა „აგონური“, რათა მისი მეშვეობით ბერძნული კულტურის ერთ-ერთი ნიშანი გამოეხატა. მაგრამ ბურკჰარდტს ამ მოვლენის ზოგადსოციოლოგიური საფუძველი არ სცოდნია. იგი ფიქრობდა, რომ აგონური სპეციფიკურად ელინური ნიშან-თვისებაა და ბერძნული კულტურის ისტორიის გარკვეულ პერიოდშია კონცენტრირებული სახით წარმოდგენილი. მისი თვალსაზრისის თანახმად, ბერძენთა განვითარებაში „გმირ“ ადამიანს მოსდევს „კოლონიურ-აგონური ადამიანი“, შემდეგ მათ ცვლიან, შესაბამისად, მეხუთუ საუკუნის ადამიანი, მეოთხე საუკუნის ადამიანი, ალექსანდრეს შემდეგ კი – ელინისტური ხანის ადამიანი[74]. „კოლონიური“ ანუ „აგონური“ პერიოდი მისთვის მეექვსე საუკუნეს მოიცავს. ეს ბერძენთა ექსპანსიისა და ეროვნული თამაშების ხანაა. ბურკჰარდტის ამ თვალსაზრისს ბოლო წლებში ახალი მიმდევრები გამოუჩნდნენ[75]. „აგონურს“ იგი უწოდებდა „ლტოლვას, რომელსაც არც ერთი სხვა ხალხი არ იცნობს“[76]. მისი დიდი ნაშრომი „ბერძნული კულტურის ისტორია“ თავდაპირველად ლექციებად

[73] A. de Varillas. Histoire de Henry III, Paris. 1694, I გვ. 574 ნაწილობრივ გადაბეჭდილია წიგნში: Fr. Godefroy, *Dictionnaire de l'ancienne langue française*, Paris, 1885, სტატია gaber (გვ.197, 3)

[74] *Griechische Kulturgeschichte*, hrsg.von.R.Marx, Leipzig 1929, III.

[75] H. Schäfer, *Staatsform und Politik*, Leipzig 1932, V. Ehrenberg, *Ost und West, Studien zur Geschichtlichen Problematik der Antike*, Schriften der Philos. Fak. der deutschen Universität Prag, XY, 1935.

[76] Griechische Kulturgeschichte III, გვ.68.

წაკითხული და ბურკჰარდტის სიკვდილის შემდეგ კონსპექტების მიხედვით გამოქვეყნებული, გასული საუკუნის ოთხმოციან წლებში შეიქმნა, როცა ზოგად სოციოლოგიას ჯერ კიდევ არ ჰქონდა გადამუშავებული საკმაოდ მწირი ეთნოგრაფიული მასალა. მაგრამ საოცარია, რომ ვიქტორ ერენბერგს დღესაც შეუძლია ამ თვალსაზრისზე იდგეს. აგონურ პრინციპს ისიც სპეციფიკურად ბერძნულად მიიჩნევს. „აღმოსავლეთისთვის ის უცხო და მტრული დარჩა“, „ამაო იქნებოდა ბიბლიაში აგონურ ბრძოლათა ძიება“[77]. ზემოთ ჩვენ საკმაოდ ხშირად ვახსენეთ შორეული აღმოსავლეთი, „მაჰაბჰარატას“ ინდოელები და პირველყოფილი ხალხების სამყარო, ასე რომ ასეთი გამონათქვამების კრიტიკა აქ ზედმეტია. თამაშის აგონურ პრინციპთან კავშირის ერთ-ერთი ყველაზე დამაჯერებელი მოწმობა სწორედ ძველი აღთქმიდან მოვიხმეთ[78]. ბურკჰარდტი უშვებდა, რომ შეჯიბრებს პირველყოფილ ხალხებსა და ბარბაროსებს შორისაც ჰქონდა ადგილი, მაგრამ ამას დიდ მნიშვნელობას არ ანიჭებდა[79]. ერენბერგი უფრო შორს მიდის ამავე მიმართულებით: აგონურს იგი „ზოგად-ადამიანურ თვისებას“ კი უწოდებს, მაგრამ „ისტორიულად უინტერესოდ და უმნიშვნელოდ“ მიიჩნევს! იგი ყურადღების გარეშე ტოვებს საკრალური ან მაგიური მიზნის მქონე შეჯიბრს და ილაშქრებს „ბერძნული მასალისადმი ფოლკლორისტული მიდგომის“ წინააღმდეგ[80]. ერენბერგის მიხედვით შეჯიბრისადმი მიდრეკილება საბერძნეთის გარეთ „არსად ქცეულა სოციალურ-ზეპიროვნულად განმსაზღვრელ ძალად“[81]. ერენბერგმა მხოლოდ მოგვიანებით შენიშნა ისლანდიური პარალელები და გამოთქვა მზაობა, მათთვის გარკვეული მნიშვნელობა მიენიჭებინა[82].

ერენბერგი იმაშიც მისდევს ბურკჰარდტს, რომ აგონურის ცნებას გმირული ეპოქის მომდევნო პერიოდს უკავშირებს, ოღონდ დასძენს, გმირული ეპოქაც შიგადაშიგ აგონურ ნიშნებს ავლენსო. ბრძოლა ტროის დასაპყრობად მისთვის ჯერ კიდევ ძირითადად მოკლებულია აგონურ ხასიათს. მხოლოდ „მეომართა დეჰეროიზაციის“ შემდეგ იწყება მცდელობა აგონურის მეშვეობით კომპენსაციის პოვნისა, ასე რომ აგონური „ჩამოყალიბდა“ როგორც რაღაც მეორადი, კულტურის წინამორბედი საფე-

---

[77] ერენბერგის დასახ. ნაშრ., გვ.93, 94, 90.
[78] იხ.ზემოთ, გვ. 67.
[79] Griechische Kulturgeschichte III, გვ. 68.
[80] ერენბერგის დასახ. ნაშრ., გვ.65, 219.
[81] იქვე, გვ. 217.
[82] იქვე, გვ. 69, 218.

ხურის პროდუქტი[83]. ეს შეხედულება მეტ-ნაკლებად ემყარება ბურკჰარდტის გამონათქვამს: „ვინც ომობს, ტურნირები არ სჭირდება“[84]. მაგრამ სოციოლოგიამ და ეთნოგრაფიამ დაადასტურა ამ დებულების მცდარობა, კულტურის ყველა არქაული პერიოდისთვის მაინც. შეიძლება დავეთანხმოთ იმ აზრს, რომ რამდენიმე საუკუნის განმავლობაში, როცა ოლიმპოსთან, ისთმოსზე, დელფოსთან და ნემეაში გამართული თამაშები მთელ საბერძნეთს აერთიანებდა, აგონი ბერძნული საზოგადოების ზოგად სასიცოცხლო პრინციპად ქცეულიყო; მაგრამ შეჯიბრის სულისკვეთება მუდამ განსაზღვრავდა ელინურ კულტურას, როგორც მანამდე, ისე ამის შემდეგ.

ბერძნული თამაშები, მაშინაც კი, ერთი შეხედვით მხოლოდ და მხოლოდ ეროვნულ სპორტულ დღესასწაულებს რომ ჰგავდა, რელიგიასთან უმჭიდროეს კავშირს ინარჩუნებდა. პინდარეს სიმღერები, რომლებშიც გამარჯვებას ესხმება ხოტბა, მისი მდიდარი საღმრთო ლირიკის საკუთრივი ნაწილია, საიდანაც მათ გარდა არაფერი შემოგვრჩენია[85]. აგონი მრავალგვარად ავლენს თავის საკრალურ ხასიათს; სპარტელ ჭაბუკთა შეჯიბრი საკურთხევლის წინაშე ტკივილის უკეთ ატანაში სხვა არაფერია, თუ არა მტკივნეული გამოცდა ინიციაციის დროს, მთელ დედამიწის ზურგზე პირველყოფილ ტომებში რომ ვხვდებით. ოლიმპიურ თამაშებში გამარჯვებული თავისი სუნთქვით ახალ სასიცოცხლო ძალას შთაბერავს საკუთარ პაპას[86]. ბერძნული ტრადიცია განასხვავებს შეჯიბრებს, რომლებიც სახელმწიფოს, ომსა და სამართალს ეხებოდა, ან, სხვაგვარი დაყოფის თანახმად, შეჯიბრებს ძალაში, სიბრძნესა და სიმდიდრეში. ორივე კლასიფიკაცია მეტ-ნაკლებად შეეფერება კულტურის განვითარების უადრესი საფეხურის აგონისტურ სფეროს. როდესაც მოსამართლის წინაშე გამართულ სამსჯავროს „აგონს“ უწოდებენ, ამაში, ბურკჰარდტის კვალად, მოგვიანო ხანის მეტაფორული გამოთქმა კი არ უნდა ვეძებოთ[87], არამედ პირიქით, ცნებათა უძველესი კავშირი. სამართალწარმოება ერთ დროს ნამდვილი აგონი იყო.

ბერძნები ცდილობდნენ შეჯიბრი გაემართათ ყველა სფეროში, სადაც კი შეიძლებოდა. მამაკაცთა სილამაზის კონ-

---

[83] იქვე, გვ. 26, 43. შდრ. ერენბერგის დასახ. ნაშრ. გვ., 71, 67, 70, 66, 72.

[84] *Griechiche Kulturgeschichte* III, გვ. 69, შდრ. ერენბერგის დასახ. ნაშრ., გვ. 88.

[85] Jaeger, *Paideia*, გვ. 273.

[86] პინდარე, ოლიმპიკა, VIII, 92 (70).

[87] ბურკჰარდტის დასახ. ნაშრ., III, გვ. 85.

კურსები პანათენურ და თეზევსურ დღესასწაულთა ნაწილს შეადგენდა. ნადიმების დროს მიმდინარეობდა შეჯიბრები სიმღერაში, გამოცანებში, სიფხიზლის შენარჩუნებასა და სმაში. ამ უკანასკნელ შემთხვევაშიც კი ნარჩუნდებოდა კავშირი საკრალურის სფეროსთან: πολυποσία და ἀκρατοποσία (ბევრი სმა და სუფთად სმა) ქოეს დღესასწაულს[88] უკავშირდებოდა. ალექსანდრემ კალანოსის სიკვდილი გიმნასტიკური და მუსიური შეჯიბრებით იზეიმა, სადაც ჯილდოები იყო დაწესებული ყველაზე ძლიერი მსმელებისთვის; ამის შედეგად ოცდათხუთმეტი მსმელი ადგილზევე გარდაიცვალა, ხოლო ექვსი, მათ შორის გამარჯვებული – მოგვიანებით[89]. შეჯიბრები საჭმელ-სასმელის დიდი რაოდენობით შთანთქმაში პოტლაჩსაც უკავშირდება.

აგონის ცნების მეტისმეტად ვიწრო გაგებას ერენბერგი იქამდე მიჰყავს, რომ რომაულ კულტურას ანტიაგონისტურ ხასიათს მიაწერს[90]. მართლაც, თავისუფალ ადამიანთა შეჯიბრებს აქ მცირე როლი ენიჭება. მაგრამ ამის გამო ვერ ვიტყვით, რომ რომაული კულტურის აგებულებაში აგონური ელემენტი არ მონაწილეობდეს; აქ საქმე გვაქვს თავისებურ მდგომარეობასთან, როდესაც შეჯიბრის იმპულსი კმაყოფილდებოდა არა პაექრობაში პირადი მონაწილეობით, არამედ სხვა, ამისათვის საგანგებოდ გამოყოფილი ხალხის შერკინებათა ჭვრეტით. ეს გადატანა უეჭველად უკავშირდება იმ ფაქტს, რომ რომაელებთან შეჯიბრის საკრალური ხასიათი განსაკუთრებით მკვეთრადაა გამოხატული; ხოლო კულტი ის სფეროა, სადაც შენაცვლება ბუნებრივად ხდება: მოპაექრენი მაყურებლებს წარმომადგენლობენ. ეს ცხადს ხდის, რომ გლადიატორთა ბრძოლები, ცხოველთა შერკინებები და საომარ ეტლთა დოღები, თუნდაც უშუალო შემსრულებლებად მონები გამოდიოდნენ, მთლიანად თავსდება აგონისტურ სფეროში. თუ ludi რაღაც კალენდარულ დღესასწაულს არ უკავშირდებოდა, ეს იყო ludi votivi და ეძღვნებოდა რაიმე აღთქმის აღსრულებას, ჩვეულებრივ – გარდაცვლილის საპატივცემულოდ ან, განსაკუთრებულ შემთხვევაში, ღვთის რისხვის თავიდან ასაცილებლად. იმართებოდა რიტუალის უმცირესი დარღვევა ან შემთხვევითი შეფერხება მთელ ზეიმს ფუ-

[88] ე. ი. გარდაცვლილთა ხსოვნისადმი მიძღვნილ დღესასწაულს (მთარგმ. შენ.)

[89] ქარეტის მიხედვით, შდრ. პაული ვისოკა, დასახ. ნაშრ., სტატია „კალანოსი“ 1545.

[90] ერენბერგის დასახ. ნაშრ., გვ. 91.

ჭად აქცევდა. ესეც გვაძლევს საშუალებას ქმედების საღმრთო ხასიათზე ვილაპარაკოთ.

მეტად საგულისხმოა ის გარემოება, რომ სწორედ რომაულ შეჯიბრს მთელი თავისი სისასტიკით, ცრურწმენებითა და დაუნდობლობით, უკავშირდება თამაშის ზოგადი და მარტივი დასახელება – ludus, თავისუფლებისა და მხიარულების ასოციაციები რომ ახლავს. როგორ უნდა გავიგოთ ეს?

ერენბერგის მიერ გაზიარებული ბურკჰარდტის თვალსაზრისის თანახმად, ბერძნულ საზოგადოებას იმიტომ გაუხდია აგონური ყოველივეს განმსაზღვრელ სოციალურ პრინციპად (ისიც არქაული და გმირული ეპოქების შემდეგ – ესე იგი მხოლოდ მეორეული სახით), რომ ნამდვილ ბრძოლებში ამოუწურავს თავისი საუკეთესო ძალები. ეს არის გადასვლა „ბრძოლიდან თამაშზე“[91], ესე იგი რაღაცნაირი გადაგვარება. აგონისტურის ხანგრძლივი დროით გაბატონება უთუოდ გადაგვარებაზე მიანიშნებს. თავისი საბოლოო ფორმით უმიზნო და უსაზრისო აგონი გამოხატავდა „ცხოვრების, აზროვნებისა და მოქმედების ყველა სიძნელის მოხსნას, გულგრილობას ყოველგვარი გარეგანი ნორმის მიმართ, ძალების ერთადერთი მიზნის – მოგების მისაღწევად ხარჯვას“[92]. ამ წინადადების უკანასკნელ სიტყვებში ბევრი რამ მართალია, მაგრამ მოვლენათა თანმიმდევრობა სხვაგვარია, ვიდრე ერენბერგს ჰგონია, კულტურისათვის აგონურის მნიშვნელობა სრულიად განსხვავებული ფორმულით უნდა გამოვხატოთ. ეს იყო გადასვლა არა „ბრძოლიდან თამაშზე“ და არც „თამაშიდან ბრძოლაზე“, არამედ „თამაშობრივი შეჯიბრიდან კულტურაზე“; ამ დროს შეჯიბრი შეიძლება მთელ კულტურულ ცხოვრებაზე გავრცელდეს და ამასთან ერთად რამდენადმე დაკარგოს თავისი თამაშობრივი, საკრალური და კულტურული ღირებულება, მასში წმინდა მეტოქეობის ჟინმა იმძლავროს. ამოსავალ წერტილად უნდა ავიღოთ წარმოდგენა თამაშის თითქმის ბავშვურ საზრისზე, რომელიც რეალურად სხვადასხვა ფორმით გამოიხატება; იგი ვლინდება წესების მიხედვით აგებულ და „ჩვეულებრივი ცხოვრებისაგან“ გამოყოფილ მოქმედებებში და გასაქანს აძლევს რიტმის, მონაცვლეობის, დაპირისპირების, აღტკინებისა და ჰარმონიის თანშობილ მოთხოვნილებებს. ამ თამაშობრივ საზრისს სახელის, ღირსების, უპირატესობისა და სილამაზისაკენ ლტოლვა ეწ-

[91] ერენბერგის დასახ. ნაშრ., გვ. 80.
[92] იქვე, გვ. 96.

ყვილება, ყოველივე მისტიკური და მაგიური, გმირული, მუსიკალური, ლოგიკური და პლასტიკური ფორმასა და გამოხატვას კეთილშობილ თამაშში ეძებს, კულტურა იწყება არა **როგორც** თამაში და არა თამაში-დან, არამედ თამაშ-ში. კულტურის ანტითეტური და აგონური საფუძველი თამაშში, კულტურაზე უფრო ძველ და ძირეულ ფენომენშია მოცემული. მივუბრუნდეთ ჩვენს საწყის პუნქტს, რომაულ Ludi-ს. ლათინურ საკრალურ შეჯიბრს უბრალოდ „თამაშად“ რომ ნათლავს, იგი კულტურის ამ ელემენტის თავისებურებას მაქსიმალურად წმინდა სახით გამოხატავს.

ყოველი კულტურის განვითარების პროცესში აგონური ფუნქცია და სტრუქტურა ჯერ კიდევ არქაულ პერიოდში აღწევს ყველაზე თვალსაჩინო და უმეტეს შემთხვევაში აგრეთვე ყველაზე ლამაზ ფორმას. რაც უფრო რთული, მრავალფეროვანი და ვრცელი ხდება კულტურის მასალა, რაც უფრო იხვეწება სამეურნეო და საზოგადოებრივი ცხოვრების ტექნიკა როგორც კოლექტივის, ისე ინდივიდის დონეზე, მით უფრო იფარება კულტურის პირველქმნილი ნიადაგი იდეათა, სისტემათა, ცნებათა, მოძღვრებათა და ნორმათა, გადმოცემათა და ჩვეულებათა შრით, ერთი შეხედვით თამაშთან ყოველგვარი კავშირი რომ დაუკარგავთ. კულტურა თანდათან სერიოზულდება და თამაშს მხოლოდ მეორეხარისხოვან ადგილს უტოვებს. აგონური პერიოდი ჩამთავრებულია – ან ასე ჩანს.

სანამ შევუდგებოდეთ თამაშის ელემენტის თანმიმდევრულ კვლევას კულტურის ყველაზე მაღალ ფუნქციებში, გვსურს კიდევ ერთხელ გადავავლოთ თვალი კულტურის ფორმების ჯგუფს, ყველაზე თვალსაჩინოდ რომ ამჟღავნებდნენ თამაშობრივ ბუნებას და არქაული კულტურის თამაშთან კავშირის ნათელსაყოფად რომ გამოგვადგნენ. ჩვენ დავინახეთ, რომ მთელ დედამიწის ზურგზე უადრეს საზოგადოებრივ ცხოვრებას ერთი და იმავე ტიპის აგონისტურ წარმოდგენათა და ჩვეულებათა კომპლექსი განსაზღვრავს. აშკარაა, რომ ეს შეჯიბრით-თამაშობრივი ფორმები განსაკუთრებული, ცალკეული ხალხებისათვის დამახასიათებელი რელიგიური წარმოდგენებისაგან დამოუკიდებლად აღმოცენებულა. ამგვარი ერთიანობა ყველაზე ადვილად აიხსნება თვით ადამიანის ბუნებიდან, მისი მუდმივი სწრაფვიდან უფრო მაღალისადმი, – სულ ერთია, გავიგებთ ამ „უფრო მაღალს“ როგორც მიწიერ პატივსა და სხვის დაჯაბნას. თუ როგორც საერთოდ მიწიერის დაძლევას. ხოლო თანშობილი ფუნქცია, რისი მეშვეობითაც ადამიანი ამ სწრაფვას ახორციელებს, არის თამაში.

თუ კულტურის მოვლენებში, ჩვენ რომ მხედველობაში გვაქვს, თამაშის თვისება მართლაც პირველადია, მაშინ ლოგიკურია, რომ ყველა ეს ფორმა: პოტლაჩი და კულა, სიმღერასა და ტრაბახში გაჯიბრება, სისხლისმღვრელი შერკინება და ა.შ. – ერთმანეთისაგან მკვეთრად ვერ იმიჯნება. ამაში კიდევ უფრო ნათლად დავრწმუნდებით, როცა კულტურის ცალკეული ფუნქციების განხილვაზე გადავალთ. თავდაპირველად თამაშისა და სამართლის კავშირზე ვილაპარაკოთ.

4. თამაში და სამართალი

სასამართლო პროცესი როგორც შეჯიბრი

ერთი შეხედვით, სამართლის, კანონისა და სასამართლო სჯა-პაექრობის სფერო მეტისმეტად დაშორებულია თამაშის საუფლოს. ღვთაებრივი სერიოზულობა, პიროვნებისა და მის უკან მდგომი ერთობის ვიტალური ინტერესები მართლაც მსჭვალავენ ყოველივეს, რაც სამართალთან და მის აღსრულებასთან არის დაკავშირებული. სამართლის, სამართლიანისა და კანონის ცნებათა გამომხატველი სიტყვების (გერმ. Recht, gerecht და Gesetz) ეტიმოლოგიური ძირები უპირატესად დადგენის, გადაწყვეტის, მითითების, შეკრების, დაცვის, წესრიგის, დაშვების, არჩევის, გაყოფის, მსგავსების, შეკვრის, ჩვევად გახდომის, გარკვევის სფეროს განეკუთვნება. ყველა ეს სიტყვა გადაჭრით უპირისპირდება იმ სემანტიკურ არეალს, რომელშიც თამაშის აღმნიშვნელი სიტყვები აღმოცენდება. მაგრამ, დიდი ხანია, შევამჩნიეთ, რომ რაიმე მოქმედების ამაღლებული და სერიოზული ხასიათი არასგზით არ გამორიცხავს მის თამაშობრივ ბუნებას.

სამართალსა და თამაშს შორის ნათესაური ურთიერთობის შესაძლებლობა ცხადი გახდება, როგორც კი გავიცნობიერებთ, რომ სამართლის იდეალური შინაარსის ნებისმიერი გაგებისგან დამოუკიდებლად მისი ფაქტიური აღსრულება, ე.ი. სასამართლო პროცესი, დიდი ზომით ავლენს შეჯიბრის ნიშან-თვისებებს. კავშირს შეჯიბრსა და სამართლის აღსრულებას შორის ზემოთ უკვე შევეხეთ პოტლაჩის აღწერისას, რომელსაც დავი სულაც სამართლის ისტორიული კუთხით განიხილავს როგორც შეთანხმებისა და ვალდებულების პრიმიტიული სისტემის ძირს[1]. ბერძნებისათვის სასამართლო პაექრობა იყო „აგონი“ – ნაკურთხ ფორმებში წარმოებული, მკაცრი წესებით შეზღუდული შერკინება, რომლის დროსაც ორი სა-

[1] Davy, *La Foi jurée*.

პირისპირო მხარე მოსამართლეს გადაწყვეტილების გამოტანისკენ მოუწოდებს. სასამართლო პროცესის ამგვარი გაგება არ შეიძლება განვიხილოთ როგორც მოგვიანო განვითარების შედეგი, ან როგორც ცნებათა გადატანა, მით უმეტეს, როგორც გადაგვარება (ერენბერგს კი თითქმის ასე გამოსდის[2]). პირიქით, სამართლებრივი პაექრობის აგონური არსია განვითარების მთელი პროცესის ამოსავალი და ეს შეჯიბრის ბუნება დღემდე ცოცხლობს მასში.

სადაც შეჯიბრს ვახსენებთ, იქ თამაშსაც ვგულისხმობთ. წეღან უკვე დავინახეთ, რომ არ არსებობს საბუთი იმისა, რაიმეგვარ შეჯიბრს თამაშის ხასიათი წავართვათ. თამაშისეული, ისევე როგორც შეჯიბრისეული მომენტი დღესაც ჭვივის სამართლებრივი ცხოვრების მრავალგვარ ფორმაში, ოღონდ აქ მათ მიღებული აქვთ ის ღვთაებრივი სერიოზულობა, რასაც ყოველი საზოგადოება სამართალწარმოებისაგან მოითხოვს. სასამართლოს აღსრულება „დარბაზში“ ხდება. მაგრამ ეს „დარბაზი“ სხვა არაფერია, თუ არა ἱερὸς κύκλος, „საღმრთო წრე“, რომელშიც მოსამართლეა ჩასმული აქილევსის ფარზე[3]. ყოველი ადგილი, სადაც სამართალი აღსრულდება, არის ნამდვილი „ტემენოს“, ჩვეულებრივი ცხოვრებისაგან გამოყოფილი და შემოზღუდული ნაკურთხი სივრცე. ყოველივე მის შიგნით საგანგებოდ დაცული და ჯადოქმნილია. სასამართლო ნამდვილი ჯადოსნური წრე, სათამაშო მოედანი ანუ სათამაშო სივრცეა, რომელშიც ჩვეული რანგობრივი მიმართება ადამიანებს შორის დროებით იხსნება. ადამიანი დროებით ხელშეუხებელი ხდება. სანამ ლოკი გაბედავდა, შერცხვენის შეჯიბრი წამოეწყო, კარგად დარწმუნდა, რომ მისი გამართვის ადგილი „მშვიდობის სავანეა“[4]. ინგლისის ლორდების პალატა ფაქტიურადაც და თავის ძირშიც ისევ სასამართლო დარბაზია; აქედან გამომდინარეობს აგრეთვე, რომ „მატყლის ტომარა“, დასაჯდომი ლორდ-კანცლერისა, ვისაც აქ საქმე აღარა აქვს, „ტექნიკურად პალატის საზღვრებს გარეთ მყოფად“ ითვლება.

სანამ სამართალს აღასრულებდეს, მოსამართლე „ჩვეულებრივი ცხოვრების“ სფეროს ტოვებს იმით, რომ მანტიით იმოსება ან პარიკს იხურავს. ნეტავ, შესწავლილია თუ არა ინგლი-

---

[2] W. Ehrenberg, *Ost und West*, გვ. 76, შდრ. გვ. 71.

[3] „ილიადა“, Σ 504.

[4] იხ. ზემოთ გვ. 91, შდრ, Jaeger, *Paideia*, გვ. 147: „დიკე“ ქმნის საზოგადოებრივი ცხოვრების სიბრტყეს, რომელზეც მაღალი და დაბალი ერთმანეთს უპირისპირდება როგორც „თანაბარნი“.

სელ მსაჯულთა და ადვოკატთა სამოსელი ეთნოლოგიური მნიშვნელობის კუთხით? მე მეჩვენება, რომ მისი კავშირი მეჩვიდმეტე-მეთვრამეტე საუკუნეებისათვის ნიშნეულ პარიკების მოდასთან მეორეხარისხოვანია. სინამდვილეში, ის გაგრძელებაა ინგლისელი იურისტების ძველი გამოსარჩევი ნიშნისა სახელად coif; თავდაპირველად ეს გახლდათ მჭიდროდ შემოჭერილი თეთრი ჩაჩი, რომელთან კავშირსაც პარიკი ქვემოდან შემოვლებული თეთრი არშიით ამჟღავნებს. მაგრამ მსაჯულის პარიკი მეტია, ვინემ ძველი პროფესიული სამოსის ნარჩენი. თავისი ფუნქციით იგი უნდა უკავშირდებოდეს პირველყოფილი ხალხების პრიმიტიულ საცეკვაო ნიღბებს, თავიანთ მატარებელს „სხვა არსებად“ რომ აქცევენ. ტრადიციის განსაკუთრებული თაყვანისცემის გამო ბრიტანულ სამყაროს სამართლებრივი ცხოვრების კიდევ ერთი უძველესი ნიშანი შეუნარჩუნებია. აქაურ სამართალწარმოებაში განსაკუთრებით გავრცელებული სპორტისა და იუმორის ელემენტი საზოგადოდ სამართლებრივი ცხოვრების ძირეულ ნიშნებს მიეკუთვნება. რა თქმა უნდა, არც სხვა ქვეყნების სახალხო მართლშეგნებაა სავსებით მოკლებული ამ ელემენტს.

ერთმა ყოფილმა მსაჯულმა ერთხელ მომწერა: „ჩვენი ოქმების სტილიდან და შინაარსიდან ჩანს, როგორ სპორტულ აზარტს იჩენენ ჩვენი ადვოკატები, როცა ერთმანეთს უპირისპირებენ თავიანთ არგუმენტებსა და კონტრარგუმენტებს – ხანდახან საკმაოდ სოფისტურს. მათი განწყობილება ხშირად მაგონებს იავაზე გავრცელებულ ადათს, რომლის თანახმადაც ყოველი ორატორი თითოეული არგუმენტის აღსანიშნავად მიწაში სარს არჭობს, რათა სარების მეტი რაოდენობის მეშვეობით სასამართლო პაექრობა მოიგოს“.

ამ სახელდახელო შენიშვნების მიზანია, სამართლის აღსრულებასა და თამაშს შორის უფრო არსებითი კავშირის დასამყარებლად შეგვამზადოს. ამიტომ, მოდით, სამართლის წარმოების არქაულ ფორმებს მივუბრუნდეთ. ყველა ეპოქაში და ყველა ვითარებაში მსაჯულის წინაშე ქცევა მხოლოდ და მხოლოდ მოგებაზეა გამიზნული, ისე რომ აგონური მომენტი ვერც ერთ შემთხვევაში ვერ გამოირიცხება. ამგვარ პაექრობას ყოველთვის განსაზღვრავს შემზღუდველი წესების სისტემა, რომელიც მას ორგანიზებული ანტითეტური თამაშის სახეს აძლევს. რეალური კავშირი სამართალსა და თამაშს შორის არქაულ კულტურებში სამი სხვადასხვა თვალსაზრისით შეგვიძლია განვიხილოთ. სასამართლო პროცესი გვევლინება ლატარიად, შეჯიბრად ან ზეპირ პაექრობად.

თანამედროვე ადამიანისათვის სასამართლო პროცესი, უპირველეს ყოვლისა, სამართლიანისა და უსამართლოს გარჩევაა; მოგება და წაგება აქ მეორადია. თუ გვსურს არქაული სამართალი გავიგოთ, ეთიკურ ღირებულებებზე ამგვარი მიბმულობისგან უნდა განვთავისუფლდეთ. როცა სამართლის წარმოების მაღალგანვითარებული ფორმებიდან ყურადღებას კულტურის უფრო დაბალ საფეხურებზე გადავიტანთ, დავინახავთ, რომ აქ მოგებისა და წაგების იდეა, ე.ი. წმინდად აგონური მომენტი, რამდენადმე გადასწონის სამართლიანისა და უსამართლოს იდეას, ანუ ეთიკურ-იურიდიულ მხარეს. გარეგნული შთაბეჭდილების მოხდენისა და მოგების, მაშასადამე, თამაშის ელემენტი მით უფრო გადმოინაცვლებს წინა პლანზე, რაც უფრო ვუღრმავდებით პრიმიტიული სამართლებრივი ცნობიერების ძირებს. ჩვენ წინაშე იშლება სფერო, სადაც გადაწყვეტილება, მიღებული მისტიკური ხილვის, ღვთის მსჯავრის, წილისყრის, მაშასადამე, თამაშის (რადგან გადაწყვეტილების გარდუვალი დაბოლოება მხოლოდ და მხოლოდ თამაშის წესიდან მომდინარეობს) საფუძველზე და სასამართლოს გამოტანილი განაჩენი ჯერ კიდევ ერთიან სააზროვნო კომპლექსს ქმნის.

ღვთის მსჯავრი, წილისყრის მისნობა

ღვთაებრივი ნება, განგება და შემთხვევითობა ასე თუ ისე გარჩეული გვაქვს ერთმანეთისაგან, ყოველ შემთხვევაში, ცნებით დონეზე ვცდილობთ მათ განსხვავებას. მაგრამ არქაული ცნობიერებისათვის ისინი მეტ-ნაკლებად ექვივალენტურნი არიან. ბედისწერას შეიტყობ, თუ მოახერხებ და რაღაცას დააცდენინებ. საამისოდ კი ბედი უნდა გამოსცადო ისეთ რამეში, სადაც შედეგი გაურკვეველია. ამოიღე ჩხირი, ყარე წილი, ალალბედზე გადაშალე საღმრთო წიგნი და ორაკულის გადაწყვეტილებას გაიგებ. გამოსვლათა წიგნში (28, 30) მოსეს ნაბრძანები აქვს: „დაჰსხნე სიტყჳერსა ზედა მსჯავრისასა ფესუნი ჯაჭუედნი“ (რანიც არ უნდა ყოფილიყვნენ ესენი); და ეს სიტყვები „იყვნენ მკერდსა აჰრონისასა, რაჟამს შევიდოდის წმიდად მიმართ წინაშე უფლისა“. ამ „სიტყჳერს“ ეკითხება რჩევას მღვდელი ელიაზარი მსჯავრის გამოტანისას (რიცხვთა, 27, 21). ხოლო სამუელის პირველ წიგნში (14, 42) სავლე ბრძანებს, წილი ყარონ მასსა და მის შვილს იონათანს შორის. კავშირი მისნობას, ლატარიასა და მსჯავრს შორის აქ

სრული სიცხადითაა მოცემული. ასეთ წილისყრის მისნობას ძველარაბული წარმართობაც იცნობს[5]. მაგრამ განა ღვთაებრივი სასწორი, რომლის მეშვეობითაც ზევსი „ილიადაში“ სასიკვდილო ხვედრს სწონის, რაღაც სხვაა? „ოქროს სასწორზე მამამ დადო ორი წილხვედრი, სიკვდილის წილი, გაუღვიძარ ძილში შთანთქმული – მხედარ ტროელთა, კურტაკიან აქაველ სპათა“[6].

ეს აწონვა იგივეა, რაც ზევსის მსჯავრი (δικάζειν). წარმოდგენები ღვთის ნებაზე, ბედისწერასა და შემთხვევითობაზე აქ სავსებით გათქვეფილია ერთმანეთში. მართლმსაჯულების სასწორი – ეს მეტაფორა უეჭველად ჰომეროსისეული სახიდან მომდინარეობს – მოგების არამყარ შანსებს გამოხატავს. ზნეობრივი სიმართლის გამარჯვებაზე, იმაზე, რომ სამართლიანობა უფრო მეტს იწონის, ვინემ უსამართლობა, აქ ჯერ ლაპარაკიც არ არის.

აქილევსის ფარზე გამოსახული ერთ-ერთი სურათი, აღწერილი „ილიადის“ მე-18 ქებაში, წარმოგვიდგენს სამართლის აღსრულებას საღმრთო წრის შიგნით, სადაც მსაჯული ზის. წრის შუაგულში დევს δύο χρυσοῖο τάλαντα – ორი ტალანტი ოქრო – იმისათვის, ვინც ყველაზე სამართლიან მსჯავრს გამოიტანს[7]. ეს შეიძლებოდა ყოფილიყო ფულადი თანხა, რის გამოც დავა მიმდინარეობს, მაგრამ უფრო მეტად ჰგავს ფსონს ან ჯილდოს, რაც ლატარიის თამაშს უფრო შეეფერება, ვინემ სასამართლო პროცესს. მაგრამ „ტალანტა“ თავდაპირველად თვით სასწორს ნიშნავდა, ამიტომ შეიძლება ეს ადგილი ასე უნდა გავიგოთ: პოეტს მხედველობაში ჰქონდა სურათი, რომელზეც ორი მოდავე ორი მხრიდან შემოსჯდომია რეალურ სამართლის სასწორს, მაშასადამე, დავის გადაწყვეტა წილისყრის მისნობით დაუპირებია, ეს წარმოდგენა მოგვიანებით გაუგებარი გახდა და „ტალანტა“ გაიგეს მისი გადატანითი მნიშვნელობით – როგორც ფული.

ბერძნულ სიტყვას δίκη – „სამართალი“ – მნიშვნელობათა მთელი სკალა აქვს, რომელზეც წმინდად აბსტრაქტულს უფრო კონკრეტული მეზობლობს. „სამართლის“, როგორც აბსტრაქტული ცნების, გამოთქმასთან ერთად მას შეუძლია აღნიშნოს აგრეთვე წილი, ვინმეს რომ ერგება, ზარალის ანაზღაურება და ა. შ. მხარეები გასცემენ და იღებენ δίκη-ს, მოსამართლე უსჯის δίκη-ს. ის ნიშნავს აგრეთვე თვით პროცესს,

[5] J. Wellhausen, *Reste arabischen Heidentums*, 2 Ausg., Berlin 1927, გვ. 132

[6] „ილიადა“, VIII, 69-71.

[7] „ილიადა“, XVIII, 497-509.

განაჩენს და სასჯელს. ვერნერ იეგერის მიხედვით ამ შემთხვევაში – თუ შეიძლება ასე ითქვას, გამონაკლისის სახით კონკრეტული მნიშვნელობა აბსტრაქტულიდან გამოყვანილად უნდა ჩავთვალოთ[8]. ამასთან თითქოს შეუთავსებელია ის ამბავი, რომ სწორედ აბსტრაქტული ცნებები: δίκαιος – „სამართლიანი“ და δικαιοσύνη – „სამართლიანობა“ მხოლოდ მოგვიანებით იქნა წარმოებული δίκη-სგან. მაგრამ ზემოთ განხილული მიმართება სამართლისწარმოებასა და წილისყრის მეშვეობით ბედის გამოცდას შორის იქითკენ გვიბიძგებს, ისევ მივანიჭოთ უპირატესობა იეგერის უარყოფილ ეტიმოლოგიას, რომელსაც δίκη გამოჰყავს სიტყვიდან δείκνυμι – სროლა, თუმცა, აშკარაა კავშირი δίκη-სა და δείκνυμι-ს შორისაც. კავშირი „სამართალსა“ და „სროლას“ შორის ივრიტშიც გვაქვს, სადაც კანონის, სამართლის აღმნიშვნელი სიტყვა – „თორა“ და სიტყვის ძირი, რომელიც წილისყრას, სროლას და ორაკულის გამონათქვამს აღნიშნავს, განუყრელადაა ერთმანეთზე გადაჯაჭვული.

განსაკუთრებული მნიშვნელობისა ჩანს ის ფაქტი, რომ მონეტებზე დიკეს და ტიქეს – გაურკვეველი ბედისწერის ქალღმერთის – სახეები ერთმანეთს ერწყმის. ტიქესაც სასწორი უჭირავს ხელში. „ეს არ გახლავთ ამ ორი სახის გვიანდელი სინკრეტიზმი; ორივე ერთი და იმავე ხედვიდან წარმოდგება და შემდეგ გამოეყოფა ერთმანეთს“, ამბობს ჰარისონი თავის ზემოთ დასახელებულ წიგნში[9].

ძირეულ კავშირს სამართალს, წილისყრასა და ლატარიას შორის ხშირად ვაწყდებით გერმანიკულ ხალხთა გადმოცემებშიც. ჰოლანდიურში სიტყვა lot დღევანდლამდე აღნიშნავს როგორც მომავალში გასარკვევს, იმას, რაც კაცს წილად უნდა ხვდეს – მის ბედისწერას, ისე საგანს, ლატარიაში მოგების შანსს რომ გამოხატავს: ყველაზე მოკლე ან ყველაზე გრძელ ჩხირს, ან ლატარიის ბილეთს. ძნელი გადასაწყვეტია, ამ ორი მნიშვნელობიდან რომელია უფრო ძირისეული: არქაულ აზროვნებაში ეს ორი ცნება გადახლართულია. ზევსს ღვთაებრივი სამართლის სასწორი ეპყრა ხელთ, ასები წილისყრით წყვეტენ ქვეყნის ბედს[10]. ღვთის განაჩენს ძალის გამოცდა ან შეიარაღებული ორთაბრძოლა ისევე გვაგებინებს, როგორც სათამაშო სიმბოლო. კარტით მარჩიელობას ღრმა ძირები აქვს წარსულსა და ადამიანის სულში. შე-

[8] W. Jaeger, *Paideia* I, გვ. 14.

[9] ჰარისონის დასახ. ნაშრ., გვ. 528.

[10] იხ. ზემოთ, გვ. 77

იარაღებულ ბრძოლას ხანდახან წილისყრა ახლავს თან. ჰერულები[11] ლანგობარდებს რომ ებრძოდნენ, მათი მეფე სათამაშო დაფას ეჯდა; კიერცისთანაც მეფე თეოდორიხის კარავში კამათელს აგორებდნენ[12].

არ არის ადვილი საქმე, ზუსტად დავადგინოთ, როგორ ესმოდა ღვთის მსჯავრი ხალხს, ვინც მას ასრულებდა. შეიძლება მივაწეროთ მას რწმენა, რომ ღმერთები წილისყრის ან ლატარიის შედეგით მიანიშნებდნენ, თუ ვის მხარეზე იყო სიმართლე ან – რაც არსებითად იგივეა, ვისკენ გადახარეს მათ ბედის სასწორი. მაგრამ ხომ არ ეფუძნება ეს ინტერპრეტაცია უფრო გვიანდელ წარმოდგენებს? განა მოგებულისთვის თვით შეჯიბრი, თამაში არ არის ძირეული ამოსავალი? ლატარიაში მოგება ღვთაებრივი განაჩენია თავისთავად და თავისთვის. ეს იმ შემთხვევებსაც კი ეხება, როდესაც წესდების თანახმად ხმების თანაბრად გაყოფის შემთხვევაში გამარჯვებული წილისყრით ირკვევა. მხოლოდ რელიგიური გამომხატველობის უფრო განვითარებულ ეტაპზე ხდება შესაძლებელი ფორმულა: იმით, რომ ღმერთმა ვინმეს წილისყრაში მოგება ან ბრძოლაში გამარჯვება უბოძა, ჭეშმარიტება და სამართლიანობა გაცხადდა. როცა ერენბერგი ამბობს: „საერო სამართალი ღვთის მსჯავრიდან აღმოცენდებაო“[13], აქ, ჩემი აზრით, იდეათა არაისტორიული თანმიმდევრობაა წინასწარ ნაგულისხმევი. უფრო სწორი იქნება სხვაგვარად ვთქვათ: როგორც მართლმსაჯულება, ისე ღვთის მსჯავრი ჩაფესვებულია აგონური გადაწყვეტილების პრაქტიკაში, რომელშიც წილისყრას ან ძალის გამოცდას თავისთავად გამოაქვს საბოლოო განაჩენი. ბრძოლა, რომელშიც ერთი იმარჯვებს, მეორე კი მარცხდება, თავისთავად ღვთაებრივია. თუ მას სამართლის ჩამოყალიბებული ცნებით ჩავუდგამთ სულს, იგი მართლმსაჯულების სფერომდე ამაღლდება, თუ ამის საპირისპიროდ, ღვთაებრივი ძალის შესახებ პოზიტიური წარმოდგენის შუქზე შევხედავთ, მაშინ რწმენის სფეროს მიაღწევს. მაგრამ თამაშის ფორმა ნებისმიერ შემთხვევაში პირველადი რჩება.

---

[11] ისტორიული ტომი.

[12] Paulus Diaconus, *Hist. Langob*, 1,20; Fredegarius, *Chronicarum liber* (Mon. Germ. Hist. SS. rer. Merov. II, გვ. 131), შდრ. IV, 27. წილისყრით გამოცდის შესახებ შდრ. აგრ. H. Brunner – C. von Schwerin, *Deutsche Rechtsgeschichte* II, 1923, გვ.553.

[13] V. Ehrenberg, *Die Rechtsidee im frühen Griechentum*, Leipzig 1912, გვ. 75.

სამართლისთვის შეჯიბრი

სასამართლო პროცესი (Rechtsstreit) არის შეჯიბრი (Wettstreit), რომელიც ხშირად გარბენის (Wettlauf) ან სანაძლეოს (Wette) ფორმით მიმდინარეობს. ეს თამაშობრივი ცნება – Wette, ნიძლავი – კვლავ და კვლავ შემოდის ჩვენი განხილვის ველში. პოტლაჩი იურიდიული ურთიერთობების პრიმიტიულ სისტემას ქმნის. ურთიერთგამოწვევას შეთანხმება მოჰყვება[14]. თუმცა, არქაულ სამართლებრივ ჩვეულებებში პოლტაჩისა და ღვთის მსჯავრის გარდაც შეგვიძლია აღმოვაჩინოთ სამართლისთვის, ე. ი. გარკვეულ კერძო შემთხვევაში გადაწყვეტილების მიღებისა და მყარი ურთიერთობების აღიარებისათვის გამართული შეჯიბრი. მხოლოდ სამართლებრივი ფუნქციის აგონური წარმოშობის დაშვება აგვახსნევინებს სწორად უდიდეს ნაწილს იმ მასალისა, რაც ოტო გირკეს დაწვრილებითი ანალიზის გარეშე გაუერთიანებია თავის წიგნში „იუმორი სამართალში“ და ხალხის გონის ადრეულ თამაშად მიუჩნევია. ხალხის გონი მართლაც თამაშობს, ოღონდ გაცილებით უფრო ღრმა აზრით, ვინემ გირკეს ეგონა და ეს თამაში დიდი საზრისითაა დატვირთული. ასეა, მაგალითად, ძველგერმანიკულ სამართლებრივ ადათებში, რომელთა თანახმადაც სოფლის ან მიწის ნაკვეთის მიჯნები სირბილში შეჯიბრით ან ნავჯახის ტყორცნით დგინდება. სამართლიანია თუ არა გარკვეული პიროვნების მოთხოვნა, ამის შემოწმება იმით შეიძლებოდა, მიაგნებდა თუ არა იგი თვალახვეული რაიმე საგანს ან კაცს; კიდევ ერთი ხერხი სიმართლის გარკვევისა კვერცხის დაგორება ან დატრიალება გახლდათ. ყველა ეს შემთხვევა მიეკუთვნება სამართლებრივი განაჩენის დადგენას ძალის გამოცდის ან ლატარიის მეშვეობით. არაბულში ფსონის აღმნიშვნელი სიტყვა „კარა“ აგებულია ძირიდან, რომელიც წილისყრის ან მიზანში სროლის მეშვეობით მოგებას ან წაგებას აღნიშნავს.

ცხადია, შემთხვევითი არ არის, რომ შეჯიბრი განსაკუთრებით დიდ როლს თამაშობს საცოლის ან საქმროს არჩევისას. ინგლისურ სიტყვაში wedding („დაქორწინება“), ისევე როგორც მის ჰოლანდიურ შესატყვისში bruiloft სამართლისა და კულტურის ისტორიის ხანგრძლივი ტრადიცია ჩანს. ინგლისური სიტყვა უკავშირდება Wette-ს, სიმბოლურ წინდს, რითაც პიროვნება მიღწეული შეთანხმების დაცვას კისრულობდა[15]. Bruiloft კი აღნიშნავდა გარბენს, ე. ი. საცოლის მოსაპოვებ-

[14] დავის დასახ. ნაშრ., გვ. 176, 126, 239 და ა.შ.

[15] იგივე სიტყვა შენარჩუნებულია შუანიდერლანდურ wedden-ში – „ჯვრისწერა“.

ლად გამართულ სირბილში შეჯიბრს – ერთ-ერთ გამოცდას, რაზეც შეთანხმების დადება იყო დამოკიდებული[16]. დანაიდებს გარბენის შედეგად იგებდნენ; ისტორიაში სხვა ამის ანალოგიური მაგალითებიც გვაქვს. გადმოცემით ასეთი გარბენი პენელოპეს მთხოვნელებსაც მოუწყვიათ[17]. არც ისე დიდი მნიშვნელობა აქვს, ამგვარი მოქმედება მხოლოდ თქმულებებისა და მითების სახით გადმოიცემა თუ რეალურ ადათებშიც ფიქსირდება. მთავარია, რომ არსებობს წარმოდგენა საცოლის მოსაპოვებლად გარბენის შესახებ. არქაული ადამიანისთვის ქორწინება, ეთნოლოგების თქმით, არის „contrat à épreuve“[18], „a potlatch custom“[19]. „მაჰაბჰარატა“ აღწერს ძალის გამოცდებს, რომლებიც უნდა გაიარონ დრაუპადის საქმროებმა, ისევე როგორც „რამაიანაში“ ზიტას, ხოლო ნიბელუნგების სიმღერებში – ბრუნჰილდის მთხოვნელებმა.

მაგრამ სულ არაა აუცილებელი, მამაკაცმა საცოლის მოსაპოვებლად მაინცდამაინც ძალა და სიმამაცე გამოამჟღავნოს. ხანდახან მან ძნელ კითხვებზე პასუხით თავისი ცოდნაც უნდა აჩვენოს. ნგუენ ვან ჰუენის აღწერით ანამის ჭაბუკებისა და ქალიშვილების სადღესასწაულო თამაშობებებში დიდი როლი ენიჭება ცოდნასა და საზრიანობაში შეჯიბრს. ხანდახან ქალიშვილი ჭაბუკს ნამდვილ გამოცდას უწყობს. „უფროს ედაში“ აღწერილია, თუმცა, რა თქმა უნდა, რამდენადმე შეცვლილი ფორმით, ცოდნის გამოცდა საცოლის მოსაპოვებლად. აქ თორი ყოვლად ბრძენ ჯუჯას – ალვისს – თავის ქალიშვილს ჰპირდება, თუკი ის შეძლებს უპასუხოს თორის დასმულ კითხვებს საგანთა საიდუმლო სახელების შესახებ[20].

სასამართლო და ნიძლავი

შეჯიბრიდან გადავიდეთ ნიძლავზე, რომელიც თავის მხრივ მჭიდრო კავშირშია აღთქმასთან. ნიძლავის ელემენტი იურიდიულ მოღვაწეობაში ორგვარად მჟღავნდება. ჯერ ერთი, სასა-

---

[16] იგივე ეხება ანგლოსაქსურ brydhleap-ს, ძველსკანდინავიურ brudhlaup-ს, ძველზემოგერმანულ brutlouft-ს.

[17] J. E. Harrison, *Themis*, გვ. 232. ამის ნიმუშზე ნუბიურ მონათხრობში იხ. Frobenius, *Kulturgeschichte* Afrikas, გვ. 429.

[18] „გამოცდაზე აგებული ხელშეკრულება“ (ფრ.).

[19] „პოტლაჩისეული ჩვეულებაა“ (ინგლ.).

[20] სიმღერაში ფიოლსვიდზე ეს მოტივი კიდევ უფრო გარდაქმნილი სახით გვევლინება, რადგან აქ საცოლის მოსაპოვებლად სახიფათო მოგზაურობაში წასული ჭაბუკი მზეთუნახავის მოდარაჯე გოლიათს უსვამს კითხვებს.

მართლო პროცესის წინ მისი ძირითადი მონაწილე „ნიძლავს დებს“ თავის უფლებაზე, ე. ი. საწინდარის – gage, vadium – დადებით იწვევს თავის მოწინააღმდეგეს სასამართლო პაექრობაზე. თვით XIX საუკუნემდე ინგლისური სამოქალაქო სამართალი ცნობდა სამართლებრივი ქცევის ორ ფორმას, რომელსაც „ნიძლავი“ (wager) ეწოდებოდა: wager of battle („ბრძოლის ნიძლავი“), როდესაც მომჩივანი სამართლებრივ პაექრობას მოითხოვს, და wager of law („კანონის ნიძლავი“), როცა იგი ვალდებულებას იღებს გარკვეულ დღეს თავისი სიმართლე ფიცით დაადასტუროს. თუმცა ეს ფორმები დიდი ხნის გამოსული იყო ხმარებიდან, ისინი მხოლოდ 1819 და 1833 წლებში გააუქმეს[21]. თუნდაც პროცესს ნიძლავის ხასიათი ჰქონოდა, ადათის მიხედვით დამსწრეებს კიდევ თავის მხრივ შეეძლოთ დაედოთ სანაძლეოები განაჩენის თაობაზე იმავე აზრით, რითაც ჩვენ დღეს ვხმარობთ ამ სიტყვას. სანაძლეოს დადება პროცესის შედეგზე, რამდენადაც ვიცი, ინგლისში ახლაც ჩვეულებრივი მოვლენაა. როცა ენ ბოლაინი და მასთან ერთად მსჯავრდებულნი სასამართლოს წინაშე იდგნენ, მის ძმას როჩფორს ისე შთამბეჭდავად მიჰყავდა დაცვა, რომ იდებოდა სანაძლეოები შეფარდებით ათი ერთზე, განაჩენი გამამართლებელი იქნებაო. აბისინიაში ნიძლავი განაჩენის თაობაზე სასამართლო პროცესის მყარ ელემენტს შეადგენდა და დადების დროც გარკვეული ჰქონდა: ვექილის სიტყვასა და მოწმეთა ჩვენებებს შორის[22].

ჩვენ მართლმსაჯულების სამი თამაშობრივი ფორმა გამოვყავით: წილისყრა, შეჯიბრი ან სანაძლეო და სიტყვიერი პაექრობა. მაშინაც კი, როცა კულტურის განვითარების შედეგად მართლმსაჯულება მთლიანად ან ნაწილობრივ, გარეგნულად ან ნამდვილად კარგავს თამაშობრივ თვისებებს, ის მაინც სიტყ-

---

[21] W. Blackstone, *Commentaries on the Laws of England*, ed. Kerr III, London, 1857, გვ. 337 და შემდ. პროფესორმა ვან კანმა მიმითითა რომაულ სამართალში არსებულ actio per sacramentium-ზე, რომელიც რესპუბლიკური ეპოქის დამლევისთვის ხაზინის სასარგებლო სანაძლეომდე „დაიხვეწა“. ყოველი მოდავე პროცესის მოგებაზე დადებული სანაძლეოს სახით წინასწარ დებდა გარკვეულ თანხას, რომელიც განაჩენის გამოტანის შემდეგ ხაზინას რჩებოდა. ვითომ სანაძლეო ძირეულად არ იქნებოდა დაკავშირებული სასამართლო პროცესის ამ ფორმასთან?

[22] Enno Littmann, *Abessinien*, Hamburg 1935, გვ. 86. იტალიელთა ბატონობის დროსაც სასამართლო პროცესები მკვიდრი მოსახლეობის გატაცებად, სპორტად და გართობად რჩებოდა. როგორც ერთი ინგლისული გაზეთი წერდა, სოფლის მსაჯულთან კაცი მისულა, ვისაც წინა დღეს სასამართლო წაუგია. მას დიდი კმაყოფილებით უთქვამს: „ვექილი არ გამომადგა, მაგრამ მაინც მადლობელი უნდა ვიყო: ჩემი ფულის სანაცვლოდ კარგი დრო ვატარეო“.

ვების ბრძოლად რჩება. ჩვენი თემისთვის საკმარისია მოვიხსენიოთ სიტყვიერი პაექრობის არქაული ფაზა, სადაც საბოლოო შედეგს იურიდიული თვალსაზრისით უფრო დამაჯერებელი საბუთი კი არ განაპირობებს, არამედ უფრო მძაფრი და გამანადგურებელი ლანძღვა-გინება. შეჯიბრი აქ თითქმის მთლიანად იმაზე დაიყვანება, ერთ-ერთმა მხარემ მეორეს ლანძღვაში აჯობოს და ეს უპირატესობა ბოლომდე შეინარჩუნოს. თავისთავად ლანძღვის შეჯიბრებებზე, როგორც პატივისა და პრესტიჟის მოსაპოვებლად გამიზნულ სოციალურ მოვლენებზე, უკვე გვქონდა საუბარი, როცა „ფსოგოსს“, „იამბოსს“, „მუფახარას“, „მანიაფნადრს“ და მისთ. შევეხეთ. გადასვლა საკუთრივ joute de jactance-დან ლანძღვის შეჯიბრზე, როგორც მართლმსაჯულების ფორმაზე, მკვეთრი არ არის. ბევრ რამეს ნათელი მოეფინება, თუ უფრო დაწვრილებით განვიხილავთ თამაშისა და კულტურის კავშირის ერთ-ერთ ყველაზე თვალსაჩინო საბუთს: მედოლეთა და მომღერალთა შეჯიბრებს გრენლანდიელ ესკიმოსებთან. აქ ცოცხალი ან, ყოველ შემთხვევაში, სულ ცოტა ხნის წინ მოქმედი ადათის სახით გვაქვს ნიმუში იმისა, თუ როგორ შეიძლება ჩვენს მიერ სასამართლო პაექრობად წოდებული კულტურის ფუნქცია თამაშის სფეროდან გამოყოფილი არ იყოს[23].

სასამართლო თამაშის ფორმით

როდესაც ერთი ესკიმოსი რამეზე უჩივის მეორეს, იგი მას დოლზე დაკვრისა და სიმღერის შეჯიბრში (Trommesang, drum-match, drum-dance, song-contest) იწვევს. გვარის ან კლანის წევრები საუკეთესოდ ირთვებიან და მხიარული, სადღესასწაულო განწყობილებით იკრიბებიან. მოდავეები რიგრიგობით დაამღერებენ დოლზე სალანძღავ სიმღერებს, რომლებშიც მოწინააღმდეგის ჩადენილ უკეთურ საქმეებს იხსენებენ. ამ დროს სულ ერთია, მეტოქეს საფუძვლიან ბრალდებას წამოუყენებ, დამსწრეთა თვალში გაამასხარავებ თუ აშკარა ცილს დასწამებ. მაგალითად, ერთ-ერთ მომღერალს ჩამოუთვლია უამრავი კაცი, ვინც მისი მოწინააღმდეგის ცოლსა და სიდედრს შიმშილობის

[23] Thalbitzer, *The Ammassalik Eskimo*, Meddelelser om Gronland XXXIX, 1914; Birket Smith, *The Caribou Eskimos*, Kopenhagen, 1929; Knud Rasmussen, *Fra Gronland till Stille Havet* I – II, 1925 – 26; *The Netsilik Eskimo*, Report of the Fifth Thule Expedition 1921-24 VIII, I, 2; Herbert König, *Der Rechtsbruch und sein Ausgleich bei den Eskimos*, Anthropos XIX-XX, 1924-1925.

დროს შეუჭამია, რაც ისე მოხვედრია გულზე აუდიტორიას, ტირილიც კი ავარდნია. ურთიერთლანძღვას სხეულებრივი წამება და შეურაცხყოფაც ახლავს: მეტოქეები ერთმანეთს სახეში ასუნთქავენ და აწვინტლებენ, შუბლებს ურტყამენ, ყბებს აბჩენინებენ, კარვის გასაჭიმ პალოებზე აკრავენ, ხოლო „მსჯავრდებული“ ვალდებულია, ყოველივე ამას გარეგნული სიმშვიდით და დაცინვითაც კი შეხვდეს. მაყურებლები მისამღერებს ხმას აყოლებენ, მოწონებას ტაშით გამოხატავენ და მოპაექრეებს უფრო და უფრო აქეზებენ. ზოგი შეიძლება უხმოდ იჯდეს და ჩაეძინოს კიდეც. შესვენებების დროს მოპაექრენი ძველი მეგობრებივით მშვიდობიანად საუბრობენ. ასეთი შერკინებები შეიძლება წლების განმავლობაში გაგრძელდეს. მხარეები ახალ-ახალ სიმღერებს იგონებენ და ერთმანეთს ახალ-ახალ ბრალდებებს უყენებენ. საბოლოოდ მაყურებლებს გამოაქვთ გადაწყვეტილება, ვინ უნდა ჩაითვალოს გამარჯვებულად. ამის შემდეგ ზოგ შემთხვევაში მეგობრობა კვლავ აღდგება, მაგრამ ისეც ხდება, რომ დამარცხებული ოჯახი სირცხვილს გაურბის და სხვაგან გადასახლდება. შესაძლებელია, ერთი და იგივე პირი ერთდროულად რამდენიმე ასეთ პაექრობაში მონაწილეობდეს. მათში შეიძლება ქალებიც ჩაერთონ.

აქ ყველაზე მნიშვნელოვანია ის გარემოება, რომ, თუ ტომი ამ ადათს მისდევს, ამგვარი პაექრობები სამართალწარმოების ადგილს იკავებს. მართლმსაჯულების სხვა ფორმა, გარდა მედოლეთა შეჯიბრისა, ამ ტომებმა საერთოდ არ იციან. ეს დავის გადაწყვეტის ერთადერთი ხერხია; სხვა გზა საზოგადოებრივი აზრის ჩამოყალიბებისა აქ არ არსებობს[24]. მკვლელობის საქმეც კი ამ წესით გამოაქვთ სამსჯავროზე. სიმღერის შეჯიბრში დამარცხებას სხვა არავითარი სასჯელი აღარ მოჰყვება. შერკინებათა საბაბს უმეტეს შემთხვევაში ქალების ჭორაობა იძლევა. უნდა განვასხვავოთ ტომები, რომლებიც ამ ჩვეულებას იყენებენ როგორც სამართლებრივ ხერხს, და ისინი, ვისთვისაც ეს მხოლოდ სადღესასწაულო გასართობია. განსხვავებულია აგრეთვე დაშვებული ძალმომრეობის დონე: ზოგ ტომში მეტოქის ცემა შეიძლება, ზოგან – მხოლოდ დაბმა და ა. შ. სიმღერაში შეჯიბრის გარდა კონფლიქტების გადაწყვეტა ხანდახან კრივით ან ჭიდაობითაც ხდება.

[24] ბერკეთ სმითი (დასახ. ნაშრ., გვ. 264) მეტისმეტად მკვეთრად მიჯნავს ამ ფორმას „იურიდიული სამართალწარმოებისაგან“, როცა ამბობს, რომ კარიბუს ტომის ესკიმოსთა სასიმღერო პაექრობებს არა აქვთ სამართლებრივი ხასიათი, რადგან მხოლოდ „შურისძიების უბრალო აქტებს“ წარმოადგენენ ან „სიმშვიდისა და წესრიგის შენარჩუნებას“ ემსახურებიან.

მაშასადამე, საქმე გვაქვს იმგვარ კულტურულ პრაქტიკასთან, რომელიც სამართალწარმოების ფუნქციას ერთთავად აგონური ფორმით ასრულებს და, ამავე დროს, თამაშია ამ სიტყვის საკუთრივი აზრით. ყოველივე სიცილითა და მხიარულებით თამაშდება. მთავარი ისაა, მაყურებელს ასიამოვნონ. „მერე, – ამბობს იგსიავიკი[25], – ახალ სიმღერას მოვიგონებ. ძალიან სასაცილო იქნება, და ჩემს მეტოქეს კარვის ბოძზე მივაკრავ“. მედოლეთა შეჯიბრი თემის ძირითადი გასართობია. თუ სადავო არაფერია, მას უბრალოდ სასეიროდ ატარებენ. თუ მოპაექრე განსაკუთრებით დახელოვნებულია, სიმღერის ტექსტმა შეიძლება გამოცანის სახე მიიღოს.

მედოლეთა შეჯიბრს დიდად არ დასცილებია სატირულ-კომიკური სასამართლო პროცესები, რომელთა მიზანია წვრილწვრილ დანაშაულთა დასჯა, განსაკუთრებით სქესობრივი ცხოვრების სფეროში. მათ ვხვდებით ბევრი გერმანიკული ქვეყნის სახალხო ჩვეულებებში; ყველაზე ცნობილი მაგალითია Haberfeldtreiben. ისინი ფარსის სახით ტარდება, თუმცა ხანდახან სერიოზული მნიშვნელობაც ენიჭებათ – ასეთია რაპერსვილის ჭაბუკთა „ღორების სასამართლო“, რომელსაც შეეძლო ქალაქის მცირე საბჭოსთვის მიემართა[26].

ცხადია, რომ ესკიმოსების მედოლეთა შეჯიბრი იმავე სფეროს განეკუთვნება, რასაც პოტლაჩი, ისლამამდელი კვეხნალანძღვის შეჯიბრი, ძველსკანდინავიური „მანიაფნადრი“ და ისლანდიური „ნიდსონგი“[27], ანდა ძველჩინური შეჯიბრები. ისიც ნათელია, რომ ეს სფერო, თავდაპირველად მაინც, არ უკავშირდება ღვთის მსჯავრს ამ სიტყვის საკუთრივი აზრით. შეიძლება, ამგვარ მოქმედებას შემდეგ დაკავშირებოდა წარმოდგენა ღვთაებრივ განაჩენზე, რომელიც აბსტრაქტულ ჭეშმარიტებას თუ სამართლიანობას ადგენს, მაგრამ პირველადი აქ მაინც აგონური გადაწყვეტილებაა, თამაშში და თამაშის მეშვეობით რომ მიიღება. ესკიმოსურ ადათს განსაკუთრებით უახლოვდება არაბული „ნიფარი“ ანდა „მუნაფარა“, მსაჯის წინაშე გამართული შეჯიბრი პატივისა და დიდებისათვის. ანალოგიურად უნდა გავიგოთ აგრეთვე ლათინური სიტყვა jurgium, jurgo. იგი წარმომდგარია ფორმიდან jus-

[25] იხ. თალბიცერის დასახ. ნაშრ., გვ. 303.

[26] იხ. შტუმპელის დასახ. ნაშრ., გვ. 16.

[27] „ნიდსონგის“ მიზანი იყო მოწინააღმდეგისათვის პატივის აყრა ლანძღვა-გინების მეშვეობით.

igium (ius+agere), რაც სიტყვასიტყვით სასამართლო პროცესს ნიშნავს (შდრ. აგრეთე litigation – გერმ., ინგ. – დავა, და ლათინური litigium – ჩხუბი). ეს jurgium აღნიშნავს როგორც სასამართლო პროცესს, ასევე ლანძღვაში პაექრობას, სიტყვის შეჯიბრს, და მიანიშნებს იმ ფაზაზე, როდესაც სასამართლო პაექრობა ძირითადად ჯერ კიდევ ლანძღვა-გინების ფორმით ტარდება. ესკიმოს მედოლეთა შეჯიბრის შუქზე ახლებურად ნათდება აგრეთვე არქილოქეს სიმღერები ლიკამბეს წინააღმდეგ. თვით ჰესიოდეს საყვედური თავისი ძმის პერსეს მიმართ შეიძლება ამ კუთხითაც განვიხილოთ. იეგერი მიანიშნებს, რომ ბერძენთა პოლიტიკური სატირა მხოლოდ მორალისტურ ქადაგებასა და პირადულ თავდასხმებზე კი არ დაიყვანება, არამედ თავდაპირველად სოციალური ფუნქცია უნდა შეესრულებინა[28]. ჩვენ შეგვიძლია დარწმუნებით დავამატოთ: ეს ის ფუნქციაა, ესკიმოს მედოლეთა შეჯიბრს რომ ეკისრებოდა.

ფაზა, როდესაც სასამართლო პაექრობა და ლანძღვაში შეჯიბრი ერთმანეთისგან არ განირჩევა, მთლად არც კლასიკური ბერძნულ-რომაული კულტურის ეპოქაშია გადალახული. ათენის აყვავების ხანაში სასამართლო მჭევრმეტყველების წამყვან მომენტს რიტორიკული საზრიანობა შეადგენდა, ყოველგვარ ფანდს და დარწმუნების ხერხს რომ უშვებდა. სასამართლო და პოლიტიკური ტრიბუნა დარწმუნების ხელოვნებაში ვარჯიშის ადგილი იყო. პლატონის „სოფისტში“[29] მოცემული განსაზღვრების თანახმად ეს ხელოვნება, სამხედრო ძალადობას, ძარცვასა და ტირანიასთან ერთად „ადამიანებზე ნადირობის“ ელემენტს შეადგენდა. სოფისტები გასამრჯელოს იღებდნენ იმის სწავლებაში, როგორ შეიძლება სისუსტე სიძლიერედ აქციო. დამწყები პოლიტიკოსები ცდილობდნენ, კარიერა გახმაურებულ სასამართლო პროცესზე ბრალდების წამოყენებით დაეწყოთ.

რომშიც დიდხანს გამართლებულად ითვლებოდა ყოველი ხერხი, რაც სასამართლოს წინაშე მოწინააღმდეგე მხარის გამტყუნებას შეუწყობდა ხელს. მეტი შთაბეჭდილება რომ მოეხდინათ, მოპაექრენი სამგლოვიარო სამოსს იცვამდნენ, ოხრავდნენ და მოთქვამდნენ, საზოგადო კეთილდღეობაზე აპელირებდნენ, მეტი შთაბეჭდილების მოსახდენად რაც შეიძლება ბევრი მოწმე მოჰყავდათ, მოკლედ, სჩადიოდნენ ყოველივე იმას,

[28] Paideia, გვ. 169.
[29] „სოფისტი“, 222d.

რასაც ხანდახან ახლაც ვაკეთებთ[30]. სტოელები შეეცადნენ, სასამართლო მჭევრმეტყველებისათვის ეს თამაშობრივი ხასიათი მოეცილებინათ და იგი ჭეშმარიტებისა და ღირსების მკაცრ ნორმებთან შესაბამისობაში მოეყვანათ. მაგრამ პირველივემ, ვინც ამ ახალი მიდგომის პრაქტიკული განხორციელება მოინდომა – რუთილიუს რუფუსმა – წააგო თავისი პროცესი და იძულებული შეიქნა, გადასახლებაში წასულიყო.

[30] ციცერონი, *De oratione* I, 229 sq. შეგვიძლია გავიხსენოთ ვექილი, ჰაუპტმანის პროცესში ბიბლია რომ დაახეთქა და ამერიკის დროშის ქნევა დაიწყო, ანდა მისი ჰოლანდიელი კოლეგა, რომელმაც სისხლის სამართლის გახმაურებულ პროცესზე ფსიქიატრიული ექსპერტიზის დასკვნა დახია. შდრ. აბისინიური სასამართლო სხდომის ლიტმანისეული აღწერა (მისი დასახ. ნაშრ., გვ. 86): „ბრალმდებელი საგანგებოდ შერჩეული, მოქნილი სიტყვებით აგებს თავის გამოსვლას. იუმორი, სატირა, სხარტი ანდაზები და გამოთქმები, დაგესლილი ქარაგმები, მრისხანე შეძახილები, ცივი ზიზღი, ცოცხალი მიმიკა, მუქარითა და გამოწვევით აღსავსე ყვირილი... თუ გინდა, ბრალდება გააძლიერო და ბრალდებული მიწასთან გაასწორო, ყველა ეს ხერხი უნდა მოიმარჯვო“.

5. თამაში და ომი

მოწესრიგებული ბრძოლა თამაშია

რაც ბრძოლასა და თამაშს თავ-თავისი სახელები შეერქვა, ბრძოლას ხშირად „თამაშად“ მოიხსენიებენ. ზემოთ ერთხელ უკვე ვიკითხეთ[1]: ამ დროს საქმე ჩვეულებრივ მეტაფორასთან ხომ არა გვაქვსო – მაგრამ ბოლოს უარყოფით პასუხამდე მივედით. ხანდახან ეს ორი ცნება თითქოს რეალურადაც გადადის ერთმანეთში. ყოველი შემზღუდველი წესების დაცვით წარმართული ბრძოლა სწორედ ამ დადგენილი წესრიგის წყალობით თამაშის ნიშნებს ატარებს, მეტიც, თამაშის განსაკუთრებით მძაფრ, დაძაბულ და, ამავე დროს, ერთობ გამოკვეთილ ფორმად გვევლინება. ლეკვებისა და ბავშვების „სასეირო“ ბრძოლის წესები ძალადობას გამორიცხავს, მაგრამ სულაც არ არის აუცილებელი, თამაშის შეზღუდვები შეუძლებელს ხდიდეს სისხლისღვრას ან თუნდაც მკვლელობას. შუა საუკუნეების ტურნირები საჩვენებელი იყო, მაშასადამე, თამაშობრივიც, მაგრამ თავდაპირველად „სამკვდრო-სასიცოცხლო“ სერიოზულობით მიმდინარეობდა და ერთ-ერთი მონაწილის სიკვდილამდე გრძელდებოდა, – ზუსტად ისევე, როგორც ახალგაზრდა მებრძოლთა, აბნერისა და იობის, პაექრობა. არც ისე შორეულ ისტორიულ წარსულში, 1351 წელს, ბრეტანში მოხდა ცნობილი „ტრანტის ბრძოლა“, რომელიც წყაროებში პირდაპირ „თამაშად“ არ იწოდება, მაგრამ ძალიან კი წააგავს. იგივე ითქმის 1503 წლის „დისფიდა დი ბარლეტაზე“, როდესაც ერთმანეთს შეებრძოლა ოცდაათი იტალიელი და ფრანგი რაინდი[2]. ბრძოლა, როგორც კულტურის ფუნქცია, ყოველთვის წინასწარ გულისხმობს შემზღუდველი წესების არსებობას და რაღაც ზომამდე მისი თამაშობრივი რაგვარობის აღიარებას მოითხოვს. ომზე, როგორც კულტურის ფუნქციაზე, იმდენად შეგვიძლია ლაპარაკი, რამდენადაც ის გარკვეული წრის შიგნით მიმდინა-

---

[1] იხ. გვ. 57.

[2] შდრ. ჩემი *Herbst des Mittelalters*, 4. Aufl., Stuttgart 1938, გვ. 141.

რეობს, სადაც ყოველი მონაწილე მეორეს თანასწორუფლებიანად აღიარებს. სხვა სიტყვებით, მისი კულტურული ფუნქცია მისსავე თამაშობრივ რაგვარობაზეა დამოკიდებული. როცა ომი მიმართულია ისეთი ჯგუფების წინააღმდეგ, ვისაც მეომარნი იმთავითვე ადამიანებად არ აღიარებენ ან ყოველ შემთხვევაში მათ ადამიანურ უფლებებს არ ცნობენ – სულ ერთია, „ბარბაროსებს“ უწოდებენ, „ქაჯებს“, „ურჯულოებს“ თუ „მწვალებლებს“, – იგი მხოლოდ იმდენად შეიძლება კულტურის ფარგლებში დარჩეს, რამდენადაც მეომართა ჯგუფი საკუთარი ღირსების გულისთვის ნებაყოფლობით დაიწესებს რაღაც შეზღუდვებს. უადრესი დროიდან მოყოლებული ომი იმდენად შეგვიძლია განვიხილოთ როგორც კულტურის ფუნქცია, რამდენადაც ერთი ერთობა სცნობს მეორის „კაცობას“ და, აქედან გამომდინარე, მის უფლებას, თავის მიმართ „კაცური“ მოპყრობა მოითხოვოს; აგრეთვე იმდენად, რამდენადაც ომის გამოცხადების აქტი ცხადად და მკაფიოდ გამოყოფდა საომარ მდგომარეობას, ერთი მხრივ, მშვიდობისაგან, მეორე მხრივ კი – უკანონო ძალადობისაგან. მხოლოდ „ტოტალური ომის“ თეორიამ მოუღო ბოლო ომის თამაშობრივი მომენტის ნაშთებს, მასთან ერთად კი საზოგადოდ კულტურას, სამართალსა და ადამიანობას.

თუ ვიწამებთ, რომ აგონი შინაგანად თამაშობრივი ხასიათისაა, თავისთავად წამოიჭრება კითხვა: რამდენად შეგვიძლია ომს საზოგადოების აგონური ფუნქცია ვუწოდოთ. ბრძოლის ფორმათა ერთი ნაწილი იმთავითვე შეგვიძლია უკუვაგდოთ, როგორც საზოგადოდ არააგონური: მოულოდნელი იერიში, ჩასაფრება, ავაზაკური თავდასხმა, ჟლეტა – ვერც ერთი ომის აგონურ ფორმად ვერ ჩაითვლება, თუმცა ისინი შეიძლება აგონური ომის სამსახურში იქნენ ჩაყენებული. მეორე მხრივ, შეჯიბრის სფეროს გარეთ რჩება ომის საბოლოო მიზანი: დაპყრობა, დამორჩილება, მეორე ხალხზე გაბატონება. აგონური მომენტი მხოლოდ მაშინ შედის ძალაში, როცა მეომარი მხარეები ერთმანეთის პირისპირ დგებიან როგორც მეტოქენი რაღაც ისეთისთვის ბრძოლაში, რაზეც ორივე თავს უფლებამოსილად თვლის. მაშინაც კი, როცა საომარი იმპულსი მხოლოდ შიმშილიდან მოდის – ეს კი ერთობ იშვიათია – ბრძოლა აღიქმება როგორც საღმრთო ვალი, ღირსების საქმე ან წმიდათაწმიდა ანგარიშსწორება. თუნდაც პოლიტიკოსი ომს ძალაუფლების მოსაზრებებით ამართლებდეს, განვითარებული კულტურული ურთიერთობების ხანაში რეალური ძალისადმი სწრაფვა უმეტეს შემთხვევაში მეორეხარისხოვანია ისეთ მო-

ტივებთან შედარებით, როგორიცაა თავმოყვარეობა, სახელი, პატივი, სხვაზე აღმატებულობის ან ბატონობის ჩვენება. ყველა დიდი დაპყრობითი ომი უძველესი დროიდან დღემდე უფრო არსებითად აიხსნება სახელის მოპოვების ყველასათვის გასაგები ცნებით, ვიდრე განსჯისეულად დამუშავებული თეორიებით ეკონომიკური ძალებისა და პოლიტიკური ტენდენციების შესახებ. ომის ხოტბის თანამედროვე, საუბედუროდ, ჩვენთვის ეგზომ ნაცნობი ამოფრქვევები თავის საფუძველში უბრუნდება ბაბილონურ-ასურულ წარმოდგენას ომზე, როგორც უზენაესი დიდების მოპოვებისათვის აუცილებელ საღმრთო ვალზე.

არქაული ომის შეჯიბრითი ხასიათი

გარკვეულ არქაულ ფორმებში ომისთვის ბუნებრივად ნიშნეული თამაშობრივი ხასიათი განსაკუთრებით თვალსაჩინო გამოხატულებას პოულობს. კულტურის განვითარების საფეხურზე, რომელზეც სამართალწარმოება, წილისყრა, ლატარია, ნიძლავი, გამოწვევა, ბრძოლა და ღვთის მსჯავრი, როგორც საკრალური ქმედებანი, ერთ ცნებით არეში აღმოჩნდა (ამაზე უკვე გვქონდა საუბარი), ომიც, თავისი არსის შესაბამისად, წარმოდგენათა ამავე წრეში უნდა მოხვედრილიყო. ომს იმისთვის აწარმოებდნენ, რომ გამარჯვებით ან დამარცხებით ღვთის ნება გამოეცადათ და მისი უზენაესი გადაწყვეტილება შეეტყოთ. სასამართლო პროცესის, წილისყრის ან მისნობის მაგიერ, ასევე რომ გამოდგებოდნენ საღმრთო ნების გამოცხადებად, იარაღით ბრძოლას არჩევდნენ. მისი შედეგი ნათელს გახდიდა ღვთის მსჯავრს, ბედისწერას. სიტყვა ordale, ინგლისური ordeal – „ღვთის მსჯავრი“, გერმანული Urteil – „მსჯავრი“, „განაჩენი“ ღვთაებისადმი განსაკუთრებულ მიმართებას არ გამოთქვამენ. წესების დაცვით მიღებული ყოველი გადაწყვეტილება სხვა არაფერია, თუ არა ღვთაებრივი ძალების მსჯავრი. ღვთის მსჯავრის ტექნიკური ცნება მხოლოდ შემდგომ უკავშირდება სასწაულებრივი ძალის გამოცდას. ეს მიმართება სწორად რომ გავიგოთ, რელიგიურისა

[3] მთლად ნათელი არაა, როგორ უნდა გავიგოთ ომის ჰოლანდიური სახელის – oorlog – ძირი, მაგრამ ის ნებისმიერ შემთხვევაში საკრალურ სფეროს განეკუთვნება. მნიშვნელობები oorlog-ის შესაბამისი ძველგერმანიკული სიტყვებისა მერყეობს ბრძოლას, წინასწარ დადგენილ ბედისწერასა და აღთქმისაგან განთავისუფლებას შორის, მაგრამ კარგად დადგენილი არ არის, გვაქვს თუ არა ყველა ამ შემთხვევაში საქმე ერთსა და იმავე სიტყვასთან.

და პოლიტიკურის ჩვენეული განსხვავება უნდა დავივიწყოთ. რასაც ჩვენ „სამართალს“ ვუწოდებთ, არქაული ცნობიერებისათვის შეიძლება ამავე დროს „ღმერთების ნება“ ან „უზენაესის გამოცხადება“ ერქვას. წილისყრა, ბრძოლა, სიტყვით დარწმუნება თანაბრად გამოდგება ღმერთების ნების „მოწმობებად“. ბრძოლა არანაკლებ კარგი ფორმაა სამართლის დადგენისა, ვიდრე მისნობა ან პაექრობა მსაჯულის წინაშე. ხოლო რადგან საბოლოოდ ყოველ გადაწყვეტილებას საკრალური მნიშვნელობა ენიჭება, ბრძოლა თავის მხრივ შეგვიძლია განვიხილოთ როგორც მისნობა[3].

ერთმანეთში გადახლართულ წარმოდგენათა ნაერთი, სამართალწარმოებასა და წილისყრას ერთიანად რომ მოიცავს, ყველაზე მკაფიო გამოხატულებას არქაულ კულტურებში ორთაბრძოლის ფუნქციის სახით პოულობს. ორთაბრძოლას შეიძლება სხვადასხვა გამიზნულობა ჰქონდეს; ის შეიძლება იყოს პიროვნული „არისტეია“[4], რომელიც წინ უსწრებს ან თან ახლავს საერთო ბრძოლას: მისთვის მრავალ პოეტსა და მემატიანეს შეუსხამს ხოტბა და მსოფლიოს ყველა კუთხეში იცნობენ[5]. ამ მხრივ მეტად ნიშანდობლივია ვაკიდისეული აღწერა ბადრთან ბრძოლისა, რომლის დროსაც მოჰამედმა ყურაიშიტები დაამარცხა. მოჰამედის სამ მეომარს მტრის ლაშქრიდან რამდენიმე მებრძოლი გამოუწვევია; ისინი პირისპირ დამდგარან და ერთმანეთი ღირსეულ მეტოქეებად უცვნიათ. მსოფლიო ომების დროს „არისტეია“ კვლავ აღდგა წერილობითი გამოწვევების სახით, რომელთაც სახელგანთქმული მფრინავები ერთმანეთს უგზავნიდნენ. პირად ორთაბრძოლას ძალუძს მისნობის ფუნქციაც შეასრულოს და მთელი ბრძოლის საბოლოო შედეგიც გაათამაშოს. ასეთი ფორმით ის ცნობილია როგორც ჩინურ, ისე გერმანიკულ საზოგადოებრივ ცხოვრებაში. ბრძოლის წინ ყველაზე მამაცნი მეტოქეებს იწვევენ. მათი შერკინება ბედის გამოცდა და საბედისწერო მინიშნებაა[6]. ორთაბრძოლას შეუძლია მასობრივი ხოცვა-ჟლეტის მაგივრობაც გასწიოს. როდესაც ესპანეთში ვანდალები ალემანებს ეომებოდნენ, დაადგინეს, რომ დავა თითო მებრძოლს გადაეწყვიტა[7]. მაშასადამე, ერთ-ერთი მხარის უპირატესობა შეიძლება დამაჯერებლად დასაბუთდეს ორთაბრძოლის აგონური ფორმით. ვინც უფ-

[4] სიქველე, კეთილშობილება (ბერძ.).

[5] Wellhausen, *Mohammed in Medina*, Berlin 1882, გვ. 53

[6] Granet, *Givilisation*, გვ. 313. შდრ. J. de Vries, *Altgerman. Religionsgeschichte I*, Berlin 1934, გვ. 258.

[7] Gregor Turon. (ss. rer. Merow. Mon. Germ. Hist.) II, 2.

რო ძლიერი აღმოჩნდა, უკეთესიც ყოფილა: გამოდის, რომ მას ღმერთები წყალობენ, ესე იგი, მისი საქმე სამართლიანია. ცხადია, ომის არქაული გაგება შემდეგ დაიფარა სპეციფიკურად ქრისტიანული საბუთით, რომ ერთადერთი შერკინებით საერთო ბრძოლის შეცვლა ზედმეტ სისხლისღვრას ააცილებდათ თავიდან. უკვე მაშინ, როცა მეროვინგების მეფე თეოდერიხს ოიზეს კვერცისთან ბრძოლა უნდა გაემართა, მეომრებს უთქვამთ: „მთელი ლაშქრის დაღუპვას ერთის დაცემა სჯობსო“[8]. გვიან შუა საუკუნეებში მეფეებსა და დიდებულებს ჩვეულებად ჰქონდათ თვით მათ შორის ერთადერთი ორთაბრძოლის გამართვით გადაეჭრათ თავიანთი „querelle“ . ამ შერკინებისათვის დიდი ზარ-ზეიმითა და ყველა წვრილმანის გათვალისწინებით ემზადებოდნენ და მათი ჩატარების მოტივიც შეგნებული ჰქონდათ: „pour éviter effusion de sang chrestien et la destruction du peuple“[10]. მაგრამ, ბრწყინვალე სამზადისის მიუხედავად, სამეფო პაექრობა არასოდეს შემდგარა. ეს ჩვეულება საუკუნეების განმავლობაში საერთაშორისო კომედიად, ცარიელ ცერემონიად რჩებოდა, მაგრამ მისი მდგრადობა, მისდამი ვითომ სერიოზული დამოკიდებულება უძველესი ადათებიდან წარმომავლობას ააშკარავებს. აქ ისევ ცოცხალია არქაული წარმოდგენა სამართალწარმოებაზე, ამგვარი გზით კანონიერ და, მეტიც, ღვთაებრივი ძალის მქონე განაჩენს რომ ადგენს. ჯერ კიდევ შარლ V-მ ორჯერ ყველა წესის დაცვით გამოიწვია ორთაბრძოლაში ფრანც I[11] და ეს შემთხვევა უკანასკნელი არ გახლდათ.

სამართლებრივი ორთაბრძოლა

ომის შემცვლელი ორთაბრძოლა ძნელი გასარჩევია სამართლებრივი ორთაბრძოლისაგან. ცნობილია, რა დიდი როლი ენიჭებოდა სამართლებრივ ორთაბრძოლას შუა საუკუნეების კანონებსა და ჩვეულებებში. დავა იმაზე, თუ როგორ უნდა განვიხილოთ ის: როგორც ღვთის მსჯავრი (ბრუნერი და მისი მომხრეები)[12] თუ როგორც დასაბუთების ხერხი (შრიოდერი და მისი

[8] ფრედეგარის დასახ. ნაშრ., IV, 27.

[9] „დავა“ (ფრ.).

[10] „ქრისტიანული სისხლის დაღვრისა და ხალხის გაჟლეტის თავიდან ასაცილებლად“ – შდრ. ჩემი *Herbst des Mittelalters*, გვ. 134 და შემდ.

[11] Erasmus, *Opus epistolarium VII*, N2024, 38 და შემდ., 2059, 9.

[12] ჰ. ბრუნერის და კ. ფონ შვერინის დასახ. ნაშრ., გვ.555.

მიმდევრები)[13] დიდწილად კარგავს თავის მნიშვნელობას, როდესაც შერკინებას შევხედავთ მის უსაკუთრეს არსში, როგორც საკრალურ აგონს: იგი ხომ თავისთავად სამართალსაც ადგენს და ღვთის წყალობასაც აჩენს.

სამართლებრივი ორთაბრძოლა, მიუხედავად იმისა, რომ ხანდახან საბედისწერო აღსასრული ჰქონდა[14], იმთავითვე ავლენდა ტენდენციას, წინ თავისი ფორმალური და, ამდენად, თამაშობრივი მხარე წამოეწია. დაქირავებულ მებრძოლთა გამოყენებაც მის რიტუალურ ხასიათს მოწმობს, რადგან შენაცვლებას სწორედ რიტუალური აქტი უშვებს. შეზღუდვები იარაღის არჩევანში და ცალმხრივი დაბრკოლებების შექმნა არატოლძალოვანი მებრძოლებისთვის ერთნაირი შანსების შესაქმნელად (მაგალითად, მამაკაცი რომ ორმოში მდგარი უნდა შებრძოლებოდა ქალს) იარაღით თამაშის სფეროზე მიანიშნებს. გვიან შუა საუკუნეებში სამართლებრივი ორთაბრძოლა როგორც წესი მოპაექრეთათვის არსებითი ზიანის გარეშე თავდებოდა და გარეგნულად სპორტულ სანახაობას დაემსგავსა, ამიტომ საკამათო საკითხად რჩება: ადათის თამაშად ქცევა მის გადაგვარებად უნდა ჩავთვალოთ თუ ეს თამაშობრივი ხასიათი, აბსოლუტურ სერიოზულობას რომ არ გამორიცხავს, ადათის უსაკუთრეს არსშია ჩაფესვებული?

უკანასკნელი ასეთი ორთაბრძოლა სამოქალაქო პროცესის დროს „საერთო საქმეების სასამართლოს“ წინაშე გაიმართა 1571 წელს ვესტმინსტერში, ტოტჰილის მინდვრებში საგანგებოდ მოზომილ სამოცფუტიან მოედანზე. პაექრობა განთიადისას უნდა დაწყებულიყო და მისი გაგრძელება ვარსკვლავების გამოჩენამდე შეიძლებოდა, სანამ ერთ-ერთი მონაწილე (ისინი კი, კაროლინგურ კაპიტულართა მითითების თანახმად, ფარებითა და ჭოკებით იყვნენ შეიარაღებულნი) „საშინელ სიტყვას“ craven არ იტყოდა და ამით თავს დამარცხებულად არ სცნობდა. მთელი ცერემონია, ბლექსტოუნის თქმით, „ძალიან ჰგავდა გარკვეულ სოფლურ სახალხო ათლეტურ გასართობებს“[15].

იმავე უფლებით ითქმის ეს ჩვეულებრივ, დღემდე მრავალი ევროპელი ხალხისთვის ცნობილ დუელზე. დუელი ღირსების შელახვისთვის ანგარიშის გასწორებაა. ორივე ეს ცნება: საზოგადოების წინაშე ღირსების შელახვა და ამისთვის ანგარიშის გასწორება – მათი ზოგად-ფსიქოლოგიური და სოცი-

---

[13] R. Schröder, *Lehrbuch der Deutchen Rechtsgeschichte*, 5. Auflage, Leipzig 1907, გვ. 89.

[14] შდრ. ჩემი *Herbst des Mittelalters*, გვ. 138 და შემდ.

[15] ბლექსტოუნის დასახ. ნაშრ., გვ. 337 და შემდ.

ალური მნიშვნელობის შენარჩუნების მიუხედავად უპირველეს ყოვლისა კულტურის განვითარების არქაულ საფეხურს მიეკუთვნება. ყოველმა ადამიანმა საზოგადოების წინაშე უნდა დაადასტუროს თავისი სრულფასოვნება, და თუ მის სახელს საფრთხე შეექმნა, მან იგი აგონური მოქმედებით უნდა დაადგინოს და გაამაგროს. პირადი ღირსების აღიარებისას მნიშვნელობა არა აქვს, რამდენად ემყარება იგი სამართლიანობას, პატიოსნებას და სხვა ეთიკურ პრინციპებს. სოციალური ღირებულება, როგორც ასეთი, თამაშს ეფუძნება. შეგვიძლია არ ჩავეძიოთ, სამართლებრივი ორთაბრძოლა პირადი დუელის ძირს შეადგენს თუ არა. მათი არსი იგივეა: მარადიული შეჯიბრი სახელისათვის, როგორც ყველაზე უფრო ძირეული, ძალისა და სამართლის მომცველი ღირებულებისათვის. შურისგება, რაც გინდა უზნეო, დანაშაულებრივი თუ ავადმყოფური იყოს მისი საფუძველი, ღირსების გრძნობის დაკმაყოფილებაა. ზემოთ უკვე აღვნიშნეთ, რომ ბერძნულ იკონოგრაფიაში დიკეს (სამართლიანობის) სახება ხანდახან მკაფიოდ ვერ განირჩევა ტიქე – იღბალისაგან. ამგვარადვე ერწყმის ის ნემესიდას, შურისგების, სახეს[16]. დუელი იმითაც ამჟღავნებს ძირეულ იგივეობას სასამართლო განაჩენთან, რომ, სამართლებრივი ორთაბრძოლის მსგავსად, თუ წესის დაცვით წარიმართა, დაღუპული მონაწილის ახლობლებს სისხლის აღების მოვალეობას არ აკისრებს.

იქ, სადაც ძლიერია დიდგვაროვნულ-მეომრული სულისკვეთება, პირადმა დუელმა შეიძლება განსაკუთრებით სასტიკი ფორმა მიიღოს, როცა ძირითადი მოპაექრენი და მათი სეკუნდანტები ერთმანეთს ცხენებზე ამხედრებულნი პისტოლეტებით შეებრძოლებიან. ამგვარი დუელი მეჩვიდმეტე საუკუნის საფრანგეთში გავრცელდა. ორ დიდგვაროვანს შორის უმნიშვნელო დავას შეიძლებოდა ექვსი ან რვა პიროვნების სისხლისმღვრელი შერკინება მოჰყოლოდა. ღირსების გრძნობა სეკუნდანტებსაც აიძულებდა, ჩარეულიყვნენ. მონტენი მოგვითხრობს ასეთ შებრძოლებაზე ანრი III-ის სამ ფავორიტსა და გეზის ჰერცოგის სამ დიდგვაროვანს შორის. რიშელიე წინ აღუდგა ამ ჩვეულებას, მაგრამ ჯერ კიდევ ლუი XIV-ის დროს მას ბევრი შეეწირა. მეორე მხრივ, ჩვეულებრივი დუელისათვის აგრეთვე ნიშანდობლივ საკრალურ ხასიათში მთლიანად ჯდება ის შეხედულებაც, რომ საბედისწერო შედეგი დუელისთვის აუცილებელი არაა და შელახული ღირსების აღსადგენად თავისთავად

[16] Harrison, *Themis*, გვ. 258.

სისხლის დაღვრაც საკმარისია. ამის გამო არ შეიძლება თანამედროვე ფრანგული დუელი, როგორც წესი, ჭრილობის მიყენების შემდეგ რომ აღარ გრძელდება, სერიოზული ადათის სალაზღანდარო გადაგვარებად მივიჩნიოთ. დუელი თავისი არსით თამაშის რიტუალური ფორმაა, ის კალაპოტში აქცევს ბობოქარ რისხვას და ამით გაუთვალისწინებელი მკვლელობის თავიდან აცილებას ეხმარება. ადგილი, სადაც დუელი ტარდება, სათამაშო მოედანია; იარაღი ზუსტად ერთნაირი უნდა იყოს; ბრძოლა ერთიან სიგნალზე იწყება და მთავრდება; გასროლათა რიცხვი შეზღუდულია, საკმარისია, სისხლი დაიღვაროს, რომ სრულად დაკმაყოფილდება მოთხოვნა: შელახული ღირსება მხოლოდ სისხლით შეიძლება გამოისყიდო.

არქაული ომის საკრალური და აგონური ხასიათი

ნამდვილი ომების აგონური ელემენტი ზუსტად ვერ გაიზომება. კულტურის უადრეს საფეხურებზე გვარისა თუ ერთეულის შებრძოლებები უფრო არააგონური ფორმებით მიმდინარეობს. ავაზაკური თავდასხმა გაძარცვის მიზნით, ვერაგული მკვლელობა თუ ადამიანებზე ნადირობა ყოველთვის იყო გავრცელებული – მისი საფუძველი შეიძლება იყოს შიმშილი, შიში, რელიგიური წარმოდგენები ან თუნდაც სისხლის წყურვილი. მაგრამ ომის ცნება მხოლოდ მაშინ გვაქვს, როცა ზოგადი მტრობის განსაკუთრებული საბრძოლო მდგომარეობა განირჩევა პირადი დაცვისა და, გარკვეული ზომით, გვაროვნული შუღლისგანაც. ასეთ გარჩევას ომი არა მხოლოდ საკრალურ, არამედ აგონურ სფეროშიც გადაჰყავს. ამით ის საღმრთო ქმედებამდე მაღლდება, იქცევა ძალის საყოველთაო გამოცდად და ბედისწერის გამოცხადება, მოკლედ, აღმოჩნდება არეში, სადაც სამართალი, იღბალი და სახელი განუყოფელ ერთიანობას ქმნის. მაგრამ ამით იგი ღირსების საქმეც ხდება. როგორც საღმრთო წამოწყებას, მას თან ახლავს სახოვანების ყველა მატერიალური თუ სულიერი ატრიბუტი, რაც კი გვარს გააჩნია. ეს არ გვაძლევს უფლებას ვთქვათ, რომ ამიერიდან ომი თავიდან ბოლომდე ღირსების კოდექსის შესაბამისად და საკულტო ქმედების ფორმით იწარმოება. ველური ძალმომრეობა თავის მნიშვნელობას ინარჩუნებს. მაგრამ ომი უზენაესი მოვალეობისა და ღირსების შუქზე იქნება დანახული და მეტ-ნაკლებად შესაბამისი ფორმით გათამაშდება. ყოველთვის ძნელია იმის გარკვევა, მაინც რამდენად

განსაზღვრავს ომის მიმდინარეობას ეს წარმოდგენები. ის, რასაც ამის შესახებ ისტორიული წყაროები გვაწვდიან, ძირითადად გაპირობებულია ომის ლიტერატურული ხედვით, რაც ჯერ თანამედროვეთა გადმოცემებში, შემდეგ კი ეპოსში, სიმღერებსა და ქრონიკებში მჟღავნდება. აქ საგრძნობი დოზითაა შერეული შელამაზებული აღწერები და ჰეროიკულ-რომანტიკული გამონაგონი. მაგრამ არც ის იქნებოდა სწორი, ომის ასეთი გაკეთილშობილება რიტუალურ-ზნეობრივ სფერომდე და წარმოსახვის ესთეტიკურ სამყარომდე მისი აყვანის გზით მხოლოდ ლამაზ მოჩვენებად ან სისასტიკის დაფარვის მცდელობად ჩაგვეთვალა. ამ წარმოდგენებიდან ომზე, როგორც ღირსებისა და სიქველის თამაშზე, ამოიზარდა, ერთი მხრივ, სარაინდო კოდექსი, მეორე მხრივ კი – საერთაშორისო სამართლის ნორმები, ხოლო ერთიც და მეორეც წმინდა ადამიანობის ცნების წყაროთაგანია.

ახლა შეგვიძლია, სხვადასხვა კულტურიდან და ეპოქიდან აღებული მაგალითებით მოვფინოთ შუქი ომის აგონურ, ესე იგი, თამაშობრივ ელემენტს. ჯერ მოვიხსენიებთ ერთ საინტერესო გარემოებას, თავისთავად არგუმენტის ძალა რომ აქვს: ინგლისურ ენაში დღესაც გამოიყენება გამოთქმა to wage war[17], სიტყვა-სიტყვით: „ომზე სანაძლეოს დადება“, „საომარ შეჯიბრში გამოწვევა“, რითაც ცენტრში სიმბოლური gage[18] აღმოჩნდება.

ორი მაგალითი საბერძნეთიდან შეგვიძლია მოვიყვანოთ. მეშვიდე საუკუნეში მომხდარი ომი ევბეის ორ ქალაქს – ქალქიდასა და ერეტრიას შორის გადმოცემის თანახმად თავიდან ბოლომდე შეჯიბრის ფორმით ჩატარდა. საბრძოლო ხელშეკრულება, რომელშიც ბრძოლის წესები იყო ჩამოყალიბებული, არტემიდას ტაძარში დაიდო. წინასწარ განისაზღვრა შერკინების დრო და ადგილი. აიკრძალა ყველა სასროლი იარაღი: შუბი, მშვილდი, შურდული, ბრძოლის ბედი მხოლოდ ხმალს და მახვილს უნდა გადაეწყვიტა. მეორე მაგალითი უფრო ცნობილია: სალამინთან გამარჯვების შემდეგ ბერძნები ისთმოსში გაემგზავრნენ, რათა „არისტეიად“ წოდებული ჯილდოები გაენაწილებინათ მათთვის, ვინც ბრძოლის ველზე თავი გამოიჩინა. მხედართმთავრებმა თავიანთი კენჭები პოსეიდონის სამსხვერპლოზე დააწყეს, ერთი – გამარჯვებულს, მეორე – მეორე ადგილზე გასულს. პირველი ხმა ყველამ თავისთავს მისცა, მეო-

[17] „ომის წარმოება“ (ინგ.).
[18] წინდი (ინგ.).

რედ კი უმეტესობამ თემისტოკლე ცნო. მაგრამ ურთიერთის მიმართ შურმა ხელი შეუშალა ამ გადაწყვეტილების დამტკიცებას[19]. როდესაც ჰეროდოტე მიკალესთან ბრძოლის აღწერისას კუნძულებსა და ჰელესპონტს ელინთა და სპარსელთა საბრძოლო ჯილდოს – ἄεθλα-ს – უწოდებს, ეს მხოლოდ გავრცელებული მეტაფორა უნდა იყოს. როგორც ჩანს, ჰეროდოტე დიდად არ აფასებს ომისადმი, როგორც შეჯიბრისადმი, დამოკიდებულებას. მეფე ქსერქსეს კარზე გამართულ წარმოსახვით საბრძოლო თათბირზე ის მარდონიოსის პირით კიცხავს ბერძნების უგუნურებას, ერთმანეთს საზეიმოდ რომ ამცნობენ ომის დაწყებას, შემდეგ ბრძოლის გასამართად ლამაზ და სწორ მინდორს არჩევენ და როგორც გამარჯვებულის, ისე დამარცხებულის საზიანოდ ზედ აკვდებიან ერთმანეთს. მათ ურჩევნიათ თავიანთი დავა შუამავლებისა და დესპანების მეოხებით გადაწყვიტონ, ხოლო თუ ბრძოლა მაინც გარდუვალი აღმოჩნდება, ისეთი ადგილები მონახონ, სადაც მათზე თავდასხმა ყველაზე უფრო გაჭირდება[20].

როგორც ჩანს, თითქმის ყოველთვის, როცა ლიტერატურა კეთილშობილი და რაინდული ომის აღწერასა და ქებას მოჰყვება, იქვე კრიტიკული მოსაზრებებიც გამოითქმის, ასეთ ომს ტაქტიკურ და სტრატეგიულ ხერხთა გამოყენებას რომ უპირისპირებს. ამ თვალსაზრისით გასაოცარია ჩინური და შუასაუკუნეობრივ-ევროპული ურთიერთობების მსგავსება. გამარჯვებაზე მხოლოდ მაშინ შეიძლება ლაპარაკი, – აღწერს გრანე ომის წარმოების წესს ფეოდალურ ჩინეთში, – როცა ომის შედეგად წინამძღოლის სახელი მეტი დიდებით იმოსება[21]. ეს კი იმდენად მეტოქის დაჯაბნით ან, მითუმეტეს, მოპოვებული უპირატესობის მაქსიმალური გამოყენებით კი არ მიიღწევა, არამედ თავდაჭერილობის ჩვენებით. ორი დიდგვაროვანი – ჩინი და ჩ'ინი თავ-თავისი ლაშქრით ერთიმეორის პირისპირ მდგარან ბრძოლის ველზე, მაგრამ ბრძოლა არ დაუწყიათ. ღამით ჩ'ინს დესპანის პირით შეუთვლია ჩინისთვის, მოემზადეო: „ორივე მხარეს საკმარისად დგანან მებრძოლნი! მოდი, ხვალ განთიადისას შევებათ ერთურთს, მე გიწვევ!“. მაგრამ ჩინის ხალხს შეუმჩნევია, რომ დესპანის მზერა მედგარი არ ყოფილა და ხმაც უთრთოდა. ჩ'ინს უკვე წაეგო. „ჩ'ინის ლაშქარს ეშინია ჩვენი. ის გაიქცევა! მოდით, მტერი შევავიწროვოთ! ჩვენ მას აუცილებლად გავანადგურებთ“. მაგრამ ჩინის მეომრებს ფეხი არ

[19] ჰეროდიოტე VIII, 123–125.
[20] იქვე IX, 101; VII, 96.
[21] Granet, *Civilisation*, გვ. 320–321.

მოუცვლიათ, და მტერს შეეძლო მშვიდად დაეტოვებინა ბრძოლის ველი. ღირსების გრძნობას საშუალება არ მიუცია მათთვის, ასეთ რჩევას აჰყოლოდნენ. თანაც, „მოკლულნი და დაჭრილნი რომ არ აიყვანო, ეს არაადამიანობაა! დათქმულ დროს არ მოუცადო, მტერი კუთხეში მოიმწყვდიო, ეს სულმოკლეობაა...“[22].

გამარჯვებული იმაზეც თავმდაბლად ამბობს უარს, რომ მის საპატივცემულოდ ბრძოლის ველზე ძეგლი დაიდგას: „ეს კარგი იყო, როცა ძველ დროს სიქველით გასხივოსნებული მეფენი ღვთის მტრებს ებრძოდნენ და ამით ბოროტებას მიწასთან ასწორებდნენ; აქ კი დამნაშავენი არ არიან, იბრძვიან მხოლოდ ვასალები, რომლებიც მზად არიან, თავისი ერთგულება სიცოცხლის ფასად დაამტკიცონ! რაღა საჭიროა გამარჯვების ძეგლი?“.

ბანაკის გაშლისას მის განლაგებას ზედმიწევნით უხამებდნენ გარკვეულ ციურ წესრიგს. ასეთი ბანაკის გამართვა მკაცრად იყო რეგლამენტირებული, რადგან მას იმპერიული დედაქალაქის სტრუქტურა ზუსტად უნდა გაემეორებინა. აქედანაც ჩანს, რომ ყოველივე საკრალურ სფეროს ემორჩილებოდა[23]. შეგვიძლია ღიად დავტოვოთ საკითხი იმის შესახებ, გამოიყოფა თუ არა საკრალური ძირები რომაული ბანაკის სტრუქტურაში, როგორც ფ. მიულერი და სხვები ამტკიცებენ. უეჭველია, რომ გვიანი შუა საუკუნეების ბრწყინვალე, მდიდრულად მორთული ბანაკი, მაგალითად, ისეთი, შარლ გულადმა რომ გაშალა ნოისის ბრძოლის წინ 1475 წელს, თვალსაჩინოდ ადასტურებს ომის წარმოებაზე არსებული წარმოდგენების მჭიდრო კავშირს სატურნირო ბრძოლის სფეროსთან.

თავაზიანობა მტრის მიმართ

ომის, როგორც ღირსების გრძნობით აღსავსე კეთილშობილი თამაშის, გაგებიდან მომდინარეობს და ხანდახან თანამედროვე, ყოველივე ადამიანურს მოკლებულ ომშიც თავს ამჟღავნებს მეომარ მხარეებს შორის თავაზიან ჟესტთა ურთიერთგაცვლის ჩვეულება. მასში დაცინვის ელემენტიც მონაწილეობს, რაც კიდევ უფრო თვალსაჩინოს ხდის ადათის თამაშობრივ ბუნებას. ჩინურ ფეოდალურ ომში მეტოქეები ღვინით სავსე

[22] იგივე აკრძალვა უპირატესობის გამოყენებისა იხ. მეფე ისანგსა და ჩ'უს სამეფოს შორის ბრძოლაში, – იქვე, გვ. 320.

[23] იქვე, გვ. 311

თასებს უგზავნიდნენ ერთმანეთს და საზეიმო ვითარებაში იგონებდნენ, როგორ გამოხატავდნენ ურთიერთპატივისცემას მშვიდობიან წარსულში[24]. მოწინააღმდეგენი ერთმანეთს ზრდილობის ყველა წესის დაცვით ესალმებოდნენ, იარაღს ჩუქნიდნენ, ზუსტად ისევე, როგორც გლავკე და დიომედე. აქვე გავიხსენოთ ახალი დროის დასავლური მაგალითი: 1637 წელს, როცა დანიელებმა ფრიდრიხ ჰაინრიხ ფონ ორანელის მეთაურობით ალყა შემოარყეს ბრედას[25], ქალაქის კომენდანტმა თავაზიანად დაუბრუნა ალყაშემორტყმულთა მიერ მოპოვებული ოთხცხენშებმული ეტლი მის პატრონს, ნასაუს გრაფს, და ზედ 900 გულდენი დაამატა მისი ჯარისკაცებისთვის. ხანდახან მეომრები მტერს დამცინავ რჩევა-დარიგებას აძლევდნენ. ჩ'უს წინააღმდეგ ჩინის ერთ-ერთი ლაშქრობის დროს ჯარისკაცი არაჩვეულებრივი მოთმინებით აჩვენებდა მტერს, როგორ უნდა ამოათრიო ტალახიდან შიგ ჩაფლული ურემი, რაზეც მადლობის მაგიერ უპასუხეს: „თქვენსავით გაქცევას დაჩვეული არა ვართო“[26]. 1400 წელს ვირნებურგის გრაფმა გარკვეულ დროსა და ადგილზე საბრძოლველად გამოიწვია ქალაქი აახენი და თან ურჩია უთანხმოების მიზეზი – იულიხის მმართველი – თან წამოეყვანათ[27].

ეს შეთანხმებები ბრძოლის დროსა და ადგილზე საკვანძო მომენტია ომზე, როგორც კეთილშობილ შეჯიბრსა და ამავე დროს სამართლებრივ გადაწყვეტილებაზე, წარმოდგენისათვის. ადგილის წინასწარ განსაზღვრას ზუსტად ისევე უნდა ვუყურო, როგორც სასამართლოს შემოღობვას. ძველსკანდინავიურ წყაროებში აღწერილია, როგორ ავლებდნენ ბრძოლის ველს გარშემო ხის სარებს ან წკნელებს. ეს წარმოდგენა დღესაც ცოცხალია ინგლისურ გამოთქმაში „a pitched battle“, რაც მოწესრიგებულ საომარ შერკინებას აღნიშნავს. რეალურად ხორციელდებოდა თუ არა ბრძოლის ველის ამგვარი შემოღობვა ნამდვილ ომში, ძნელი დასადგენია. ეს თავისი არსით წმინდად საკრალური ფორმაა, ამიტომ შეიძლებოდა სიმბოლურად, ნამდვილი ღობის მაგიერ რაიმე პირობითი ნიშნით გამოხატულიყო. შუა საუკუნეებიდან შემორჩენილი უამრავი მაგალითიდან ვიცით, საზეიმოდ როგორ სთავაზობდნენ ერთმანეთს ბრძოლის დროსა და ადგილს. ცხადია, მათ უმეტესწილად ფორმალური

---

[24] იქვე, გვ. 314

[25] ნუ ავურევთ ველასკესის მიერ უკვდავყოფილ 1625 წლის ალყასთან.

[26] გრანეს დასახ. ნაშრ., გვ. 316.

[27] W.Erben, *Kriegsgeschichte des Mittelalters*, 16. Beiheft zur Histor. Zeitschrift, München 1929, გვ. 95.

მნიშვნელობა ჰქონდათ, როგორც წესი, ამგვარ წინადადებებს არ იღებდნენ ან უყურადღებოდ ტოვებდნენ. შარლ ანჟუელმა რომის მეფეს ვილჰელმ ჰოლანდიელს შეუთვალა, მე და ჩემი ხალხი აშეს ველზე სამი დღე დაგელოდებითო[28].

1332 წელს ბრაბანტის ჰერცოგმა იოჰანმა ბოჰემიის მეფე იოჰანს უქარქაშო დაშნით შეიარაღებული დესპანი გაუგზავნა, რომელსაც მეფისთვის საბრძოლველად ოთხშაბათი დღე და გარკვეული ადგილი უნდა შეეთავაზებინა, პასუხს დალოდებოდა და, საჭიროების შემთხვევაში, მეფის განსხვავებული წინადადება მოესმინა. მაგრამ მეფემ, საზოგადოდ სარაინდო კოდექსის სანიმუშო დამცველმა, ჰერცოგი სამი დღე წვიმაში ალოდინა. 1346 წლის კრესის ბრძოლას წინ მიმოწერა უძღოდა, რომელშიც საფრანგეთის მეფე ინგლისის მეფეს ორ ადგილს და ოთხ დღეს, ხოლო თუ მოისურვებდა, უფრო მეტსაც სთავაზობდა ამოსარჩევად[29]. მეფე ედუარდმა უპასუხა, სენის გადალახვა არ შემიძლია და სამი დღეა ამაოდ ველოდებით მოწინააღმდეგესო. ესპანეთში, ნაიერასთან ჰაინრიჰ ფონ ტრასტამარამ ნამდვილად დათმო ხელსაყრელი პოზიცია, ოღონდ კი მტერს ღია ველზე შებრძოლებოდა და დამარცხდა.

საკრალური ფორმა აქ თავაზიან სიტყვა-პასუხზე, სარაინდო ღირსების თამაშზეა დასული, მაგრამ, მიუხედავად ამისა, მისი თამაშობრივი ბუნებისათვის დამახასიათებელი მრავალი ძირეული და არსებითი ნიშანია შენარჩუნებული. ის, რომ მთავარი ბრძოლის მოგება იყო, აფერხებდა ამ ძირეული კულტურული ურთიერთობებიდან ამოზრდილი და მათგან გასაზრისებული ადათის დაცვას.

ცერემონია და ტაქტიკა

ბრძოლის დროისა და ადგილის შეთავაზების რიგისაა საბრძოლო მწყობრში მყარი საპატიო ადგილის მოთხოვნა და წესი, რომ გამარჯვებული სამ დღეს უნდა დარჩეს ბრძოლის ველზე. პირველი შებრძოლების უფლება, რომელიც ხანდახან დოკუმენტურად იყო ფიქსირებული ან გარკვეული გვარისა თუ მამულის კუთვნილებად ითვლებოდა, ხშირად იძლეოდა ვნებათაღელვის, ხანდახან კი სისხლისღვრის საბაბსაც. ნიკოპოლისთან 1396

[28] Melis Stoke, *Rijmkroniek* (uitg. W.V.Brill, Werken van der Hist. Gen. te Utrecht, N.S. XL – XLII) III, 1387.

[29] შდრ. ერბენის დასახ. ნაშრ., გვ. 93, და ჩემი *Herbst des Mittelalters*, გვ. 142.

წლის ცნობილ ბრძოლაში, სადაც თურქებმა რაინდთა რჩეული, ჯვაროსნულ ომში ზარ-ზეიმით გაგზავნილი ლაშქარი გაანადგურეს, გამარჯვების შანსი სწორედ რანგობრივ განლაგებაზე დავის გამო დაიკარგა. აქ ნუ გადავწყვეტთ საკითხს იმის შესახებ, შეიძლება თუ არა გამარჯვებულის ბრძოლის ველზე სამდღიანი დაყოვნების მოთხოვნაში ამოვიკითხოთ ცნობილი სამართლებრივი პრინციპი „sessio triduana“[30]. მაგრამ ერთი რამ უეჭველია: ყველა ეს სხვადასხვა ქვეყნიდან და ეპოქიდან მოტანილი ცერემონიალი და რიტუალური ადათი ნათლად ამჟღავნებს თავის წარმოშობას პრიმიტიული აგონური სფეროდან, სადაც ბრძოლა და თამაში, სამართალი და წილისყრა ჯერ კიდევ განუყოფელია ერთმანეთისაგან[31].

აგონური პრინციპის მოქმედების საზღვრები

როცა აგონურ და საკრალურ ომს „არქაულს“ ვუწოდებთ, გამოგვდის, თითქოს უადრეს კულტურაში ყველა ბრძოლა მოწესრიგებული შეჯიბრის სახით მიმდინარეობდა, ხოლო თანამედროვე ომში აგონურ ელემენტს არავითარი ადგილი აღარ დარჩენია. ყველა დროში ადამიანს იდეალად მიაჩნია, ღირსეულად იბრძოლოს იმისათვის, რასაც მოპოვების ღირსად ცნობს. მაგრამ ულმობელი სინამდვილე იმთავითვე ღალატობს და უგულებელყოფს ამ იდეალს. გამარჯვების წყურვილი მუდამ ჯობნის ღირსების გრძნობიდან მომდინარე თვითშეზღუდვას. ადამიანური კულტურა შეიძლება ძალიანაც ცდილობდეს, საზღვრებში მოაქციოს ძალაუფლება, რომლის მოპოვებასაც ხალხები თუ ერისმთავრები ივალდებულებენ; მაგრამ გამარჯვებისკენ ლტოლვა იმდენად იმორჩილებს მებრძოლებს, რომ ადამიანურ ბოროტებას მაშინვე ეხსნება ხელ-ფეხი და კაცი თავს ყველაფრის უფლებას აძლევს, რაც კი მისი აზრით ძალაუფლების გაძლიერებას გამოადგება. არქაული ერთობა დასაშვების საზღვრებში – სხვა სიტყვებით, ომის სათამაშო წესებში – მხოლოდ თვისტომთა და თავის მსგავსთა ვიწრო წრეს მოაქცევს. ღირსების ერთგულება მხოლოდ თავისნაირთან ურთიერთობაშია სავალდებულო. ბრძოლის წესებს ორივე მხარე უნდა ცნობდეს, სხვა შემთხვევაში მათ ძალა ეკარგებათ. სანამ კაცს თავის სწორთან აქვს საქმე, პრინციპულად შესაძლებელია ღირსების

[30] სამდღიანი სხდომა (ლათ.).

[31] შდრ. ერბენის დასახ. ნაშრ., გვ. 100, და *Herbst des Mittelaters*, გვ. 140

გრძნობის კარნახით იმოქმედოს, ესე იგი შეჯიბრის სულისკვეთებით განიმსჭვალოს და გარკვეული თავშეკავების მოთხოვნა შეასრულოს[32]. მაგრამ როგორც კი იწყება ბრძოლა იმათ წინააღმდეგ, ვისაც მეომრები თავისზე დაბლა აყენებენ – სულერთია, „ბარბაროსებად“ ნათლავენ თუ სხვა სახელით, – ძალმომრეობის ყოველგვარი შეზღუდვა იხსნება და მსოფლიო ისტორიას წალეკავს შეუბრალებელი სისასტიკე, რითაც ბაბილონისა და ასურეთის მეფეებს თავი მოჰქონდათ, როგორც ღვთისმოსაწონი ქცევით. ტექნიკურ და პოლიტიკურ შესაძლებლობათა საბედისწერო განვითარებამ, რომელსაც ზნეობრივი გადაგვარება ახლდა თან, უახლეს დროში თითქმის ყოველგვარი ძალა გამოაცალა საომარი სამართლის რუდუნებით ნაგებ სისტემას, რომლის წყალობითაც მეტოქე თანასწორ მხარედ იყო აღიარებული და ღირსეულსა და კეთილშობილ მოპყრობას იმსახურებდა. შეზღუდვების შესუსტება ზავის პერიოდებსაც დაეტყო.

სახელისა და გვარიშვილობის პრიმიტიული, თვითგანდიდებაზე დაფუძნებული იდეალები კულტურის უფრო განვითარებულ საფეხურებზე სამართლიანობის იდეალით შეიცვალა ან, უფრო სწორად, უკანასკნელი პირველს დაუკავშირდა და, – რაც გინდა უბადრუკი იყოს მისი რეალური განხორციელების ზომა, – საბოლოოდ აღიარებულ და სასურველ ნორმად იქცა კაცობრიობისათვის, ამასობაში რომ კლანებისა და ტომების ერთობლიობიდან ერებისა და სახელმწიფოების ასოციაციად გარდაქმნილა. საერთაშორისო სამართალი აგონურ სფეროში აღმოცენდა, როგორც გაცნობიერება შემდეგისა: „ეს უღირსი საქციელია. ეს წესებს ეწინააღმდეგება“. როგორც კი ჩამოყალიბდა საერთაშორისო სამართლით გათვალისწინებული მოვალეობათა გააზრებული და ზნეობრივად დაფუძნებული სისტემა, აგონურ ელემენტს სახელმწიფოებს შორის ურთიერთობებში თითქმის აღარ დარჩა ადგილი. საერთაშორისო სამართალი იმაზეა გამიზნული, პოლიტიკური მეტოქეობის ინსტინქტი სამართლიანობის გრძნობამდე აამაღლოს. სახელმწიფოთა ერთობის შიგნით, რომელშიც საყოველთაოდ მიღებული საერთაშორისო სამართალი მოქმედებს, აგონურ ომს არავითარი საფუძველი არ რჩება. მიუხედავად ამისა, ის თამაშობრივი ერთობის ყველა ნიშანს როდი კარგავს. მათი ურთიერთთანასწორობის გამომხატველი წესები, დიპლომატიური ფორმები, ხელშეკრულებების დაცვისა და მშვიდობიანი ურთიერთობის შენ-

[32] ჩინეთში გავრცელებულ ურთიერთობებზე შდრ. გრანეს დასახ. ნაშრ., გვ. 314

ყვეტის ოფიციალური გამოცხადების ვალდებულება ფორმალურად თამაშის წესებს ჰგავს, რადგან მხოლოდ იმდენად არიან სავალდებულო, რამდენადაც თვით თამაში, ესე იგი, მოწესრიგებული ადამიანური თანაცხოვრების აუცილებლობაა აღიარებული. თვით ეს თამაში კი ყოველგვარი კულტურის საფუძველია. „თამაშზე“ ლაპარაკს აქ მხოლოდ ფორმალურად აქვს გარკვეული გამართლება.

მაგრამ საქმე ისე წავიდა, რომ საერთაშორისო სამართლის სისტემას საყოველთაოდ აღარ აღიარებენ კულტურის ერთიან საფუძვლად. როგორც კი სახელმწიფოთა ერთობის ერთი ან რამდენიმე წევრი პრაქტიკულად უარყოფს საერთაშორისო სამართლის სავალდებულო ხასიათს და თეორიულადაც კი სახელმწიფოს მოქმედების ერთადერთ ნორმად საკუთარი ჯგუფის – იქნება ეს ერი, პარტია, კლასი, ეკლესია თუ სახელმწიფო – ძალაუფლებას გამოაცხადებს, თამაშობრივი ქცევის ფორმალურ ნარჩენებთან ერთად მთელი კულტურა იღუპება და საზოგადოება არქაული კულტურის დონეზე დაბლა ეცემა. აქედან მივდივართ იმ დასკვნამდე, რომ თამაშობრივი ქცევის გარკვეული ზომით დამკვიდრების გარეშე კულტურა საერთოდ შეუძლებელია.

მაგრამ ყოველგვარი სამართლებრივი შეზღუდვების თავიდან მოშორების შედეგად გაველურებულ საზოგადოებაშიც კი აგონური სწრაფვა მთლად ვერ აღმოიფხვრება, რადგან მისი ფესვები თვით ადამიანის ბუნებაშია. პირველობის თანშობილი სწრაფვა ისევ დაუპირისპირებს ერთმანეთს სხვადასხვა ჯგუფს და განდიდების მანია ატანილთ დამთხვეულობისა და უგუნურების ჯერაც მიუღწეველ მწვერვალამდე მიიყვანთ. სულერთია, ვცემთ თაყვანს მოძველებულ მოძღვრებას, რომლის თანახმადაც ისტორიის მამოძრავებელი ძალა ეკონომიკურ ურთიერთობებშია, თუ სავსებით ახალ მსოფლმხედველობას შევქმნით, ამ ლტოლვას თავის ფორმას რომ მოუძებნის და ახალ სახელს დაარქმევს, ძირისძირში საქმე მაინც, უბრალოდ, გამარჯვებას ეხება, თუნდაც ცნობილი იყოს, რომ ამ „გამარჯვებას“ არავითარი „მოგება“ აღარ მოჰყვება.

იდეალური წარმოდგენა საგმირო ცხოვრებაზე

შეჯიბრში გამჟღავნებული პირველობის ლტოლვა კულტურის საწყის საფეხურებზე უეჭველად პროდუქტიული და გამაკეთილშობილებელი ფაქტორი იყო. გულუბრყვილო, ბავშვური

აზროვნებისა და წოდებრივი ღირსების უშუალო შეგრძნების სტადიაზე მან საფუძველი შეუქმნა გულზვიად პიროვნულ ვაჟკაცობას, რაც აუცილებელი იყო ახალგაზრდა კულტურისათვის. მეტიც შეიძლება ითქვას: ამ განუწყვეტელ, საკრალურ სფეროში ჩაფესვებულ აგონურ ურთიერთობებში იხვეწება თვით კულტურის ფორმები, ვითარდება საზოგადოებრივი ცხოვრების სტრუქტურა. დიდგვაროვანთა ცხოვრებამ ღირსებითა და ვაჟკაცობით გამსჭვალული, ამაღლებული თამაშის სახე მიიღო. მაგრამ სწორედ იმიტომ, რომ დაუნდობელ ომში მისი რეალური განხორციელება ჭირდა, იგი ესთეტიკური და სოციალური გამონაგონის სახით უნდა განცდილიყო. სისხლიანი ძალმომრეობა მხოლოდ ძალიან მცირე ზომით იზღუდავს თავს კულტურის კეთილშობილი ფორმებით. ამიტომ ერთობის გონი გამოსავალს პოვებს ლამაზ ფანტაზიებში გმირების ცხოვრებაზე, კეთილშობილ შეჯიბრებებში, ღირსების, სიქველისა და სილამაზის იდეალურ სფეროში რომ მიმდინარეობს. კეთილშობილი ბრძოლის იდეა კულტურის ერთ-ერთი უმძლავრესი იმპულსია. თუ მისგან საბრძოლო ვარჯიშების სისტემა, საზეიმო თამაშები და ცხოვრებისეულ მოვლენათა პოეტური გამოხატვა განვითარდა, როგორც ევროპული შუა საუკუნეების რაინდობაში თუ იაპონურ ბუშიდოში, მაშინ ეს ფანტასტიკური წარმოდგენები თვითონ ახდენს უკუგავლენას კულტურულ და პიროვნულ ქცევაზე იმით, რომ ხასიათს სიმტკიცეს სძენს და მოვალეობის გრძნობას უნერგავს. კეთილშობილი ბრძოლის, როგორც ცხოვრების უმაღლესი იდეალისა და ფორმის, სისტემა თავისი შინაგანი ბუნებით ყველაზე მეტად ისეთ საზოგადოებრივ სტრუქტურას შეეფერება, სადაც საკუთრებრივად შეზღუდული არისტოკრატია უზენაესთან წილნაყარ სათავადო ძალაუფლებაზეა დამოკიდებული და არსებობის ძირითად მოტივად ბატონის ერთგულებას მიიჩნევს. რაინდობის ინსტიტუტი თავისი ტურნირებით შეიძლება ყვაოდეს მხოლოდ იმგვარად აგებულ საზოგადოებაში, სადაც თავისუფალ ადამიანს მუშაობა არ სჭირდება. ასეთ ურთიერთობებში ჩართული ადამიანი თამაშისთვის ნიშნეული სერიოზულობით დებს ფანტასტიკურ ფიცს, რომ გაუგონარ საგმირო საქმეებს ჩაიდენს. აქ იქცევა დროშა და ღერბი მოწიწების საგნად, აქ ერთიანდებიან სარაინდო ორდენებად, ხოლო წოდებისა და გვარიშვილობის საკითხები ბრძოლის ველზე ირჩევა. მხოლოდ ფეოდალურ არისტოკრატიას აქვს საამისო დრო და ხალისი. იდეების, ჩვეულებებისა და დაწესებულებების ეს დიდი აგონური კომპლექსი ყველაზე მდიდარი სახით შუასაუკუნეობრივ ევროპასა და იაპონიაში გავრცელ-

და. მისი ფუნდამენტური ხასიათი ამომავალი მზის ქვეყანაში უფრო მკაფიოდაც კი გამომჟღავნდა, ვიდრე ქრისტიანულ რაინდობაში. სამურაის აზრით ის, რაც ჩვეულებრივი ადამიანისათვის სერიოზული საქმეა, ვაჟკაცისათვის მხოლოდ თამაშია. დამამცირებელი სიტყვებით პაექრობა, ზემოთ რომ განვიხილეთ, შეიძლება კეთილშობილ რაინდულ ჩვეულებამდე ამაღლდეს, რომლის დროსაც მეტოქენი გმირის საკადრის თავდაჭერილობას ამჟღავნებენ. ამ ფეოდალურ გმირობას მიეკუთვნება აგრეთვე კეთილშობილის მიერ ყოველივე მატერიალურის უგულებელყოფა. დიდგვაროვანი იაპონელი თავის განათლებასა და მაღალ კულტურას იმით აჩვენებს, რომ ფულის ცნობა არ იცის, ან ვითომ არ იცის. იაპონელმა მთავარმა კენშინმა, რომელიც მთებში მცხოვრებ მთავარ შინგენს ეომებოდა, აღმოაჩინა, რომ მესამე მხარეს, მის მტერს რომ აშკარად არ ეომებოდა, მოწინააღმდეგე უმარილოდ დაუტოვებია. ამაზე კენშინმა უბრძანა თავის ქვეშემრდომებს, მტრისთვის დიდძალი მარილი გაეგზავნათ, და მისწერა: „მე ვიბრძვი არა მარილით, არამედ ხმლით“[33]. ეს თამაშის წესების ნამდვილი ერთგულება იყო!

ომის კულტურული ღირებულების გაზვიადებული შეფასება

უეჭველია, რომ რაინდული ღირსების, ერთგულების, ვაჟკაცობის, თავდაჭერილობისა და მოვალეობის შეგნების იდეალებმა მათ მაღიარებელ კულტურებში დადებითი და გამაკეთილშობილებელი როლი ითამაშა. თუმცა უპირატესად ფანტაზიისა და გამონაგონის სფეროში ჰქონდათ ძალა, მათ მაინც საგრძნობლად გაზარდეს პიროვნების ქმედითობა და აამაღლეს ეთიკური დონე აღზრდასა და საჯარო ცხოვრებაში. მაგრამ კულტურის ამ ფორმებს იმდენი ხოტბა აქვთ შესხმული ეპიკურ-რომანტიკულ დონეზე და მათი ისტორიული სახე ისე მომხიბლავადაა წარმოდგენილი იაპონურ და შუა საუკუნეების ქრისტიანულ წყაროებში, რომ ყველაზე თვინიერი სულიც კი შეიძლება შეცდეს და უფრო მეტად შეაქოს ომი, როგორც სიქველისა და განსწავლულობის წყარო, ვიდრე ის ამას იმსახურებს. ომის, როგორც ადამიანის მიღწევათა პირველწყაროს, თემას ხშირად ერთობ დაუფიქრებლად უდგებიან. ჯონ რესკინს ცოტა არ იყოს მეტი მოუვიდა, როცა ვულვიჩის სასწავ-

[33] J. Nitobe, *The Soul of Japan*, Tokyo 1905, გვ. 35, 98.

ლებლის კადეტებისადმი მიმართვისას ომი მშვიდობიანი დროის მთელი წმინდა და კეთილშობილი ხელოვნების აუცილებელ წინაპირობად წარმოადგინა: „თუ სადმე დედამიწაზე დიადი ხელოვნება აყვავებულა, ეს ჯარისკაცთა ერში მომხდარა... ერს ვერ ექნება დიდი ხელოვნება, თუ ის ბრძოლაზე არ დააფუძნა“. „მოკლედ, მე აღმოვაჩინე, – განაგრძობს ის, თან ერთგვარ გულუბრყვილობასა და ზედაპირულობას იჩენს ისტორიული მაგალითების მოხმობისას, – რომ ყველა დიდმა ერმა სიტყვის ჭეშმარიტება და აზრის ძალა ომში ისწავლა; ამათ ომი ჰკვებავდა, მშვიდობა კი აჩანაგებდა; ომი წვრთნიდა, მშვიდობა კი აღალატებდა, – ერთი სიტყვით, ისინი ომში იბადებოდნენ და მშვიდობაში ლევდნენ სულს“.

ამაში ნამდვილად არის რაღაც სიმართლე, და ეს სიმართლე ძარღვიანად არის ნათქვამი. მაგრამ რესკინი მაშინვე უკან იხევს: მისი სიტყვებით, ზემოთქმული ყველა ომს არ ეხება. სინამდვილეში, ის გულისხმობს მხოლოდ „შემოქმედ ანუ დამფუძნებელ ომს, რომელშიც ადამიანის ბუნებრივი მოუსვენრობა და შეჯიბრის სიყვარული შეთანხმების საფუძველზე მოწესრიგებულა მშვენიერი – თუმც, შესაძლოა, საბედისწერო, – თამაშის ფორმებში“. კაცობრიობა, მისი აზრით, იმთავითვე იყოფა „ორ რასად: ერთი მშრომელებისაა, მეორე კი – მოთამაშეების“; ერთნი მიწას ხნავენ, ხელოსნობენ, აშენებენ და საზოგადოდ ცხოვრებისათვის აუცილებელ საგნებს აწარმოებენ; მეორენი თავისი მოცალეობით ამაყობენ, ამიტომ თავშექცევა სჭირდებათ, რომლის დროსაც მშრომელ-მწარმოებელ ფენებს ცალკერძ ნახირად იყენებენ, ცალკერძ – კი ტიკინებად **სამკვდრო-სასიცოცხლო თამაშში**“. ამ განცხადებაში მჭიდროდაა გადახლართული ღრმა მიგნებები და ზედაპირული ენამჭევრობა. ყველაზე მთავარი ისაა, რომ რესკინმა სწორად ამოიცნო არქაული კულტურის თამაშობრივი ელემენტი. მისთვის სპარტისა და რაინდობისათვის ნიშნეული შემოქმედი ომის იდეალი რეალობად ქცეულა. მაგრამ უშუალოდ მოყვანილი სიტყვების შემდეგ მასში დარბაისლური, ღირსეული თავშეკავება მძლავრობს და ამერიკის სამოქალაქო ომის სისასტიკით გაოგნებული რესკინი თანამედროვე ომის – 1865 წლის ომის! – დაგმობაზე გადადის[34].

გარდასულ დროთა არისტოკრატიულ-აგონური მეომრული ცხოვრებიდან ერთი სიქველე კი ნამდვილად უშუალოდ ამოი-

[34] J. Ruskin, *The Crown of Wild Olive: Four Lectures on Industry and War*, III: War.

ზარდა: ერთგულება. ერთგულება არის პიროვნებისადმი, საქმისადმი თუ იდეისადმი იმგვარი თვითდამორჩილება, როცა „რატომ“, „რისთვის“ და „როდემდეო“, არავინ კითხულობს. ამ დამოკიდებულებას ბევრი რამ აქვს საერთო თამაშის არსთან. არავითარ გაზვიადებას არ ექნება ადგილი, თუ ამ სიქველის ძირს, ასე ძლიერ ფერმენტად რომ აჩვენა თავი ისტორიაში – გინდ წმინდა, გინდ საზიზღარი დამახინჯების სახით, – თამაშის სამყაროში დავძებნით. ყველაფერს რომ თავი დავანებოთ, რაინდობამ კულტურის ბრწყინვალე მიღწევათა მდიდარი მოსავალი მოიწია: უაღრესად კეთილშობილი შინაარსის მქონე ეპიკური და ლირიკული ლიტერატურა, მრავალფეროვანი და ფაქიზი დეკორატული ხელოვნება, დახვეწილი ცერემონიული ფორმები. რაინდიდან პირდაპირი ხაზი მიდის მეჩვიდმეტე საუკუნის „Honnête homme“[35]-ამდე და თანამედროვე ჯენტლმენამდე. ლათინურმა ევროპამ რაინდობის კულტი კეთილშობილი მიჯნურობის იდეალითაც გაამდიდრა და ეს უკანასკნელი მის ისეთ აუცილებელ ნაწილად აქცია, რომ ახლა უკვე იმის თქმაც გვიჭირს, რომელია პირველადი და რომელი – დამატებული.

აქ კიდევ ერთი რამ უნდა ითქვას. როდესაც ვლაპარაკობთ კულტურის მშვენიერ ფორმებზე, რომლებითაც სხვადასხვა ხალხი სარაინდო თავგადასავალს მოგვითხრობს, იქმნება საფრთხე, ამ ინსტიტუტის საკრალური საფუძველი მხედველობიდან გამოგვრჩეს. ის, რაც გვიანდელ გადმოცემებში მხოლოდ ლამაზ და კეთილშობილ თამაშად გვევლინება, ერთ დროს საღმრთო თამაშიც იყო. რაინდად კურთხევა, ტურნირები, ორდენები, ფიცი – ყოველივე ამის ძირი უეჭველად შორეული წარსულის ინიციაციის ადათებშია საძიებელი. განვითარების ამ ჯაჭვში სხვა რგოლების აღდგენა იოლი არ არის. შუა საუკუნეების ქრისტიანული სამყაროს რაინდობა ჩვენთვის, უპირველეს ყოვლისა, ხელოვნურად შენარჩუნებული, ნაწილობრივ კი შეგნებულად აღდგენილი კულტურის ელემენტია. თუ რაოდენ დიდი მნიშვნელობა ჰქონდა ჯერ კიდევ გვიანდელ შუა საუკუნეებში ღირსების კოდექსის, კარის ცერემონიების, ჰერალდიკის, სარაინდო ორდენებისა და ტურნირების გამოწვლილვით დამუშავებულ სისტემას, ამის გარკვევა მე სხვაგან ვცადე[36]. რაინდობის სამყაროში ჩემთვის ყველაზე მეტად თამაშისა და კულტურის შინაგანი ერთიანობა გახდა ცხადი.

---

[35] წესიერი, ზრდილი ადამიანი (ფრ.).
[36] Herbst des Mittelalter, თავები II-X.

6. თამაში და ცოდნა

შეჯიბრი და ცოდნა

პირველობისკენ სწრაფვა იმდენსავე ფორმაში ვლინდება, რამდენნაირ შესაძლებლობასაც იძლევა საამისოდ საზოგადოება. შეჯიბრი იმდენი სახისა არსებობს, რამდენიც საბრძოლველი საგანია. განაჩენის გამოტანას ხან თავნება წილისყრას ანდობენ, ხან – ძალასა და მოხერხებას, ხან კიდევ სისხლიან შერკინებას. ეჯიბრებიან ვაჟკაცობასა და გამძლეობაში, მოქნილობასა და ცოდნაში, ლანძღვასა და ეშმაკობაში. მონაწილეები ძალას სცდიან, გამოსაცდელ ნაკეთობას ან ხელოვნების ნაწარმოებს წარმოადგენენ; ზოგი ხმალს აწრთობს, ზოგი რითმას ეძებს. ერთი კითხვას სვამს, მეორემ უნდა უპასუხოს. შეჯიბრმა შეიძლება მისნობის, სანაძლეოს, სასამართლოს პროცესის, ფიცის დადების თუ გამოცანის დასმის სახე მიიღოს. ყველა ამ ფორმაში ის თავისი არსით თამაშად რჩება და ეს თამაშობრივი რაგვარობაა ის ამოსავალი, საიდანაც იგება მისი ფუნქცია კულტურაში.

ყოველი შეჯიბრის საწყისი თამაშია, ესე იგი შეთანხმებაა, რომ გარკვეული სივრცითი და დროითი საზღვრების შიგნით და გარკვეული წესების მიხედვით გაკეთდეს რაღაც ისეთი, რაც დაძაბულობას მოგვიხსნის და ცხოვრების ჩვეული დინების გარეთ გაგვიყვანს. თუ კერძოდ რაა გასაკეთებელი და რა შეიძლება მოიგო – ეს საკითხი მხოლოდ მეორე რიგში დგება.

შეჯიბრის ტიპის ჩვეულებები და მათი მნიშვნელობა გასაოცრად ერთგვაროვანია სხვადასხვა კულტურაში. ფორმათა თითქმის სრული მსგავსება თავისთავადაც საკმარისი საბუთია იმისა, თუ რა ღრმადა აქვს გადგმული ფესვი თამაშობრივ-აგონურ განწყობას ადამიანთა სულიერ და საზოგადოებრივ ცხოვრებაში.

არქაული კულტურის ფორმათა მსგავსება სამართლისა და ომის ზემოთგანხილულ სფეროებზე უფრო თვალშისაცემი შეიძლება ცოდნისა და სიბრძნის შეჯიბრებში იყოს. უადრესი ადა-

მიანისათვის რაღაცის შეძლება ან გაბედვა ძალაა, მაგრამ ცოდნა – უკვე ჯადოსნური ძალაა. ყოველი ცალკეული ცნობა მისთვის ღვთაებრივია თავის საფუძველში, იდუმალი, ჯადოსნური ძალის მქონეა. ყოველგვარი ცოდნა უშუალო კავშირშია თვით სამყაროს წესრიგთან. ღმერთების განსაზღვრულ და კულტის მიერ ადამიანისა და სიცოცხლის საკეთილდღეოდ შენარჩუნებულ საგანთა მოწესრიგებულ მდინარებას, სანსკრიტში „რტამ“ რომ ჰქვია, ისე ვერაფერი იცავს, როგორც ადამიანური ცოდნა ღვთაებრივ საგნებზე, მათ საიდუმლო სახელებზე და სამყაროს წარმოშობაზე.

ჰოდა, საღმრთო დღესასწაულებზე ამგვარი ცოდნის შეჯიბრები იმართება, რადგან წარმოთქმული სიტყვით მსოფლიო წესრიგზე ცოცხალი ზემოქმედება მიიღწევა. შეჯიბრი საკრალურ ცოდნაში მკვიდრადაა კულტში ჩაფესვებული და მის არსებით ნაწილს შეადგენს. შეკითხვები, ქურუმები რიგრიგობით ან გამოწვევის წესით რომ უსვამენ ერთმანეთს, გამოცანებია ამ სიტყვის ყველაზე სრული აზრით და თავისი ფორმითა და გამიზნულობით მეტად ჰგავს ჩვეულებრივ ჯგუფურ თამაშებში დასმულ გამოცანებს. საკრალური გამოცანებით ბრძოლის ფუნქცია არსად არ ჩანს ისე ცხადად, როგორც ვედურ გადმოცემებში. დიდ მსხვერპლშეწირვით დღესასწაულებზე ამგვარი შეჯიბრები არანაკლებ არსებითია, ვიდრე თვითონ მსხვერპლშეწირვა. ბრაჰმანები ერთმანეთს ეჯიბრებიან „იატავიდიაში“, ძირების ცოდნაში, ანდა „ბრაჰმოდიაში“, რაც ყველაზე უკეთ ითარგმნება როგორც „ღვთაებრივის გამოთქმა“. საღმრთო თამაშის ამ სახელებში ჩანს, რომ დასმული კითხვები პირველ რიგში კოსმოსის წარმოშობას შეეხება. „რიგვედას“ რამდენიმე სიმღერა უშუალოდ ასეთი შეჯიბრის პოეტურ აღწერას იძლევა. „რიგვედას“ ჰიმნში 1, 164 კითხვები ნაწილობრივ კოსმიურ ხდომილებებს შეეხება, ნაწილობრივ კი – როგორც პასუხებიდან ჩანს – მსხვერპლშეწირვითი რიტუალის დეტალებს. „მე გეკითხები დედამიწის უშორეს ბოლოზე; მე გეკითხები, სად არის დედამიწის ჭიპი. მე გეკითხები ულაყის თესლზე; მე გეკითხები, სად არის წარმოთქმული სიტყვის უმაღლესი წერტილი“[1].

ჰიმნში VIII, 29 ათ ტიპიურ გამოცანაში აღწერილია ათი ყველაზე მაღალი ღმერთი თავ-თავისი ატრიბუტებით, პასუხი კი ღმერთის სახელი უნდა იყოს[2]:

[1] შდრ. *Lieder des Rgveda*, Übersetzt v. A.Hillebrandt (Quellen zur Religionsgeschiche VII, 5), Göttingen 1913, გვ. 105 (I, 164,34).

[2] იქვე, გვ. 98 (VIII, 29, 1-2).

„ერთ-ერთი მათგანი მოწითალო-მორუხოა, მრავალსახოვანია, უხვია, ჭაბუკია; იგი ოქროთია შემკული (სომა). ერთ-ერთი ქვესკნელში ჩაეშვა ბრწყინვალებით მოსილი, ბრძენი ღმერთთა შორის (აგნი)“ და ა. შ.

ამ სიმღერებში რიტუალური გამოცანის ფორმა ჭარბობს, მისი ამოცნობა რიტუალისა და შესაბამისი სიმბოლოების ცოდნას მოითხოვს. მაგრამ უკვე ამ გამოცანაში იგულისხმება უღრმესი სიბრძნე არსებულის ძირების შესახებ. რიგვედას შესანიშნავ ჰიმნს X, 129 პაულ დოისენმა არცთუ უსაფუძვლოდ უწოდა „იქნებ ყველაზე გასაოცარი ფილოსოფიური ნაწყვეტი, რაც კი უძველესი დროიდან შემოგვრჩენია“[3].

„1. მაშინ არც ყოფნა იყო, არც არყოფნა. არც ჰაერი იყო და არც ცა მის თავზე. რა იძვროდა? სად? რის გარემოცვაში? წყლისაგან ხომ არ შედგებოდა ღრმა უფსკრული?

2. მაშინ არც სიკვდილი იყო, არც არსიკვდილი, დღე და ღამე არ განსხვავდებოდა. მხოლოდ იგი სუნთქავდა უქაროდ, თავისთავად, მის გარდა არაფერი იყო“[4].

ამ და მომდევნო ორი ლექსის მტკიცებითი აგებულების გამო გამოცანის ფორმა მხოლოდ სიმღერის პოეტურ სტრუქტურაში ჭვივის. მაგრამ შემდეგ კვლავ კითხვის ფორმა აღდგება:

„6. ვინ იცის ეს, ვის შეუძლია აქ განაცხადოს, სად წარმოიშვა, საიდან მოვიდა ეს შესაქმე...“.

თუ მივიღებთ, რომ ამ სიმღერის ძირი რიტუალური სიმღერა-გამოცანაა, რომელიც თავის მხრივ სხვა არაფერია, თუ არა ლიტერატურული გამოსახვა მსხვერპლშეწირვითი დღესასწაულის დროს რეალურად გამართული გამოცანების შეჯიბრისა, მაშინ გენეტური კავშირი გამოცანების თამაშსა და უზენაეს მსოფლიო სიბრძნეს შორის უკიდურესი სიცხადით წარმოჩნდება.

ათარავავედას ზოგიერთ ჰიმნში – მაგალითად, ჰიმნებში X, 7 და X, 8 მიყოლებითაა დალაგებული ერთი თემით გაერთიანებული შეკითხვა-გამოცანები, რომელთაგან ზოგს პასუხი გაცემული აქვს, ზოგი კი უპასუხოდაა დარჩენილი.

„საით მიდიან ნახევარმთვარეები, საით მიდიან მთვარეები და წელიწადი, რომელსაც ისინი უერთდებიან? საით მიდიან წელიწადის დრონი? – მითხარი მათი სკამბჰა![5]. საით მიიჩქარის ვნებით ატაცებული ორი სხვადასხვა სახიანი ქალწული – დღე და ღამე? საით მიილტვიან წყალნი?“.

---

[3] *Allgemeine Geschichte der Philosophie I*, Leipzig 1894, გვ. 120.

[4] *Lieder der Rgveda* გვ. 133 (X, 129).

[5] ათარვავედა X, 7, 5, 6. სიტყვასიყვით „სვეტი“, აქ „არსებულის საფუძვლის“ თუ რაღაც ამგვარის მისტიკური მნიშვნელობითაა ნახმარი.

„რატომაა, რომ ქარი არასდროს ჩერდება, ხოლო გონი არასდროს ისვენებს? რატომ არასდროს ჩერდებიან წყალნი, ჭეშმარიტებას მისწრაფებულნი?“[6].

ფილოსოფიური აზროვნების დაბადება

ჩვენ გვიჭირს, არსებობის იდუმალებით აღძრული შთაგონებისა და მღელვარების უძველეს პროდუქტებში ერთმანეთისგან გავარჩიოთ საღმრთო პოეზია, სიგიჟეს მიახლოებული სიბრძნე, უღრმესი მისტიკა და უბრალო სიტყვიერი მისტიფიკაცია. ამ უძველეს მღვდელ-მომღერალთა სიტყვა სულ შეუცნობადის კარებს უტრიალებდა, ჩვენთვისაც და იმათთვისაც დახურული რომაა. აქ ამაზე მხოლოდ შემდეგის თქმა შეიძლება: საკულტო შეჯიბრებში, ე. ი. არა **ცარიელი თამაშიდან**, არამედ **საღმრთო თამაშში**, იშვა ფილოსოფიური აზროვნება. სიბრძნე აქ გაგებულია როგორც ღვთაებრივი შემოქმედების ნიმუში. ფილოსოფია თამაშობრივი ფორმით აღმოცენდება. კოსმოგონიური საკითხი იმის შესახებ, როგორ იქცნენ სამყაროს საგნები ისეთებად, როგორებიც არიან, ამთავითვე ადამიანური გონის უპირველეს საზრუნავს შეადგენს. ბავშვის ექსპერიმენტული ფსიქოლოგია გვიჩვენებს, რომ ექვსი წლის ასაკში დასმულ შეკითხვათა არსებითი ნაწილი, ფაქტიურად, კოსმოგონიური ტიპისაა: რატომ მიდის წყალი, საიდან მოდის ქარი, რა არის სიკვდილი და ა. შ.[7]

ვედურ ჰიმნთა შეკითხვა-გამოცანებს პირდაპირ მივყავართ „უპანიშადების“ უაღრესად ღრმა გამონათქვამებამდე. მაგრამ ჩვენი ამოცანაა არა საღმრთო გამოცანების ფილოსოფიური შინაარსის გამოწვლილვით შესწავლა, არამედ მათი თამაშობრივი ხასიათის კონკრეტული ანალიზი და კულტურისათვის მისი მნიშვნელობის რაც შეიძლება თვალსაჩინოდ ჩვენება.

გამოცანების შეჯიბრი კულტს ეკუთვნის

გამოცანების შეჯიბრი მხოლოდ გართობა არაა, იგი მსხვერპლშეწირვითი კულტის არსებით ნაწილს შეადგენს. გამოცანის ამოხსნა ისევე აუცილებელია, როგორც ზვარაკის

[6] ათარვავედა, X, 7, 37.

[7] Jean Piaget, *Le langage et la pensée chez l' enfânt*, Neuchatel – Paris 1930, თავი V: Les questions d'un enfant.

დაკვლა[8]. ის მაიძულებელ ზემოქმედებას ახდენს ღმერთზე. ძველინდური ჩვეულების საინტერესო პარალელს ვნახავთ ცენტრალური სულავესის კუნძულებზე მცხოვრებ ტორაჯას ტომში[9]. მათ დღესასწაულებზე გამოცანების დასმის დრო შეზღუდულია; იწყება ბრინჯის „დაფეხმძიმების“ მომენტით და მოსავლის აღებამდე გრძელდება, რადგან გამოცანის ამოხსნა („გამოსვლა“) ბრინჯის ბიბილოების „გამოსვლას“ იწვევს. რამდენჯერაც გამოცანა ამოიხსნება („გამოვა“), იმდენჯერ ქორო შემოდის შეძახილებით: „მაღლა მთაში და დაბლა ველებში გამოდი, ჩვენო ბრინჯო, გამოდით, სავსე ბიბილოებო“. ამ პერიოდის წინა ხანებში აკრძალულია ყოველგვარი ლიტერატურული საქმიანობა, რადგან მან შეიძლება ზიანი მიაყენოს ბრინჯის ზრდას. ერთი და იგივე სიტყვა „ვაილო“ აღნიშნავს „გამოცანას“ და „ფეტვს“, – მინდვრეულს, რომელიც ბრინჯის შემოსვლამდე ხალხის ძირითადი საკვები იყო[10]. პარალელის სახით მოვიყვან შვეიცარიის კანტონის – გრაუბუნდის სახალხო თამაშობებზე ნათქვამს: „ხალხი უგუნურ ხერხებს მიმართავდა, რომ მარცვლეული უკეთ მოწეულიყო“[11].

ვისაც ცოტათი მაინც გადაუთვალიერებია ვედური და ბრაჰმანული ლიტერატურა, იცის, რომ საგანთა წარმოშობის აქ მოცემული ახსნები არაჩვეულებრივად ურთიერთგანსხვავებული, ჭრელი და წინააღმდეგობრივია, გაბნეული და ძნელი მისაგნები. მათ ვერავითარ სისტემას და ერთიან აზრს ვერ უპოვით. მაგრამ თუ მხედველობაში მივიღებთ კოსმოგონიურ სპეკულაციათა ძირეულად თამაშობრივ ხასიათს და ამ ახსნათა რიტუალური გამოცანებიდან წარმომავლობას, ცხადი გახდება, რომ სულაც არაა აუცილებელი, ეს არეულობა დავაბრალოთ სამღვდელოების კაზუისტიკას და ყოველი ქურუმის მისწრაფებას, თავისი მსხვერპლშეწირვა სხვაზე უპირატესად გამოაჩინოს, ან კიდევ თვითნებურ ფანტაზიას[12]: უბრალოდ, ყველა ეს აურაცხელი, ერთმანეთის საწინააღმდეგო ახსნა ერთ დროს რიტუალური გამოცანის პასუხი იყო.

გამოცანა იმით ამჟღავნებს თავის საღმრთო, ესე იგი, სახიფათო ხასიათს, რომ მითოლოგიურ ანდა რიტუალურ ტექს-

---

[8] M. Winternitz, *Geschichte der indischen Literatur I*, Leipzig 1908, გვ. 160.

[9] N. Adriani en A. C. Kruyt, *De barée-sprekende Toradja's van Midden-Celebes*, III, Batavia 1914, გვ. 371.

[10] N. Adriani, *De naam der gierst in Midden-Celebes*, Tijdschrift van het Bataviaasch Genootschap XLI 1909, გვ. 370.

[11] Stumpfl, *Kultspiele*, გვ. 31.

[12] როგორც H. Oldenburg-ს გამოსცდის წიგნში: *Die Weltanschauung der Brahmantexte*, Göttingen 1919, გვ. 166, 182.

ტებში თითქმის ყოველთვის „საბედისწერო გამოცანად“ (Halsrätsel) გვევლინება, ესე იგი მის გამოცნობაზე კაცის სიცოცხლეა დამოკიდებული. სიცოცხლე ფსონია, იგი თამაშდება. შესაბამისად, უმაღლესი სიბრძნის ნიშანი იმგვარი გამოცანის დასმაა, ვერავინ რომ ვერ უპასუხებს. ორივე ეს მომენტი გაერთიანებულია ძველინდურ მონათხრობში მეფე იანაკას შესახებ, რომელმაც ათასი ძროხა წამოაყენა ჯილდოდ თეოლოგიურ კითხვა-პასუხში გამარჯვებულისათვის მსხვერპლშეწირვით დღესასწაულზე დამსწრე ბრაჰმანებს შორის[13]. ბრძენმა იაინავალკიამ ძროხები წინასწარ თავისთან გაარეკია და შემდეგ ყველა მეტოქე ბრწყინვალედ დაამარცხა. როცა ერთ-ერთი მათგანი, ვიდაგდჰა საკაია, პასუხს ვერ ახერხებს, მას თავი ერთბაშად ძვრება: აქ ჭკუისსასწავლებლადაა ნაჩვენები, რომ გამოცანის ვერამომხსნელი სიცოცხლეს უნდა გამოესალმოს. როცა, ბოლოს და ბოლოს, ვეღარავინ ბედავს კითხვის დასმას, მოზეიმე იაინავალკია წამოიძახებს: „ღირსეულო ბრაჰმანებო, შემეკითხეთ, ვისაც გსურთ, ან თუნდაც ყველამ ერთად, ანდა მე შეგეკითხებით ყველას, ვისაც გსურთ, ან თუნდაც ყველას ერთად!“.

თამაშობრიობა აქ სავსებით თვალსაჩინოა. საღმრთო მოძღვრება თავის თავს ეთამაშება. სერიოზულობის ხარისხი, რაც დასაშვებს გახდის ამა თუ იმ ამბის წმიდა ტექსტის შემადგენლობაში შესვლას, ისევე გაურკვეველი და არსებითად განურჩეველია, როგორც საკითხი, მართლა თუ გამოსალმებია ვინმე სიცოცხლეს გამოცანის ამოუხსნელობის გამო. მთავარია თამაშის მოტივი როგორც ასეთი.

დამარცხებულის სიკვდილით დასრულებული გამოცანებით შეჯიბრის მოტივს ბერძნულ გადმოცემაშიც ვხვდებით, ოღონდ რამდენადმე გაფერმკრთალებული სახით. იგი ორი მისნის, ქალკასა და მოპსოსის ამბითაა წარმოდგენილი. ქალკას უწინასწარმეტყველებენ, რომ დაიღუპება, როგორც კი მასზე უკეთეს მისანს შეხვდება. ბედი მოპსოსს შეახვედრებს, და ისინი იწყებენ გამოცანებით შეჯიბრს, რომელშიც მოპსოსი იმარჯვებს. ქალკა დარდით კვდება თუ თავს იკლავს; მისი მიმდევრები მოპსოსის მხარეზე გადადიან[14]. აქ, ჩემი აზრით, საბედისწერო გამოცანის მოტივი აშკარად დამახინჯებული სახითაა შემორჩენილი.

---

[13] *Satapatha-Brahmana* XI, 6, 3, 3; *Brhdaranyaka-Upanishad III*, I-9.

[14] სტრაბონი, XIV, 642; ჰესიოდე, ფრ. 160; შდრ. K. Ohlert, *Rätsel und Rätselspiele*, 2. Aufl., Berlin 1912, გვ. 28.

ძველსკანდინავიური კითხვა-პასუხის პაექრობები

მოტივი კითხვა-პასუხის სახით შეჯიბრისა, სადაც დამარცხებული სიცოცხლეს კარგავს, მყარი სახითაა მოცემული ედას ეპოსში. „სიტყვანში ვაფთრუდნირისანში“ ოდინი სიბრძნეში შეეჯიბრება ბრძენთაბრძენ გოლიათს, რომელიც უძველესი დროის ცოდნას ფლობს. ეს არის შეჯიბრი ამ სიტყვის სრული აზრით და, იმავე დროს, ბედის გამოცდა, სადაც სიკვდილ-სიცოცხლის საკითხი დგას. კითხვას ჯერ გაფთრუდნირი სვამს, მერე – ოდინი. კითხვები მითოლოგიური და კოსმოგონიური ხასიათისაა, ზუსტად ისევე, როგორც ვედებიდან მოხმობილ მაგალითებში. საიდან მოდის დღე და ღამე? საიდანაა ზამთარი და ზაფხული, საიდან ჩნდება ქარი? „სიტყვანში ალვისისანში“ თორი ეკითხება ჯუჯა ალვისს სახელებს, რაც სხვადასხვა საგანს ასების, ვანების[15], ადამიანის, გოლიათების, ჯუჯების, აგრეთვე ჰელის[16] ენებზე ჰქვია; საბოლოოდ, მზის ამოსვლას ჯუჯა ბორკილდადებული ხვდება. იგივე ფორმა აქვს სიმღერას ფიოლსვინზე. ჰაიდრეკის გამოცანებში ასეთი მოტივია: მეფე ჰაიდრეკს ფიცი დაუდია, რომ მის მიმართ დანაშაულის ჩამდენი გადარჩებოდა, თუ ისეთ გამოცანას ეტყოდა, რაზეც მეფე ვერ უპასუხებდა. ამ სიმღერათა უმეტესობას „ედას“ უახლეს ნაწილს აკუთვნებენ და, შესაძლოა, სამართლიანადაც თვლიან, რომ აქ უფრო მეტად პოეტური ფანტაზიის თამაშთან გვაქვს საქმე. მაგრამ ეს არ აქარწყლებს ფაქტს, რომ ამ ფორმით უძველესი, უაღრესად არქაული საღმრთო თამაშის ტიპი დასტურდება.

გამოცანის პასუხი გააზრების ან ლოგიკური მსჯელობის შედეგად როდი მიიღება. ის არის ამო-ხსნა, უეცარი განთავისუფლება ბორკილებისაგან, რომელთაც შემკითხველი ადებს მოპასუხეს. ამიტომაა, რომ სწორი ამოხსნა შემკითხველს ერთი დარტყმით ძალას აცლის. თავისთავად ყოველ შეკითხვას მხოლოდ ერთი პასუხი აქვს. ის შეიძლება მოიძებნოს, თუ თამაშის წესები ცნობილია. ეს წესები გრამატიკული, პოეტური თუ რიტუალური სახისაა. მოპაექრემ გამოცანების ენა უნდა იცოდეს, უნდა ერკვეოდეს, მოვლენათა რა კატეგორიაზე მიანიშნებს ბორბლის, ჩიტის, ძროხის სიმბოლოები. თუ აღმოჩნდა, რომ შესაძლებელი ყოფილა მეორე პასუხი, რომელიც წესს შეესაბამება და შემკითხველს გათვალისწინებული არა ჰქონია, მაშინ ამ უკანასკნელის

[15] გერმანიკული მითოლოგიის ღმერთები. (მთარგმ. შენ.).

[16] გერმანიკული მითოლოგიით – გარდაცვლილთა სამეფო. (მთარგმ. შენ.).

საქმე შეიძლება ცუდად წავიდეს. მეორე მხრივ, ერთი და იგივე საგანი შეიძლება სხვადასხვაგვარად იყოს სახოვნად წარმოდგენილი თუ გამოხატული, რაც ნიშნავს: ის შეიძლება რამდენიმე გამოცანის უკან იყოს დამალული. ხშირად გამოცანის პასუხი მხოლოდ და მხოლოდ საგნის გარკვეული საღმრთო თუ საიდუმლო სახელის ცოდნაში მდგომარეობს, როგორც ზემოთ ნახსენებ „სიტყვანში ვაფთრუდნირისანში“.

აქ საქმე ეხება არა საზოგადოდ გამოცანის ფორმის გაგებას, არამედ მის თამაშობრივ რაგვარობას და კულტურულ ფუნქციას. ამიტომ ჩვენ არ გვჭირდება ჩაღრმავება ეტიმოლოგიურ და სემანტიკურ კავშირებში სიტყვებს Rätsel (გერმ. „გამოცანა“), Rat, Raten („რჩევა“, „რჩევის მიცემა“) და Erraten-ს („გამოცნობა“) შორის, ან ბერძნულში αἴνιγμοσ, αἴνιγμα-ს („გამოცანა“) და αἶνοϛ-ს („ანდაზა“, „გამოთქმა“) შორის. კულტურის ისტორიის თვალსაზრისით გამოცანა, რჩევა, მითოსი, ზღაპარი, ანდაზა ერთმანეთთან დიდ სიახლოვეს ამჟღავნებს. ყოველივე ეს მხოლოდ იმისთვის გავიხსენეთ, რომ უფრო კარგად გაგვედევნებინა თვალი გამოცანის განვითარების სხვადასხვა მიმართულებისათვის.

შეგვიძლია დავასკვნათ, რომ გამოცანა თავდაპირველად საღმრთო თამაშია, ესე იგი, თამაშისა და სერიოზულობის საზღვარზეა, რიტუალის მნიშვნელოვანი ელემენტია და ამავე დროს თამაშობრივ ხასიათსაც არ კარგავს. მისი შემდგომი ევოლუცია ორად იტოტება: ის იქცევა, ერთი მხრივ, საზოგადოებრივ გასართობად, მეორე მხრივ კი, საღმრთო ეზოთერიულ მოძღვრებად. ფუნქციის ამ გაორებაში არც სერიოზულის ხუმრობამდე დაქვეითება უნდა დავინახოთ და არც ხუმრობის სერიოზულამდე ამაღლება. უფრო სწორი იქნება, ვთქვათ, რომ კულტურის ევოლუციასთან ერთად თანდათან დგინდება განსხვავება იმ ორ სფეროს შორის, ჩვენ რომ თამაშსა და სერიოზულობას ვუწოდებთ, მაგრამ დაწყებით საფეხურებზე ისინი ქმნიდნენ განუყოფელ გონით გარემოს, რომელშიც კულტურა აღმოცენდა.

გამოცანა, როგორც საზოგადოებრივი თამაში

გამოცანა, ან, უფრო ზოგადად, დასმული კითხვა მისი მაგიური მნიშვნელობის გარეშე საზოგადოებრივი ურთიერთობის არსებით აგონურ ელემენტად რჩება. როგორც სოციალური თამაში, ის მრავალგვარ ლიტერატურულ სქემასა და რიტმულ

ფორმას იგუებს, როგორიცაა, მაგალითად, კითხების ჯაჭვი, რომელსაც ყოველი კითხვა ახალს ბადებს, ან კითხვები აღმატებულების შესახებ, მაგალითად: „რა არის თაფლზე ტკბილი?“ და ა. შ. საბერძნეთში პოპულარულ საზოგადოებრივ თამაშს წარმოადგენდა „აპორიების“, ესე იგი ისეთი კითხვების წამოყენება, რომლებზეც სრულყოფილი პასუხი პრინციპში ვერ გაიცემა. ისინი შეგვიძლია განვიხილოთ, როგორც საბედისწერო გამოცანების შესუსტებული ფორმა. გამოცანა-თამაშში მაინც სფინქსის შეკითხვა ჭვივის: უკანა პლანზე სიკვდილით დასჯის თემა ლანდად კრთის. ალექსანდრე მაკედონელის ინდოელ გიმნოსოფისტებთან შეხვედრის ამბავი გამოდგება იმის ტიპიურ მაგალითად, როგორ რჩება საცნაური საბედისწერო გამოცანის მოტივის გვიანდელ გადმოცემაში მისი საკრალური სარჩული. ერთი ქალაქის დიდი ბრძოლებით დაპყრობის შემდეგ ალექსანდრემ თავისთან მოუხმო ათ ბრძენს, რომელთა რჩევითაც ქალაქი არ ემორჩილებოდა. მას სურდა, ისეთი შეკითხვები დაესვა მათთვის, რომ პასუხი ვერ გაეცათ. პირველი ის მოკვდებოდა, ვინც ყველაზე უარესად უპასუხებდა, რაც ისევ ერთ-ერთ ბრძენს უნდა განესაჯა. თუ კარგად განსჯიდა, ამით თავის სიცოცხლეს იხსნიდა. შეკითხვები უმეტესწილად კოსმოლოგიურ დილემათა ხასიათისა იყო და ვედური ჰიმნების საღმრთო გამოცანების თამაშობრივ ვარიანტებს წარმოადგენდა. რომელია მეტი: ცოცხალი თუ მკვდარი? რომელია დიდი: ზღვა თუ ხმელეთი? რომელი რომელს უსწრებს: დღე ღამეს თუ პირიქით? გაცემული პასუხები უფრო ლოგიკურ ფანდებს ჰგავდა, ვიდრე მისტიკურ სიბრძნეს. როცა, ბოლოს და ბოლოს, ერთ-ერთმა ბრძენმა კითხვაზე, თუ ვინ პასუხობდა ყველაზე უარესად, ასეთი განაჩენი გამოიტანა: „ყოველი სხვაზე უარესი იყოო“, მან ამით მთელი გეგმა ჩაშალა: სიკვდილით არავინ დაისჯებოდა[17].

გამოცანის მეშვეობით მეტოქის გაცურების ჩანაფიქრს ემსახურება „დილემა“, ისეთი შეკითხვა, რომლის პასუხი მუდამ მოპასუხის საზიანო გამოდის. იმავე დანიშნულებისაა ამოცანა, რომელიც ორგვარად შეიძლება ამოიხსნას; აქედან ერთი უფრო ცხადი პასუხი უწმაწური შინაარსისაა. ამ ტიპის გამოცანებს ჯერ კიდე „ათარვავედაში“ ვხვდებით[18].

---

[17] U.Wilcken, *Alexander der Grosse und die indischen Gymnosophisten*, Sitz.-Ber. d. preub. Akad. d. Wissensch. XXXIII, 1923, გვ. 164. ხელნაწერში არსებული ხარვეზები, რომლებიც ზოგჯერ აძნელებს ამბის გაგებას, ჩემი აზრით, გამომცემლის მიერ ყოველთვის დამაჯერებლად არ არის შევსებული.

[18] „ათარვავედა“, XX, 1, 133, 134.

კითხვა-პასუხი

ნაირგვარი ფორმებიდან, რითაც გამოცანა ლიტერატურულ, გართობასა თუ განსწავლაზე გამიზნულ სახეს იძენს, ზოგიერთი განსაკუთრებულ ყურადღებას იმსახურებს, რადგან მეტად თვალსაჩინოდ ამჟღავნებს კავშირს თამაშობრივსა და საკრალურს შორის. ამათგან პირველია რელიგიური თუ ფილოსოფიური ხასიათის კითხვა-პასუხი, სხვადასხვა კულტურაში რომ გვხვდება. ქარგა ყოველთვის ერთი და იგივეა: ვინმე ბრძენს მეორე ან რამდენიმე ბრძენი კითხვებს უსვამს. ზარათუსტრა მეფე ვისტასპას სამოც ბრძენს პასუხობს, სოლომონი – სებას დედოფალს. ბრაჰმანულ ლიტერატურაში გავრცელებულია მოტივი, რომლის მიხედვითაც ბრაჰმას ჭაბუკი მოსწავლე, ბრაჰმაჩარინი, მეფის კარზე მიდის და აქ დასმულ კითხვებს უპასუხებს, ან თვითონ სვამს კითხვებს და ასე იქცევა მოსწავლიდან მასწავლებლად. საგანგებო დასაბუთების გარეშე ცხადია, რომ ეს ფორმა მეტად მჭიდროდ ენათესავება არქაულ საღმრთო გამოცანებით შეჯიბრს. ამ თვალსაზრისით საგულისხმოა ერთი მონათხრობი „მაჰაბჰარატიდან“[19]. პანდავები ტყეში ხეტიალის დროს ლამაზ ნაკადულს მიადგებიან. წყლის სული უკრძალავთ დალევას, სანამ მის დასმულ კითხვებს არ უპასუხებენ. ვინც კი ამ აკრძალვას არღვევს, წამსვე უსულოდ ეცემა მიწაზე. ბოლოს და ბოლოს იუდჰისტირა აცხადებს, რომ მზადაა, შეკითხვებს უპასუხოს. ამის შემდეგ იწყება კითხვა-პასუხის თამაში, რომელიც უშუალოდ დაგვანახებს გადასვლას კოსმოლოგიური საღმრთო გამოცანიდან ლოგიკურ თამაშზე და ამავე დროს თავისებური ფორმით გადმოგვცემს ინდური ეთიკის თითქმის მთელ სისტემას.

თუ კარგად დავაკვირდით, რეფორმაციის ეპოქის საუბრები რელიგიის თემებზე, როგორც, მაგალითად, ლუთერსა და ცვინგლის შორის მარბურგში, 1529 წლის იანვარში, ან თეოდორ დე ბეზისა და მისი თანამგზავრების გაბაასება კათოლიკე პრელატებთან პუასიში 1561 წელს, სხვა არაფერია, თუ არა ძველი საღმრთო ჩვეულების უშუალო გაგრძელება.

შეგვიძლია უფრო დაწვრილებით განვიხილოთ ზოგიერთი ლიტერატურული ნაწარმოები, რომელშიც კითხვა-პასუხის ფორმამ ნახა გამოხატულება.

„მილინდაპანჰა“, ესე იგი მენანდრეს კითხვები, სავარაუდოდ ჩვენი წელთაღრიცხვის დასაწყისით დათარიღებული პა-

[19] III, 313.

ლიური თხზულებაა, რომელსაც, თუმცა კანონიკურ ტექსტად არ ითვლება, დიდ პატივს სცემენ როგორც სამხრეთელი, ისე ჩრდილოელი ბუდისტები. ის გადმოგვცემს საუბარს, რომელიც მეფე მენანდრეს, ძვ. წ. მეორე საუკუნეში საბერძნეთის სახელით ბაქტრიას რომ მართავდა, დიდ არქატ ნაგასენასთან ჰქონდა. ნაწარმოების შინაარსი და ტენდენცია წმინდად რელიგიურ-ფილოსოფიურია, მაგრამ ფორმა და ტონი თავიდან ბოლომდე გამოცანებით შეჯიბრისაა. ამ მხრივ უკვე ნაშრომის შესავალია ნიშანდობლივი: „მეფემ თქვა: ღირსებით მოსილო ნაგასენა, გსურს თუ არა ჩემთან საუბარი? – თუ თქვენს უდიდებულესობას სურს ისე მესაუბროს, როგორც ბრძენ ხალხს სჩვევია, მაშინ მე თანახმა ვარ, მაგრამ თუ თქვენ ისე მესაუბრებით, როგორც მეფეების წესია, მაშინ მე თანახმა არა ვარ. – მაშ, როგორ სჩვევია ბრძენ ხალხს ერთმანეთში საუბარი, ღირსებით მოსილო ნაგასენა?“ – ამას მოჰყვება ახსნა: „ბრძენს გული არ მოსდის, როცა მას კუთხეში მიიმწყვდევენ, მეფეს კი მოსდის“. ამის შემდეგ მეფე თანხმდება, საუბარი თანასწორობის საფუძველზე აწარმოოს, ზუსტად ისევე, როგორც ფრანც ფონ ანჟუელის „გაბერ“-ში დასახელებულ თამაშშია. მეფის კარზე მყოფი ბრძენნიც მონაწილეობას იღებენ; ხუთასი იონაკა, ესე იგი იონიელები და ბერძნები, აგრეთვე ოთხმოცი ათასი ბერი დამსწრე საზოგადოებას შეადგენენ. ნაგასენა გამოწვევის ნიშნად წამოაყენებს „პრობლემას ორლესურს, ღრმააზროვანს, ძნელად ამოსახსნელს, კვანძივით მაგარს“, და მეფის ბრძენნი ჩივიან, რომ იგი თავისი მზაკვრული შეკითხვებით ერეტიკულ მიმართულებას ახვევს თავზე. ეს შეკითხვები უმეტესწილად ტიპიური დილემებია და თავდება მოზეიმე შეძახილით: „ახლა აქედან იპოვე გამოსავალი, შენო უდიდებულესობავ!“. ამგვარად ჩვენს წინაშე სოკრატული ფორმით დადგება ბუდისტური მოძღვრების ძირითადი საკითხები. ფორმა თამაშობრივი რჩება, აზრი კი მეტად სერიოზულია.

თეოლოგიურ-ფილოსოფიური დისერტაცია

რელიგიური კითხვა-პასუხის გვარს მიეკუთვნება აგრეთვე ტრაქტატი „გილფაგინინგი“ „სნორა ედადან“. განგლერი ნიძლავზე იწყებს ჰართან კითხვა-პასუხს, მას შემდეგ რაც შვიდი ხმლით იყონგლიორა და ამით მეფე გილფის ყურადღება მიიქცია.

თანდათანობითი გარდამავალი ფორმები აკავშირებს ერთმანეთთან სახელის, სიცოცხლისა თუ ქონებისათვის გამართულ კოსმოგონიური საღმრთო გამოცანებით ან მზაკვრული კითხვებით თამაშსა და თეოლოგიურ-ფილოსოფიურ კითხვა-პასუხს. ამავე მიმართულებას ეკუთვნის აგრეთვე დიალოგური ფორმები, როგორიცაა რიტუალური ლიტანია და სასწავლო რელიგიური კათეხიზმოები. არსად არ არის ეს ფორმები ერთმანეთს ისე მჭიდროდ დაკავშირებულ-გადახლართული, როგორც ავესტაში, სადაც მოძღვრება ძირითადად ზარათუსტრასა და აჰურა მაზდას სიტყვა-პასუხითაა დალაგებული. იასნები, მსხვერპლშეწირვის რიტუალისათვის განკუთვნილი ლიტურგიული ტექსტები, კიდევ ატარებს პირველადი თამაშობრივი ფორმის გარკვეულ ნაკვალევს. ტიპიურად თეოლოგიურ კითხვებს მოძღვრების, ცხოვრების წესისა და რიტუალის შესახებ ცვლის კოსმოგონიური კითხვები, მაგალითად 44-ე იასნაში[20]. ყოველი ლექსი ზარათუსტრას სიტყვებით იწყება: „ამას გეკითხები, გამეცი სწორი პასუხი, ო, აჰურა“, რასაც სხვადასხვა კითხვა მოჰყვება, დაწყებული სიტყვებით: „ვინ არის ის, ვინც...“ და: „ხამს თუ არა...“; „ვინ არის ის, ვისაც ეყრდნობა ქვემოთ მიწა და ზემოთ ცა, რომ არ ვარდება?“; „ვინ არის ის, ვინც შეუერთა სისწრაფე ქარსა და ღრუბლებს?“; „ვინ არის ის, ვინც შექმნა კურთხეული ნათელი და ბნელი... ძილი და ღვიძილი?“. დასკვნით ნაწილში კი დაისმის ნიშანდობლივი კითხვა, საიდანაც გამოჩნდება, რომ საქმე გამოცანებით ძველებური ბრძოლის ნაშთებთან გვქონია: „ამას გეკითხები... მივიღებ თუ არა ათ ფაშატს, ერთ ულაყსა და ერთ აქლემს, რომელსაც შენ შემპირდი, ო, მაზდა?“ წმინდად კატეხიზმური ტიპის შეკითხვები შეეხება ღვთისმოსაობის წარმოშობასა და წესს, კეთილისა და ბოროტის გარჩევას, სიწმინდის სხვადასხვა სახეს, ბოროტ სულთან ბრძოლას და ა.შ.

შვეიცარიელ ქადაგს, პესტალოცის სამშობლოსა და ეპოქაში თავის საბავშვო კატეხიზმოს „გამოცანების წიგნი“ რომ დაარქვა, აზრადაც არ მოსვლია, რაოდენ მიუახლოვდა ამ მიგნებით თავისი ჟანრის უძველეს კულტურისისტორიულ ძირებს.

მენანდრეს კარზე ჩატარებულ თეოლოგიურ-ფილოსოფიურ კითხვა-პასუხს უშუალოდ მივყავართ მეცნიერული ტიპის შეკითხვებთან, რომელთაც მოგვიანო ხანის მთავარნი თავის სწავლულებს და უცხოეთიდან მოწვეულ ბრძენებს უსვამდნენ. ცნობილია მეფე ფრიდრიხ II ჰოჰენშტაუფენის კითხვარი, რომე-

[20] C. Bartholomac, *Die Gatha's des Awesta*, Halle 1879, გვ. 58-59; IX.

ლიც მან თავის კარის ასტროლოგს მიქაელ სკოტუსს წარუდგინა[21], აგრეთვე მისი ფილოსოფიური კითხვები მაჰმადიანი მეცნიერის, მაროკოელი იბნ საბინისადმი. პირველი კითხვარი განსაკუთრებით საგულისხმოა ჩვენთვის იმის გამო, რომ აქ კოსმოლოგიური კითხვები წმინდად საბუნებისმეტყველოსა და თეოლოგიურშია შერეული. რას ეყრდნობა დედამიწა? რამდენი ცა არსებობს? როგორ ზის ღმერთი თავის ტახტზე? რა განსხვავებაა წაწყმედილ ადამიანთა სულებსა და დაცემულ ანგელოზებს შორის? რისგანაა ზღვის წყალი მარილიანი? როგორ ხდება, რომ ქარი სხვადასხვა მხრიდან უბერავს? როგორ უნდა ავხსნათ ვულკანიდან ამოსული ორთქლი და ლავის ამოფრქვევა? რატომაა, რომ გარდაცვლილთა სულები აშკარად აღარ ესწრაფვიან მიწაზე დაბრუნებას? – და ა. შ. აქაც ძველის გამოძახილი ახალს ეხლართება.

იბნ საბინისადმი დასმული „სიცილიური კითხვები“ უფრო სკეპტიკური და არისტოტელური სახისაა, ისინი უწინდელზე გაცილებით ფილოსოფიურია, მაგრამ მათშიც ჭვივის ძველი ნათესაობა. ახალგაზრდა მაჰმადიანმა ფილოსოფოსმა მოურიდებლად ახალა მეფეს: „შენი კითხვები ბრიყვულია, აბნეულია და თავის თავს ეწინააღმდეგება!“. იმაში, რომ მეფემ ეს გათათხვა მშვიდად და თავმდაბლად მიიღო, ჰამპე „ფრიდრიხის ადამიანურობას“ ხედავს და ამისთვის აქებს. მაგრამ ფრიდრიხმა, მენანდრესი არ იყოს, იცოდა, რომ კითხვა-პასუხის თამაში თანასწორობის საფუძველზე მიმდინარეობს; ამიტომ მისი მონაწილენი, ნაგასენას სიტყვებით რომ ვთქვათ, საუბრობენ არა მეფეთა, არამედ ბრძენთა წესით.

გამოცანების თამაში და ფილოსოფია

ჯერ კიდევ გვიანი ხანის ბერძნებს კარგად აქვთ შეგნებული გარკვეული კავშირი გამოცანებით თამაშსა და ფილოსოფიის წარმოშობას შორის. არისტოტელეს მოსწავლე კლეარქემ ტრაქტატში ანდაზების შესახებ გამოცანის თეორია ჩამოაყალიბა და ამტკიცებდა, რომ გამოცანა ერთ დროს ფილოსოფიის საგანს შეადგენდა: „ძველები მათი მეშვეობით თავის განათლებას (παιδεία) ამოწმებდნენ“[22], – ეს კი აშკარად უკავ-

[21] იხ. Isis IV, 2, 1921, no. II; Harvard Historical Studies XXVII, 1924, და K. Hampe, *Kaiser Friedrich II. als Fragesteller*, Kultur-und Universalgeschichte (Festschrift für Walter Goetz), 1927, გვ. 53–67.

[22] C. Prantl, *Geschichte der Logik im Abendlande I*, Leipzig 1855, გვ. 399.

შირდება ფილოსოფიური გამოცანებით ვარჯიშს, რაზეც ზემოთ ვსაუბრობდით. ნაძალადევი და ყურით მოთრეული სულაც არ იქნება, თუ ძველთაძველი კითხვა-გამოცანებიდან პირდაპირ ხაზს გავავლებთ ბერძნული ფილოსოფიის პირველ მიღწევებამდე.

ნუ გავყვებით საკითხს იმის შესახებ, რამდენად ამჟღავნებს თვით სიტყვა **πρόβλημα** ფილოსოფიური მსჯელობის წარმოშობას გამოწვევიდან და შესაბამისი ამოცანიდან. ის მაინც უეჭველია, რომ უძველესი დროიდან ვიდრე სოფისტებამდე და რიტორებამდე სიბრძნისმაძიებელნი ტიპიურ მებრძოლებად წარმოგვიდგებიან. ისინი საპაექროდ იწვევენ თავიანთ მეტოქეებს, მრისხანე კრიტიკის ცეცხლს უშენენ და თავის შეხედულებათა სისწორეს არქაული ადამიანის თვითდაჯერებით განადიდებენ. პირველ ფილოსოფიურ მცდელობათა სტილი და ფორმა პოლემიკური და აგონურია. ისინი ყოველთვის „მე-ს“ პირით ლაპარაკობენ. როდესაც ელეელი ძენონი თავის მოწინააღმდეგეებს ებრძოდა, იგი ამას **აპორიების** მეშვეობით აკეთებდა, ესე იგი, თავდაპირველად თითქოს იზიარებდა გასაბათილებელ დებულებებს, მაგრამ მერე იქიდან ორი ერთმანეთის საწინააღმდეგო და გამომრიცხველი დასკვნა გამოჰქონდა. ფორმა აშკარად გამოცანის სფეროზე მიანიშნებდა. „ძენონი კითხულობდა: თუ სივრცე რაიმეა, რაში უნდა იყოს ის?“[23] „ბნელი“ ჰერაკლიტესთვის ბუნება და სიცოცხლე „გრიფოსია“, გამოცანაა, თვითონ კი გამოცანების ამომხსნელია. ემპედოკლეს გამონათქვამები კიდევ უფრო ჰგავს მისტიკურ გამოცანათა პასუხებს. ისინი კვლავ ლექსის ფორმითაა დალაგებული. მათი გროტესკულობამდე ველური წარმოდგენები ცხოველთა წარმოშობის შესახებ თავიანთი დახლართული ფანტაზიებით ძველინდურ ბრაჰმანულ ტექსტში სულ არ გვეუცხოებოდა. „მისგან უკისროდ ამოიზარდა მრავალი თავი, მკლავები უმხრებოდ ურტყამდნენ წრეებს, თვალები კი მარტო, უსახეებოდ დახეტიალებდნენ“[24]. უადრესი ფილოსოფოსები წინასწარმეტყველის ენთუზიაზმით ლაპარაკობდნენ. უპირობო თვითდარწმუნებულობა მსხვერპლის შემწირავ ქურუმებსა და მისტაგოგებს ამსგავსებთ. ისინი იკვლევენ საგნების საფუძვლებს: მათ საწყისს – ἀρχή-ს და ქმნადობას – φύσις-ს. ეს უძველესი კოსმოლოგიუ-

[23] არისტოტელე, „ფიზიკა“, IV, 3, 210bq 22sq; W. Capelle, *Die Vorsokratiker, die Fragmente und Quellenberichte*, übersetzt und eingeleitet, Stuttgart 1935, გვ. 172.

[24] Capelle, *Vorsokratiker*, გვ. 216. ამას საოცრად ეხმაურება მორგენშტერნის ფანტაზია: „მარტოხელა მუხლი დაძრწის სამყაროში...“

რი პრობლემებია, უხსოვარი დროიდან გამოცანის ფორმით რომ ისმოდა და მითოსის ფორმით იჭრებოდა. ლოგიკური სპეკულაცია სამყაროს აგებულების შესახებ უშუალოდ ამოიზრდება მითოსური კოსმოლოგიის საკვირველი სურათებიდან – მაგალითად, ისეთიდან, როგორიცაა პითაგორას მოძღვრება 183 ერთმანეთზე მიჯრით მიწყობილი ტოლგვერდა სამკუთხედის ფორმის მქონე სამყაროზე[25].

არქაული ფილოსოფიის აგონურ მომენტს, როგორც მეჩვენება, განსაკუთრებით აშკარად ავლენს ტენდენცია, სამყაროული მდინარების საფუძველში დანახულ იქნას მარადიული ბრძოლა ძირეულ დაპირისპირებულ საწყისთა შორის. ასეთია იანისა და ინის ჩინური დაპირისპირება. ჰერაკლიტესთვის ბრძოლა „ყველა საგნის მამაა“. ემპედოკლემ წამოაყენა ორი პრინციპი, რომელიც სამყაროს დასაბამიდან მოყოლებული უცვლელად განსაზღვრავს სამყაროს მდინარებას: φιλία ანუ სიმპათია და νεῖκος, ანუ შუღლი. სრული საფუძველი გვაქვს შემთხვევითობად არ ჩავთვალოთ, რომ უადრეს ფილოსოფოსთა მიდრეკილება, არსებულს ანტითეტური ახსნა მისცენ, იმდროინდელი საზოგადოების ანტითეტურ-აგონურ აგებულებას შეესაბამება. ადამიანი იმთავითვე შეეჩვია, ყველაფერი დაპირისპირებულთა გაორებაში და შეჯიბრის კუთხით დაენახა და გაეაზრებინა. ჰესიოდე კარგ „ერისს“, კეთილისმყოფელ ბრძოლას, დამანგრეველისაგან განასხვავებს.

ჩვენს მიერ ნავარაუდევ კავშირს ადასტურებს გარემოება, რომ ყოველივე არსებულის მარადიული ბრძოლა, „ფიუსისის“ წინააღმდეგობრივობა ხანდახან სამართლებრივ პაექრობასთანაა გათანაბრებული. ეს შეხედულება არქაული კულტურის თამაშობრივი სამყაროს შუაგულში გვაბრუნებს. ბუნების მარადიული შუღლი ამავე დროს სასამართლოს წინაშე პაექრობაა. ვერნერ იეგერის მიხედვით ბერძნებმა სამართლებრივ ცხოვრებაში ჩამოყალიბებული ცნებები: „კოსმოსი“, ანუ წესრიგი, „დიკე“, ანუ სამართალი, და „ტისის“ ანუ სასჯელი სამყაროულ პროცესზე გადაიტანეს[26], რათა ეს უკანასკნელი მართლმსაჯულების ცნებებში გაეაზრებინათ. ამგვარადვე αἰτία თავდაპირველად იურიდიულ დამნაშავეს ნიშნავდა და მხოლოდ ამის შემდეგ იქცა ბუნებითი მიზეზობრიობის აღმნიშვნელ ზოგად ტერმინად. ანაქსიმანდრე იყო კაცი, ვინც ეს აზრი გარკვევით ჩამოაყალიბა, თუმცა, სამწუხაროდ, მისი მსჯელობა მეტისმე-

[25] იხ. კაპელეს დასახ. ნაშრ., გვ. 102.
[26] Jaeger, *Paideia I*, გვ. 243 და შემდ.

ტად ფრაგმენტული ფორმითაა შემორჩენილი[27]: „მაგრამ საიდანაც საგნები წარმოიშობიან (იგულისხმება განუსაზღვრელი), იმაშივე ინთქმებიან აუცილებლობით. რადგან მათ უნდა ერთმანეთის წინაშე სასჯელი მოიხადონ და სამაგიერო ზღონ თავისი უსამართლობისათვის დროის (დადგენილი) წესის მიხედვით“. ეს გამონათქვამი მთლად გასაგები ნამდვილად არ არის. მაგრამ ნებისმიერ შემთხვევაში აქ საქმე გვაქვს წარმოდგენასთან, რომ კოსმოსმა თავისი უსამართლობა უნდა გამოისყიდოს. როგორც გინდა გავიგოთ მოტანილი სიტყვები, მათში უეჭველადაა დამალული მეტად ღრმა აზრი, რომელიც ქრისტიანულ წარმოდგენებს ეხმიანება. მაგრამ საკითხავი რჩება, ასეთ აზროვნებას საფუძვლად სახელმწიფოებრივი წესრიგისა და სამართლებრივი ცხოვრების უკვე მომწიფებული იდეა ედო, როგორც ის მეხუთე საუკუნის ბერძნულ ქალაქ-სახელმწიფოში გაიგებოდა[28], თუ აქ სამართლებრივ ცნებათა გაცილებით უფრო ძველ შრესთან გვაქვს საქმე? ხომ არ ამოტივტივდება ამ შემთხვევაში სამართლისა და სასჯელის ზემოთნახსენები არქაული კონცეფცია, რომლის დროსაც იურიდიული წარმოდგენები ჯერ კიდევ წილისყრისა და ორთაბრძოლის სფეროში ტრიალებდა და სამართლებრივი ცხოვრება საღმრთო თამაშად მიაჩნდათ? ემპედოკლეს ერთ-ერთ ფრაგმენტში ელემენტთა სასტიკ ბრძოლასთან დაკავშირებით ლაპარაკია იმ დროის დასასრულზე, რომელიც ამ ძირეულ პრინციპებს რიგრიგობით ჰქონდა მინიჭებული „მრავლისმომცველი ფიცის ძალით“[29]. ამ მისტიკურ-მითოსური სახის მნიშვნელობას ბოლომდე ვერ ამოვიცნობთ. მაგრამ ის კი უეჭველია, რომ ნათელმხილველ-ფილოსოფოსთა აზროვნება ტრიალებს სამართლის დასადგენად გამართული შეჯიბრის სფეროში, რომელიც ჩვენ შევიცანით როგორც პრიმიტიული კულტურის და ინტელექტუალური ცხოვრების მნიშვნელოვანი საფუძველთაგანი.

[27] კაპელეს დასახ. ნაშრ., გვ. 82.
[28] იეგერის დასახ. ნაშრ., გვ. 154; კაპელეს დასახ. ნაშრ., გვ. 82.
[29] ფრაგმ. 30, კაპელეს დასახ. ნაშრ., გვ. 200.

7. თამაში და პოეზია

თუ ვილაპარაკებთ ბერძნული ფილოსოფიის ძირებზე ბერძენთა უძველეს საკრალურ შეჯიბრში, გარდაუვალად აღმოვჩნდებით სასაზღვრო ზოლში გამოხატვის რელიგიურ-ფილოსოფიურსა და პოეტურ ხერხებს შორის. ამიტომ სასურველია, ამჯერად პოეტური შემოქმედების არსზე დავსვათ კითხვა. თამაშსა და კულტურას შორის კავშირის განმარტებისას ეს საკითხი, გარკვეული აზრით, ცენტრალური აღმოჩნდება. რადგან თუ რელიგია, მეცნიერება, სამართალი, ომი და პოლიტიკა საზოგადოების მაღალორგანიზებულ ფორმებში თანდათან კარგავს თამაშთან კავშირს, კულტურის განვითარების ადრეულ საფეხურებზე აშკარად და არცთუ მცირე ზომით რომ ჰქონოდათ, პოეზია არა მარტო იშობა თამაშის სფეროში, არამედ ბოლომდე მისი ერთგული რჩება. „პოიესის“ თამაშობრივი ფუნქციაა. ის გონის თამაშობრივ სივრცეში, საკუთარ, გონის მიერ თავისთვის შექმნილ სამყაროში მიედინება. აქ საგნები ისე არ გამოიყურება, როგორც „ჩვეულებრივ ცხოვრებაში“, ისინი ისე არ უკავშირდებიან ერთმანეთს, როგორც ლოგიკის წესები მოითხოვს. თუ „სერიოზულს“ იმას ვუწოდებთ, რაც ფხიზელი ცხოვრების სიტყვებით ბოლომდე გამოიხატება, მაშინ პოეზია არასოდეს იქნება სრულყოფილად სერიოზული. ის სერიოზულობის მიღმაა, აღმოცენდება იმ უფრო ღრმა შრეში, რაც ბავშვის, ცხოველის, ველურისა და ნათელმხილველისთვისაა მშობლიური, სადაც სიზმარი, ოცნება, აღტყინება და სიცილი მეფობს. პოეზიის გასაგებად კაცს უნდა შეეძლოს, ჯადოსნური პერანგივით მოიცვას ბავშვის სული და მოწიფული კაცის სიბრძნეს ბავშვისა არჩიოს. არაფერი უახლოვდება წმინდა თამაშის ცნებას პოეზიის უძველეს არსზე მეტად – ეს ჯერ კიდევ ორასი წლის წინ დაინახა და გამოთქვა ვიკომ[1]. Poesis doctrinae tamquam somnium – პოეზია მოძღვრების ზმანებაა, – ასეთია ფრენსის ბეკონის ღრმაზროვანი ნათქვამი. ველური ხალხების

[1] შდრ. Erich Auerbach, *Giambattista Vico und die Idee der Philologie*, „Homenatge a Antoni Rubio i Lluch“, Barcelona, 1936, 1, გვ. 297 და შემდ.

მიერ თავისი არსებობის უღრმესი ძირებიდან შექმნილ მითოსურ ფანტაზიებში, როგორც ჩანასახში, დამალულია აზრი, რომელიც მოგვიანებით, რაციონალური გადამუშავების შემდეგ, შეეცდება ლოგიკურ ფორმებში ნახოს გამოხატვა. ფილოლოგია და რელიგიათმცოდნეობა ცდილობს, რაც შეიძლება ღრმად გაიაზროს უადრესი რწმენის ეს საწყისი[2]. პოეზიის, საღმრთო მოძღვრების, სიბრძნისა და კულტის ამოსავალი ერთიანობის შუქზე ძველი კულტურების მთელი ფუნქცია ახლებურად გაიგება.

„ფატესი“

ასეთი გააზრების პირველი წინაპირობა არის იმ შეხედულებისაგან განთავისუფლება, თითქოს პოეზიას მხოლოდ ესთეტიკური ფუნქცია ჰქონდეს ანდა მხოლოდ ესთეტიკური საფუძვლებიდან იყოს ასახსნელი და გასაგები. ყოველ აყვავებულ, ცოცხალ კულტურაში, უპირველეს ყოვლისა კი, არქაულ კულტურებში, პოეზია ვიტალური, სოციალური და ლიტურგიური ფუნქციაა. უძველესი პოეზია ამავე დროს არის კულტი, სადღესასწაულო გასართობი, ოსტატობის დემონსტრაცია, გამოცანა, სიბრძნის გამოხატულება, დარწმუნება, მისნობა, წინასწარმეტყველება და შეჯიბრი. პოეტი არის „ფატესი“, შეპყრობილი, ღვთაებრიობით გამსჭვალული, შლეგი. ის მცოდნეა, ე. ი. „შაირ“ – როგორც მას ძველი არაბები უწოდებდნენ. ედას მითოსში თაფლუჭი, რომლის დალევაა საჭირო პოეტად გახდომისათვის, კვასირის სისხლისაგან მზადდება: ეს უბრძენესი არსებაა, ვისაც კითხვას ვერ დაუსვამ, პასუხი რომ ვერ გაგცეს. პოეტ–ნათელმხილველს თანდათან გამოეყო წინასწარმეტყველის, მისნის, მისტაგოგის, ჩვეულებრივი გაგებით პოეტის სახეები; მეორე მხრივ, ჩამოყალიბდა ფილოსოფოსის, კანონმდებლის, ორატორის, დემაგოგის, სოფისტისა და რიტორის ტიპები. ყველა უძველეს ბერძენ პოეტს ძლიერი სოციალური ფუნქცია ჰქონდა შენარჩუნებული. ისინი თავის ხალხს ელაპარაკებოდნენ როგორც აღმზრდელები და ჭკუის მასწავლებლები, მისი წინამძღოლნი იყვნენ, სანამ მოგვიანებით ასპარეზს სოფისტებს დაუთმობდნენ[3].

---

[2] მე ვგულისხმობ ისეთ ნაშრომებს, როგორც ვ. ბ. კრისტენსენისა და კ. კერენიის წიგნი *Apollon, Studien über antike Religion und Humanität*, Wien, 1937.

[3] შდრ. Jaeger, *Paideia*, გვ. 65, 181, 206, 303.

„ფატესის“, როგორც ტიპის, მრავალ ნიშანს შევიცნობთ ძველსკანდინავიური ლიტერატურის ფიგურის – „ტულრის“ ან მისი ანგლოსაქსონური ორეულის – „ტილის“ სახეებში[4]. ტულრის ყველაზე მრავლისმეტყველი მაგალითია „სტარკარდი“, ვის სახელსაც საქსონი გრამატიკოსი სამართლიანად თარგმნის „ფატესად“. „ტულრი“ ხანდახან ლიტურგიულ ფორმულათა წარმომქმნელად გვევლინება, ხან – საღმრთო დრამატული წარმოდგენის მონაწილედ, ხან – მსხვერპლის შემწირავად, და ბოლოს – ჯადოქრად. ხანდახან ის მხოლოდ კარის პოეტი და ორატორია; ხანდახან მისი ხელობა გამოითქმის როგორც scurra, მასხარა. მისი შესაბამისი ზმნა – thylia ნიშნავს საღმრთო ტექსტების დეკლამაციას, მაგრამ აგრეთვე ჯადოქრობას და ბუტბუტს. „ტულრი“ მთელი მითოსური ცოდნისა და პოეტური გადმოცემის შემნახველია. ის ბრძენი მოხუცია, რომელმაც იცის ისტორია და ტრადიცია, სიტყვას ამბობს სადღესასწაულო შეკრებებზე, ზეპირად ახსოვს გმირებისა და დიდებულების საგვარეულო. მისი განსაკუთრებული მოვალეობა ლაპარაკსა და ყოველგვარ ცოდნაში შეჯიბრია. ამ ფუნქციის შემსრულებლად ვხდებით მას „ბეოვულფის“ ანფერთის სახით. „მანიაფნადრი“, რომელზეც ზემოთ გვქონდა ლაპარაკი, ოდინის გაჯიბრებები სიბრძნეში გოლიათებთან და ჯუჯებთან, – ყოველივე ეს „ტულრის“ სფეროს ეკუთვნის. ცნობილი ანგლოსაქსური ლექსები „ვიდზიდი“ და „მოხეტიალე“, როგორც ჩანს, ასეთი მრავალმხრივი კარის პოეტის კალამს უნდა ეკუთვნოდეს. ყველა ეს ნიშანი უაღრესად ბუნებრივად ერწყმის ერთმანეთს არქაული პოეტის ტიპში, რომლის ამოცანაა, მუდამ საკრალური იყოს და იმავდროულად ლიტერატურულიც. მაგრამ საღმრთო იქნება მისი ფუნქცია თუ არა, ის აუცილებლობითაა ჩაფესვებული თამაშის ფორმაში.

„ფატესის“ ძველგერმანიკულ ტიპთან დაკავშირებით კიდევ ერთი რამ უნდა ითქვას: ზედმეტი გაბედულება არ იქნება, თუ ფეოდალური შუა საუკუნეების შპილმანს, მენესტრელს, მეორე მხრივ კი – ჰეროლდს „ტულრის“ მემკვიდრეებად დავინახავთ. ზემოთ ლანძღვის შეჯიბრზე ლაპარაკისას გაკვრით ნახსენები ჰერალდები თავისი ფუნქციით ერთგვარად ძველ „კულტის ორატორებს“ ჰგვანან. ისინი ისტორიის, ტრადიციისა და გენეალოგიის შემნახველნი არიან, სადღესასწაულო ღონისძიებებზე სიტყვებს წარმოთქვამენ და, რაც მთავარია, ოფიციალური მკვეხარებისა და ყბედების როლში გამოდიან.

[4] W. H. Vogt, *Stilgeschicte der eddischen Wissensdichtung I: Der Kultredner* (Schriften der Baltischen Kommission zu Kiel, IV, I, 1927).

პოეზია თამაშში იშობა

პოეზია მის თავდაპირველ ფუნქციაში, როგორც უადრესი კულტურის ფაქტორი, იშვა თამაშში და როგორც თამაში. ეს ნაკურთხი თამაშია, მაგრამ, თავისი საღმრთოობისდა მიუხედავად, მუდამ მოლხენად, ხუმრობად და თავშექცევად რჩება. სილამაზისადმი ლტოლვის შეგნებულ დაკმაყოფილებაზე კიდევ ძალზე დიდი ხნის განმავლობაში არ იქნება ლაპარაკი. ეს ლტოლვა ჯერ შეუცნობლადაა ჩამალული საღმრთო აქტის განცდაში, აქტისა, რომელიც პოეტური ფორმით პოულობს სიტყვიერ გამოხატულებას და აღიქმება როგორც სასწაული, როგორც საზეიმო გაბრუება, როგორც ზმანება. მაგრამ ეს ერთადერთი ფორმა არ გახლავთ მისი არსებობისა. პოეტური აქტივობა ამავე დროს მხიარულ, წარმტაც სოციალურ თამაშად და არქაული საზოგადოების მეტად აზარტულ შეჯიბრად იქცევა. არაფერს ისე არ შეუწყვია ხელი პოეტური გამომსახველობის განვითარებისათვის, როგორც ქალ-ვაჟთა მხიარულ შერკინებებს საგაზაფხულო ან სხვა სეზონურ დღესასწაულებზე.

პოეზია მისი ბოლოს ნახსენები სახით, როგორც სიტყვიერი გამოხატულება ქალ-ვაჟის მიზიდვა-განზიდვის მარად განახლებადი თამაშისა, გონებამახვილობასა და ვირტუოზულობაში შეჯიბრის სახით რომ მიმდინარეობს, თავისთავად არანაკლებ ძირეულია, ვიდრე პოეზიის საკრალური ფუნქცია. ლაიდენის უნივერსიტეტის პროფესორმა დე იოსელინ დე იონგმა აღმოსავლეთ ინდონეზიის არქიპელაგის ბურუსა და ბაბარის კუნძულებზე კვლევითი მოგზაურობიდან მდიდარი მასალა ჩამოიტანა სოციალ-აგონურ პოეზიაზე, რომელიც უკვე საკმაოდ დახვეწილად შეიძლება ჩაითვალოს და კვლავაც რეალურად ასრულებს კულტურის თამაშობრივ ფუნქციას. მისი თავაზიანი თანხმობის წყალობით მე შემიძლია აქ მოვიყვანო ზოგიერთი დეტალი მისი ჯერ კიდევ გამოუქვეყნებელი ნაშრომიდან[5]. ცენტრალური ბურუს, ანუ რანას მაცხოვრებლებმა იციან სადღესასწაულო ანტიფონი, რომელსაც „ინგა ფუკას“ უწოდებენ. მამაკაცები და ქალები ერთმანეთის პირისპირ სხდებიან და დოლის თანხლებით ერთმანეთს სიმღერით მიმართავენ – ზოგიერთი სიმღერა იმპროვიზირებულია, ზოგი მეორდება. ამ „ინგა ფუკას“ სულ მცირე ხუთი ნაირსახეობა განირჩევა. ის ყოველთვის სტროფისა და ანტისტროფის, დარტყმისა და საპასუხო

[5] პროფესორ დე იოსელინ დე იონგის მოხსენება „Ostindonesiche Dichtung“ იხ. ჟურნალში: „Nederlansche Akad. van Wetenschappen afd. Letterkunde, 12. Juni, 1935.

დარტყმის, კითხვისა და პასუხის, გამოწვევისა და სამაგიეროს მონაცვლეობაზეა აგებული. ხანდახან გამოცანის ფორმას მიმართავენ. ყველაზე გავრცელებულ ტიპს „გასწრება-გამოდევნების ინგა ფუკა“ ჰქვია. მისი ყველა სტროფი, საბავშვო თამაშის მსგავსად, იწყება სიტყვებით „აბა, გამომყევი“. ფორმალური სალექსო ხერხი ასონანსია, რომელიც თეზისსა და ანტითეზისს ერთმანეთს ერთი და იმავე სიტყვების განმეორება-ვარირებით უკავშირებს. პოეტურ მომენტებს შეადგენს ნართაული, მოულოდნელი იდეა, ქარაგმა, სიტყვებით ან სიტყვების ჟღერადობით თამაში, როცა აზრი შეიძლება სულ დაიკარგოს. ამ პოეზიის აღწერა მხოლოდ და მხოლოდ თამაშის სამყაროდან აღებული სიტყვებით შეიძლებოდა. ის პროსოდიული წესების დახვეწილ სისტემაზეა აგებული. მისი შინაარსია ეროტიული ქარაგმა ან ცხოვრებისეული სიბრძნის სწავლება, ნართაული კბენა ან გამოჯავრება.

თუმცა ძველთაგანვე შემორჩენილი „ინგა ფუკების“ სტროფების საუნჯე კვლავ ბრუნვაშია, წამყვანი როლი მაინც იმპროვიზაციებს ენიჭება. ნასესხები სტროფები დამატებებისა და ვარიაციების წყალობით იხვეწება. ვირტუოზულობა უმაღლეს შეფასებას იმსახურებს. მრავლად გამოიყენება ფანდები. თარგმნილი ნიმუშების განწყობილება გვაგონებს მალაურ „პანტუნს“, რომლისგანაც ბურუს ლიტერატურა მთლად დამოუკიდებელი არ არის, აგრეთვე მისგან დიდად დაშორებულ იაპონურ ჰოკუს.

საკუთრივ „ინგა ფუკას“ გარდა რანას ტომის ხალხს პოეზიის სხვა სახეებიც აქვს, რომლებიც იმავე ფორმალურ პრინციპებს ეყრდნობა, მაგალითად, „გასწრება-გამოდევნების“ სქემით მიმდინარე ხანგრძლივი დავა ნეფისა და დედოფლის კლანებს შორის საქორწილო საჩუქრების ცერემონიული გაცვლისას.

პოეზიის სავსებით განსხვავებული ტიპი იპოვა დე იოსელინ დე იონგმა სამხრეთ-აღმოსავლეთი კუნძულების ბაბარის ჯგუფის კუნძულ ვუტანზე. აქ უკვე წმინდა იმპროვიზაციასთან გვაქვს საქმე. ბაბარის მცხოვრებნი ბურუელებზე გაცილებით მეტს მღერიან როგორც ერთად, ისე ცალ-ცალკე, განსაკუთრებით, შრომის დროს. ქოქოსის პალმის წვერზე შემომსხდარი წვენის შეგროვებით გართული მამაკაცები ხან სევდიანად დაამღერებენ, ხან მეზობელ პალმაზე შემომსხდარ ამხანაგებს ეკაფიავებიან. ხანდახან ასეთი შემღერება მწარე სასიმღერო დუელად გადაიქცევა და კაცისკვლაც კი შეიძლება მოჰყვეს. ყოველი სიმღერა შედგება ორი სტრიქონისაგან, რომელთაგან ერთი „ღეროა“, მეორე კი „კენწერო“ ან „წვერი“. მაგრამ

კითხვა-პასუხის სქემა აქ არ ჩანს ან ნათლად არ ჩანს. ბაბარის პოეზიისთვის დამახასიათებელია, რომ ეფექტი აქ უფრო მელოდიების თამაშობრივ შენაცვლებაზეა აგებული, ვიდრე სიტყვების მნიშვნელობებითა და ჟღერადობით თამაშზე.

მალაური „პანტუნი“, ჯვარედინი რითმის მქონე ოთხსტრიქონიანი ლექსი, რომლის პირველი ორი სტრიქონი რაღაც ხატს აღგვიძრავს ან ფაქტის კონსტატაციას ახდენს, ბოლო ორი კი ძლიერ შორეული ნართაულით ებმის, jeu d'esprit-ის[6] ყველა ნიშანს ავლენს. მეთექვსმეტე საუკუნემდე სიტყვა „პანტუნი“, როგორც წესი, იგავს ან ანდაზას ნიშნავდა, მხოლოდ მეორე რიგში – ოთხსტრიქონიან ლექსს. დასკვნით სტრიქონებს იავა-ს ენაზე ერქვა „დიავაბ“ – პასუხი, ამოხსნა. მაშასადამე, „პანტუნი“, სანამ ლექსის მყარ ფორმას შეიძენდა, უეჭველად სათამაშო ამოცანა უნდა ყოფილიყო. ამოხსნა ამოცანასთან გარითმული ქარაგმის პოვნაში მდგომარეობდა[7].

მას აშკარად მჭიდროდ ენათესავება ლექსის იაპონური ფორმა, ჩვეულებრივ, „ჰოკუდ“ წოდებული. თანამედროვე სახით ეს არის პატარა სამსტრიქონიანი ლექსი, სტრიქონები შესაბამისად ხუთი, შვიდი და ხუთი მარცვალი უნდა იყოს. ის გამოხატავს მცენარეთა, ცხოველთა, ბუნებისა თუ ადამიანის ცხოვრებისგან მიღებულ ხალას შთაბეჭდილებებს, ხშირად თან ახლავს ლირიკული სევდისა ან ნოსტალგიის ელფერი, ხანდახან კი მსუბუქი იუმორითაცაა აღბეჭდილი. აი, ორი მაგალითი:

გულთაჭირნო!
ანებეთ, ჩემმა კვნესამ დაუაროს
ტირიფის რტოებს.

შრება კიმონო მზეზე.
ოჰ, ეს პატარა სახელოები
მკვდარი ბავშვის სამოსელისა.

თავდაპირველად ჰოკუ გადაბმული რითმების თამაში უნდა ყოფილიყო, როცა ერთის დაწყებულ ლექსს მეორე აგრძელებს[8].

---

[6] „სულის თამაში“ (ფრ.).

[7] შდრ. Hosein Djajadinigrat, *De magische achtergrond van den Maleischen pantoen*, Batavaia, 1933; J. Przyluski, *Le prologue-cadre des Mille et une nuits et le thème du Svayamvara*, Journal Asiatique, CCV, 1924, გვ. 126.

[8] *Haikai de Basho et de ses disciples*, traduction de K.Matsus et Steinilber-Oberlin, Paris, 1936.

პოეზია-თამაშის საგულისხმო მაგალითს შეადგენს ფინური „კალევალას“ შესრულების ტრადიციული წესი: ორი მომღერალი პირისპირ დაჯდებოდა, ერთმანეთს ხელებს ჩაჰკიდებდა და წინ და უკან რხევით ერთმანეთს სტროფების თქმაში ეჯიბრებოდა. მსგავსი ჩვეულება აღწერილია აგრეთვე ძველ სკანდინავიურ საგაში[9].

პოეზია, როგორც სოციალური თამაში, რომელზეც ძალიან ძნელია თქვა, სილამაზის შექმნაზეა შეგნებულად გამიზნულიო, მრავალ ადგილას და სხვადასხვა ფორმით გვხვდება. იშვიათად, რომ მას შეჯიბრის ელემენტიც არ ახლდეს. სწორედ ეს ელემენტი განსაზღვრავს, ერთი მხრივ, კაფიობას, ლექსებითა და სიმღერებით პაექრობას, მეორე მხრივ კი – იმპროვიზაციას, როგორც ჯადოსგან თავის დახსნის საშუალებას. აშკარაა, რომ უკანასკნელი მოტივი მეტად უახლოვდება სფინქსის ზემოთნახსენებ გამოცანებს.

ყველა ეს ფორმა მაღალ დონეზეა განვითარებული შორეულ აღმოსავლეთში. ძველი ჩინური ტექსტების ღრმააზროვანი ინტერპრეტაციისა და რეკონსტრუქციის გზით გრანემ მონაცვლეობით მომღერალ გუნდებს შორის გამართული კითხვა-პასუხის მრავალი მაგალითი მოგვცა. ასეთი კითხვა-პასუხის შეჯიბრებები ძველ ჩინეთში ჭაბუკებსა და ქალიშვილებს შორის სეზონურ დღესასწაულებზე ტარდებოდა. ნგუენ ვან ჰუენმა ჩვენ მიერ სულ სხვა რამესთან დაკავშირებით ნახსენებ წიგნში იგივე გვაჩვენა დღევანდელ ანამში შემორჩენილი ჩვეულების მაგალითზე. აქ საარშიყო პოეტური არგუმენტაცია ხანდახან ანდაზების მწკრივადაა აკინძული და ამის გამო ურყევი საბუთის ძალას იძენს. ზუსტად იმავე ფორმას აღმოვაჩენთ მეთხუთმეტე საუკუნის ფრანგულ „კამათებში“ (Débats), სადაც ყოველ სტროფს ანდაზა აგვირგვინებს.

Cours d'amour[10]

თუ ერთ მხარეზე დავაყენებთ პოეტურ სადღესასწაულო-საარშიყო თამაშებს, როგორც ის ჩინურ ლიტერატურასა და ანამის ხალხურ ყოფაში გვხვდება, მეორე მხარეზე კი – ლანძღვა-კვეხნის ძველარაბულ შეჯიბრებს – „მუფახარასა“ და „მუნაფარას“, აგრეთვე ესკიმოსურ „სასამართლო პროცესებს“ –

[9] შდრ. W. H. Vogt, *Der Kultredner*, გვ. 166.

[10] „სამიჯნურო სასამართლო“ (ფრ.).

გინებითა და ცილისწამებით სავსე მედოლეთა შეჯიბრებს, დავინახავთ, რომ ტრუბადურების ეპოქის კურტუაზული cours d'amour მათ რიგში უნდა ჩავაყენოთ. მას შემდეგ, რაც სამართლიანად უარიყო ძველი თეზისი, რომელსაც ტრუბადურების პოეზია პროვანსალელ დიდებულთა სამიჯნურო სასამართლოებიდან გამოჰყავდა და მისით ხსნიდა, რომანულ ფილოლოგიაში საკამათოდ იქცა საკითხი იმის შესახებ, ამ cours d'amour-ს რეალურად ჰქონდა ადგილი თუ ის მხოლოდ პოეტურ ფიქციად უნდა ჩავთვალოთ. ბევრი მეორე თვალსაზრისისკენ იხრება, მაგრამ მეტისმეტად შორს მიდის თავის დაშვებებში[11]. სამიჯნურო სასამართლო, როგორც გარკვეული პრაქტიკული ღირებულების მქონე პოეტური სამართლებრივი თამაში, მეთორმეტე საუკუნის ლანგედოკის წეს-ჩვეულებებში ისევე კარგად ჯდება, როგორც შორეული აღმოსავლეთისა თუ უკიდურესი ჩრდილოეთის ცხოვრებაში. ყველა ამ შემთხვევაში ერთსა და იმავე სფეროსთან გვაქვს საქმე: სამიჯნურო საკითხების პოლემიკურ-კაზუისტურ განხილვასთან თამაშის ფორმით. ესკიმოსებიც, კაცმა რომ თქვას, უმეტესად ქალებთან დაკავშირებული ამბების გამო აწყობდნენ თავის მედოლეთა შეჯიბრებს. სამიჯნურო დილემა და სამიჯნურო კატეხიზმო თემაა, მიზანი კი კეთილი სახელის მოხვეჭა, საკუთარი ღირსების დადგენაა. მონაწილენი ცდილობენ, რაც შეიძლება მეტად დაამსგავსონ ყოველივე სასამართლოს: აკეთებენ დასკვნებს ანალოგიის წესით, უხმობენ პრეცედენტებს. ტრუბადურთა პოეზიის ზოგიერთი სახეობა უმჭიდროესად არის დაკავშირებული სამიჯნურო სასამართლოსთან, კერძოდ: castiamen – საჩივარი, tenzone – დავა, portimen ანტიფონური სიმღერა, და joc-partit – კითხვა-პასუხის თამაში. ყოველივე ამის საწყისი არც საკუთრივ მართლმსაჯულება, არც თავისუფალი პოეტური იმპულსი, არც წმინდა საზოგადოებრივი თამაშია – საქმე გვაქვს სამიჯნურო საკითხებში თავისი ღირსების დასაცავად გამართულ ძველთაძველ პაექრობასთან.

აგონურ საფუძველზე გათამაშებული კულტურის შუქზე თამაშის სხვა ფორმებიც შეგვიძლია განვიხილოთ. ადამიანს შეიძლება რთული სიტუაციიდან თავის დასახსნელად იმპროვიზირებული ლექსის შეთხზვა მოუწიოს. აქაც მთავარი ის კი არაა, კულტურის რომელიმე ეპოქაში რეალურად ახლდა თუ არა ყოველდღიურ ცხოვრებას ასეთი ჩვეულება; გადამ-

[11] Melrich von Rosenber-ის წიგნი Eleanor, *Queen of the Troubadours and of the Courts of Love*, რომელიც ჩვეულების რეალურ არსებობას იცავს, სამწუხაროდ, მოკლებულია მასალის მეცნიერულ დამუშავებას.

წყვეტი სხვაა: ამ საბედისწერო გამოცანასთან განუყრელად დაკავშირებულ და ძირეულად ფანტის თამაშის იგივეობრივ, თამაშობრივ მოტივში ადამიანის გონი მუდამ ცხოვრებისეულ წინააღმდეგობათა გამოხატულებას ხედავდა, ხოლო პოეტურმა ფუნქციამ, სულაც რომ არ იყო უშუალოდ გამიზნული ესთეტიკური ზემოქმედების მოსახდენად, ასეთ თამაშში ლექსის ხელოვნების განვითარებისათვის მეტად ნაყოფიერი ნიადაგი იპოვა. აქ შეგვიძლია ერთი მაგალითი მოვიყვანოთ საარშიყო სფეროდან: ვინმე ექიმ ტანის მოწაფეები სკოლის გზაზე მასწავლებლის გვერდით მცხოვრები ქალიშვილის სახლს ჩაუვლიდნენ ხოლმე და ყოველ ჩავლაზე შესძახებდნენ: „შენ ძვირფასი ხარ, შენ ნამდვილი საუნჯე ხარ“. გაგულისებულ ქალიშვილს ერთხელაც მოუცდია მათთვის და უთქვამს: „კარგი, თუ ასე გიყვარვართ, ერთ წინადადებას გეტყვით; ვინც შესაფერისი წინადადებით მიპასუხებს, ის შემიყვარდება, ხოლო თუ ამას ვერავინ შეძლებს, ამიერიდან სირცხვილნაჭამნი ჩაუვლით ჩემს სახლს“. მას წინადადება წარმოუთქვამს. პასუხი ვერც ერთ მოსწავლეს ვერ მოუფიქრებია და ამის შემდეგ შემოვლითი გზებით უხდებოდათ თავის მასწავლებელთან მისვლა. აქ ჩვენ გვაქვს ეპიკური „სვაიამვარა“ თუ ბრუნჰილდის მოხიბვლა ანამის სოფლური იდილიის ფორმით[12].

ტრანის დინასტიის წარმომადგენელი კჰან-დუ მძიმე შეცდომის გამო გადაუყენებიათ და ში-ლინში ქვანახშირის გამყიდველი გამხდარა. როდესაც მეფე საომარი ლაშქრობის დროს ამ ქვეყანაში შესულა და თავის ყოფილ მანდარინს გადაჰყრია, უბრძანებია მისთვის, ქვანახშირის გაყიდვაზე ლექსი შეთხზეო, კჰან-დუს ბრძანების შესრულება არ დაუყოვნებია. გრძნობამორეულ იმპერატორს ქვეშევრდომისთვის ყველა წოდება დაუბრუნებია[13].

იმპროვიზირებული ლექსებით პაექრობის ნიჭი ლამის აუცილებლად ითვლებოდა მთელ შორეულ აღმოსავლეთში. ანამელ დესპანთა წარმატება პეკინის კარზე ხშირად მათი წინამძღოლის იმპროვიზატორულ ტალანტზე იყო დამოკიდებული. ის ყოველ წამს მზად უნდა ყოფილიყო იმპერატორისა და მისი მანდარინების ათასგვარ კითხვასა და გამოცანაზე საპასუხოდ[14]. მოკლედ, ეს გახლდათ დიპლომატია თამაშის ფორმით.

---

[12] ნგუენი, დასახ. ნაშრ., გვ. 131.
[13] ნგუენი, დასახ. ნაშრ., გვ. 132.
[14] იქვე, გვ. 134.

ამგვარ კითხვა-პასუხში დიდძალი ინფორმაცია იყრის თავს. ქალიშვილმა თანხმობა განაცხადა. ვაჟს უნდა, მაღაზია გახსნან ერთად. ის თხოვს ქალიშვილს, სამკურნალო საშუალებები ჩამოუთვალოს. ამას მთელი ფარმაცევტული მოხსენება მოჰყვება. ამავე წესით საუკეთესოდ გადმოიცემა არითმეტიკა, ცნობები ვაჭრობაზე თუ კალენდრის გამოყენებაზე მიწათმოქმედებისათვის. შეყვარებულები ხან ჩვეულებრივ გამოცანებით ამოწმებენ ერთმანეთის გონების სიმახვილეს, ხან ლიტერატურის ცოდნაში ცდიან ერთიმეორეს. წეღან უკვე აღვნიშნეთ, რომ კატეხიზმოს ფორმა უშუალოდ უკავშირდება გამოცანებით თამაშს. იგივე ითქმის გამოცდაზე, რომელსაც არაჩვეულებრივად მნიშვნელოვანი როლი აქვს ნათამაშევი შორეული აღმოსავლეთის საზოგადოებაში.

მეცნიერება ლექსად

კულტურის განვითარებასთან ერთად დიდხანს ნარჩუნდებოდა მდგომარეობა, როცა ლექსის ფორმა, რომელსაც ჯერ კიდევ არავინ მიიჩნევდა ესთეტიკური მოთხოვნილების დაკმაყოფილების საშუალებად, ემსახურებოდა ყოველივე იმის გამოხატვას, რაც კი მნიშვნელოვანი და არსებითია საზოგადოების ცხოვრებისათვის. ლიტერატურულ პროზას ყველგან პოეზია უსწრებს წინ. თუკი რაიმე საკრალური ან სადღესასწაულო იყო, ლექსად უნდა თქმულიყო, არა მხოლოდ ჰიმნები და აფორიზმები, არამედ დეტალური გამოკვლევებიც მიღებული მეტრულ-სტროფული ხერხებით ილექსებოდა. ამის მაგალითია ძველინდური სამეცნიერო წიგნები, „სუტრა“ და „სასტრა“; იგივე ეხება ანტიკური მეცნიერების უძველეს ძეგლებს: ემპედოკლე ლექსად გადმოცემდა თავის ფილოსოფიას, ლუკრეციუსიც მის კვალს მისდევდა. თითქმის ყველა ძველი მოძღვრების ამ ფორმით მოწოდების მოტივი მხოლოდ ნაწილობრივ შეიძლება აიხსნას პრაგმატული მოსაზრებით, რომ წიგნებს მოკლებული საზოგადოება ტექსტებს ასე უფრო დაიმახსოვრებდა. მთავარი ისაა, რომ კულტურის არქაულ საფეხურზე თვითონ ცხოვრებაც, შეიძლება ითქვას, მეტრულ-სტროფულადაა აგებული. როცა საქმე ამაღლებულ სფეროებს შეეხება, ლექსი გამოხატვის ყველაზე ბუნებრივი წესია. იაპონიაში თვით 1868 წლის გადატრიალებამდე უმნიშვნელოვანესი სახელმწიფოებრივი დოკუმენტები ლექსად იწერებოდა. სამართლის ისტორია დიდ ყურადღებას აქცევს გერმანიკული მოდგმის ხალხებში „სამართ-

ლებრივი პოეზიის“ კვალის აღმოჩენას. საყოველთაოდაა ცნობილი ის ადგილი ძველფრიზიულ კანონმდებლობაში[15], სადაც ლირიკული ალიტერაციული წყობით არის ჩამოთვლილი ობლის მემკვიდრეობის გასაყიდად აუცილებელი პირობები.

„მეორე გასაჭირი ესაა: როცა წელიწადი ძვირი შეიქმნება, ქვეყანას საშინელი შიმშილი მოიცავს და ბოლოს შიმშილით სიკვდილი დაემუქრება, მაშინ დედამ თავისი ბალღის წილი უნდა გამოიტანოს, გაყიდოს და შვილს ძროხა, პური და სხვანი შესძინოს; – მესამე გასაჭირი ესაა: როცა ბალღი შიშველი და უსახლკარო დარჩება, სქელი ნისლი ჩამოწვება და ცივი ზამთარი მოვა, ყველა თავის ეზო-კარს და თავის ბუნაგს მიაშურებს, ხოლო ტყიურნი მხეცნი გადასარჩენად ხეში ფუღუროს და მთაში საფარს დაუწყებენ ძებნას, მაშინ ცრემლს ღვრის ბალღი, დასტირის თავის შიშველ ტან-ფეხს და ჩამოქცეულ ჭერს, თავის დაკარგულ მამას, რომელიც მას შიმშილსა და ზამთრის ნისლიან სუსხს გადაარჩენდა, მაგრამ ახლა სიბნელეში წევს, ოთხი ლურსმნით დაჭედილი მუხის ძირას ღრმად მიწაში ჩაფლული“.

აქ, ჩემი აზრით, საქმე გვაქვს არა ვიღაცის ახირებასთან, ტექსტი შეგნებულად მოერთო და მოეკაზმა, არამედ იმ ვითარებასთან, როცა კანონის ფორმულირება თავისთავად ამაღლებულ გონით სფეროში ექცევა, სადაც პოეტური ენა გამოხატვის ბუნებრივი ხერხია. სწორედ პოეზიაში უეცარი გაჭრით არის ეს ფრიზიული მაგალითი განსაკუთრებით ტიპიური, გარკვეული აზრით, უფრო ტიპიურიც კი, ვიდრე ძველისლანდიური სამსჯავრო სიტყვა Tryggdamal, რომელიც ჟღერადი ალიტერაციული სტროფებით გვამცნობს მშვიდობის დამყარებას, დამნაშავეებთან ანგარიშის გასწორებას, უმკაცრესად კრძალავს ყოველგვარი ახალი შუღლის ჩამოგდებას და აცხადებს, რომ მშვიდობის დამრღვევი ყველგან კანონგარეშე უნდა იყოს; ამის შემდეგ ცოცხალი სურათების მეშვეობით ნაჩვენებია, თუ რამდენად შორს ვრცელდება ეს „ყველგან“:

სადაც კი ხალხი
მგლებზე ნადირობს,
ქრისტიანები
ეკლესიაში დადიან,
წარმართი მსხვერპლს სწირავს,
კოცონი ანთია,

[15] *Die vierundzwanzig Landrechte*, ed. v. Richthofen, Friesische Rechtsquellen, Berlin, 1840, გვ. 42 და შემდ.

მინდორი ბიბინებს,
ბავშვი დედას უძახის,
დედა ბავშვს აჭმევს,
კაცი კერიას აღვივებს,
გემი მიცურავს,
ფარები ბზინავს,
მზე ანათებს,
თოვლი მოდის,
ფიჭვი იზრდება,
გაზაფხულზე მთელ დღეს
შევარდენი დაფრენს,
და ფრთებქვეშ
ლაღი ქარი უქრის,
სადაც კი ცა მაღლა აზიდულა,
სახლი შენდება,
ქარი დანავარდობს,
წყალი ზღვისკენ მიიჩქარის,
მინდვრად მთესველნი თესენ.

წინა მაგალითისაგან განსხვავებით ეს უფრო სამართლებრივი მუხლის წმინდა ლიტერატურულ გადამუშავებას ჰგავს; ძნელი წარმოსადგენია, ამ ლექსს პრაქტიკული მნიშვნელობის მქონე დოკუმენტის ფუნქცია შეესრულებინოს. მიუხედავად ამისა, ის თვალსაჩინოდ წარმოგვიდგენს პოეზიისა და უზენაესი მართლმსაჯულების პირველქმნილ ერთიანობას, ჩვენთვის კი სწორედ ესაა საინტერესო.

ყოველგვარი პოეზია თამაშში აღმოცენდება: ღვთისმსახურების საკრალური თამაში იქნება ეს, სადღესასწაულო საარშიყო თამაში, ლანძღვა-კვეხნაში ღვარძლიანი შერკინება თუ გონებამახვილობასა და საზრიანობაზე აგებული შეჯიბრი. მაგრამ რამდენად ნარჩუნდება პოეზიის თამაშობრივი რაგვარობა კულტურის გაშლა-გართულებასთან ერთად?

მითოსის პოეტური შინაარსი

რა ფორმითაც გინდა მოგვევლინოს მითოსი, ის ყოველთვის პოეზიაა. იგი პოეტურ-სახოვანი ფორმით ნამდვილად მიჩნეულ ამბებს მოგვითხრობს. მას შეიძლება თავიდან ბოლომდე უღრმესი და უზენაესი საზრისი ჰქონდეს. მას ისეთი კავშირების გამოხატვა ძალუძს, რაციონალური გზით ვერასოდეს რომ ვერ

აღვწერდით. მაგრამ თუნდაც ვაღიაროთ მითოსის ამგვარი საკრალური და მისტიკური ხასიათი კულტურის განვითარების შესაბამის საფეხურზე და მივიღოთ, რომ იმ ეპოქის ადამიანი მას სრულიად გულწრფელად აღიქვამს, მაინც დასაშვები რჩება კითხვა: ყოველთვის შეიძლება, მითოსს მთლად სერიოზული ვუწოდოთ? ის იმდენადაა სერიოზული, რამდენადაც საზოგადოდ პოეზიას შეუძლია იყოს სერიოზული. რაც ლოგიკურად აწონილი მსჯელობის საზღვრებს გარეთაა, თამაშის სამყაროში აღმოჩნდება. მაგრამ ეს უფრო დაბალ საფეხურზე ჩამოსვლას არ ნიშნავს, თამაშში მითოსმა შეიძლება ისეთი მწვერვალები დაიპყროს, განსჯას რომ არც დაესიზმრება.

საზღვარს შესაძლებელსა და შეუძლებელს შორის ადამიანის გონი თანდათან იაზრებს კულტურის ჩამოყალიბებასთან ერთად. ველურს, რომელსაც ჯერ კიდევ შეზღუდული აქვს სამყაროს ლოგიკური მოწესრიგების უნარი, არსებითად, ყველაფერი მიაჩნია შესაძლებლად. მითოსი მას, შეუსაბამობებისა და ნორმიდან გადახრების, უსაზღვრო გაზვიადებებისა და მიმართებათა აღრევის, დაუდევარი არათანმიმდევრულობისა და თვითნებური მაქციობის მიუხედავად, შეუძლებლად სულაც არ ეჩვენება. მაგრამ შეგვიძლია დავუსვათ თავს კითხვა: იმთავითვე ხომ არ ახლავს ველურის მიერ უწმიდესი მითების რწმენას ჰუმორული მიდგომის გარკვეული ელემენტი? მითოსი, პოეზიისა არ იყოს, თამაშის სამეფოში აღმოცენდება, და ველურის რწმენაც, ისევე როგორც მთელი მისი ცხოვრების ნახევარზე მეტი, ამავე სფეროშია ჩართული.

მითოსი როგორც კულტურის თამაშობრივი საფეხური

როგორც კი მითოსი ლიტერატურად იქცევა, ესე იგი მყარი ტრადიციის სახით მკვიდრდება ველურთა სახოვანი აზროვნების სამყაროს უკვე მოწყვეტილ კულტურაში, მასზე სერიოზულობისა და თამაშის განსხვავებაც ვრცელდება. ის ღვთაებრივია – მაშასადამე, სერიოზულობა მართებს. მაგრამ ის ისევ ველურების ენაზე ლაპარაკობს. ასეთი ენა კი მიანიშნებს ხატოვან წარმოდგენებზე, თამაშისა და სერიოზულობის დაპირისპირება რომ არ მიეყენება. ჩვენ ისე ვართ შეჩვეულნი ბერძნული მითოლოგიის სახეებს და მათდამი – ან, თუნდაც, „ედას“ პერსონაჟებისადმი – ისეთ რომანტიკულ აღფრთოვანებას განვიცდით, რომ ვეღარ ვამჩნევთ, რაოდენ ბარბაროსულ სამყაროში ვიმყოფებით. მხოლოდ შეხებამ ჩვენთ-

ვის ნაკლებად ახლობელსა და ძვირფას ძველინდურმითოსურ მასალასთან და მსოფლიოს ყველა კუთხეში მომუშავე ეთნოლოგების მიერ დახატულმა ჭრელ-ჭრელმა ფანტასმაგორიულმა სურათებმა მიგვიყვანა იმ აზრამდე, რომ თუ კარგად დავაკვირდით, ბერძნული და ძველგერმანიკული მითოლოგიის სახეები არც აზრობრივად და არც ესთეტიკურად (მათ ეთიკურ რაგვარობაზე რომ არაფერი ვთქვათ) დიდად არ განსხვავდება ძველინდური, აფრიკული, ამერიკული თუ ავსტრალიური მითოსის შემაცბუნებელი წარმოდგენებისაგან. ჩვენი საზომებით რომ შევაფასოთ – თუმცა, ცხადია, მათ აბსოლუტურ მნიშვნელობას ვერ მივანიჭებთ – პირველნი არანაკლებ უსტილო, აბსურდული და უგემოვნოა, ვიდრე უკანასკნელნი. ჰერმესის მთელი თავგადასავალი ისევე ბარბაროსულია, როგორც ოდინისა თუ თორისა. უეჭველია, რომ იმ დროისათვის, როცა ამ მითოლოგიურმა სახეებმა ტრადიციით გამაგრებული ფორმა შეიძინეს, ისინი აღარ შეესაბამებოდნენ გონის განვითარების მიღწეულ დონეს. ამიტომ, თუ მითოსი თაყვანისცემის საგნად უნდა დარჩენილიყო, როგორც კულტურის უზენაესი ელემენტი, მას ან მისტიკური ინტერპრეტირება დასჭირდებოდა ან წმინდა ლიტერატურის სახით კულტივირება. მას შემდეგ, რაც მითოსი რწმენის ელემენტს დაკარგავს, მისთვის თავიდანვე ნიშნეული თამაშობრივი კილო კიდევ გაძლიერდება. უკვე ჰომეროსი აღარ არის მორწმუნე. მიუხედავად ამისა, მას შემდეგაც კი, რაც მიღწეულ ინტელექტუალურ დონეს ადეკვატურად ვეღარ ასახავს, მითოსს მაინც რჩება მნიშვნელოვანი ფუნქცია წმინდა ესთეტიკურის გარდა: სახელდობრ, ლიტურგიული ფუნქცია. როგორც არისტოტოლე, ისე პლატონი თავის უღრმეს ფილოსოფიურ წვდომებს მითოსური ფორმით გადმოგვცემენ: პლატონთან ეს არის მითი სულის შესახებ, არისტოტელესთან – წარმოდგენა საგნების სიყვარულზე სამყაროს უძრავი მამოძრავებლისადმი.

მითოსისათვის ნიშნეულ თამაშობრივ ელფერს არც ერთი მითოლოგია არ დაგვანახებს ისე ცხადად, როგორც უმცროსი ედას პირველი ტრაქტატები, „გილფაგინინგი“ და „სკალდსკაპარმალი“. აქ საქმე გვაქვს საბოლოოდ ლიტერატურად ქცეულ მითოსურ მასალასთან, რომელსაც მისი წარმართული ხასიათის გამო ოფიციალურად განდევნა ეკუთვნოდა, მაგრამ მიღებული და გავრცელებული იყო კულტურული ფასეულობის სახით[16]. მის გადამუშავებას ქრისტიანები, სასულიერო პირებიც

[16] მსგავს ვითარებას აღწერს დე იოსელინ დე იონგი კუნძულ ბურუზე.

კი კიდებდნენ ხელს. მითოსურ თავგადასავალს ისინი ისე გადმოსცემენ, რომ ძნელია ხუმრობა და იუმორი არ ეგრძნოთ. მაგრამ ეს არ არის ქრისტიანის კილო, რომელსაც მყარი რწმენის წყალობით თავი გარდასულ წარმართობაზე აღმატებულად უგრძვნია და მას უღვარძლოდ დასცინის, მით უმეტეს, არც ახლად მოქცეულისა, წარსული ეშმაკისეულად რომ მიაჩნია; ეს ის ნახევრული რწმენისა და ნახევრული სერიოზულობის კილოა, მითოსურ აზროვნებას უძველესი დროიდან რომ მოსდევს და იქნებ ნამდვილი წარმართობის ხანიდანაც არსებითად უცვლელად მოდის. აბსურდული მითოსური თემების, შეუზღუდავი ველური ფანტაზიის შეერთება ლექსის მაღალგანვითარებულ ტექნიკასთან – მაგალითად, ჰრუნგნირის, გროასა და აურეანდილის ამბებში – აგრეთვე სავსებით და მთლიანად შეესაბამება მითოსის არსისეულ მიდრეკილებას გამოხატვის ამაღლებული ფორმებისაკენ. თავისთავად ნიშანდობლივია პირველი ტრაქტატის სახელი – „გილფაგინინგი“, ესე იგი „გილფის მოღორება“. მას კოსმოლოგიური კითხვა-პასუხის ძველი, ჩვენთვის ნაცნობი ფორმა აქვს. მსგავსი საუბარი გაუმართავს თორს უტგარდა-ლოკის დარბაზში. გ. ნეკელი აქ სამართლიანად ლაპარაკობს თამაშზე[17]. განგლერი სვამს ძველ საკრალურ კითხვებს საგნების, ქარის, ზამთრისა და ზაფხულის წარმოშობის შესახებ. პასუხები, როგორც წესი, საკითხის გადაწყვეტის მაგიერ ბუნდოვან მითოსურ სახეებს გვთავაზობს. „სკალდსკაპარმალის“ დასაწყისიც მთლიანად თამაშის სფეროშია: აქ გვაქვს პრიმიტიული, უსტილო ფანტაზიები ბრიყვ გოლიათებზე და ბოროტ, ეშმაკ ჯუჯებზე, ტლანქი, სიცილისმომგვრელი ფათერაკები და სასწაულები, მერე უბრალო ილუზიებად რომ გამოდგებიან ხოლმე. ეს აშკარად მითოლოგიის უკანასკნელი სტადიაა. მაგრამ ის, რომ ეგზომ აბდაუბდა, აბსურდული და თვითნებურ-ფანტასტიკური ჩანს, სულაც არ ნიშნავს, ასეთი ფორმა საგმირო მითოსურ კონცეფციათა მოგვიანო გადაგვარებით აეხსნათ. პირიქით, სწორედ ეს უსტილობაა, რისი წყალობითაც ის თავიდან ბოლომდე მითოსურ სამყაროს ეკუთვნის.

პოეტური ფორმები ყოველთვის თამაშობრივი ფორმებია

პოეზიას მრავალგვარი ფორმა მოეპოვება. ესაა მეტრულ-სტროფული ფორმები, რითმა და ასონანსი, სტროფების მო-

[17] Thule, XX, 24.

ნაცვლეობა და რეფრენი, ან კიდევ – დრამა, ლირიკა და ეპოსი. ამ ნაირსახეობებს მათი ურთიერთგანსხვავებულობისდა მიუხედავად ერთნაირად ვხვდებით მსოფლიოს სხვადასხვა კუთხეში. იგივე ითქმის პოეზიისა და საზოგადოდ თხრობის მოტივებზე. ისინი ძალზე ბევრია, მაგრამ მაინც ყველგან და ყოველ ეპოქაში მეორდება. ყველა ეს ფორმა და მოტივი ისე ნაცნობია ჩვენთვის, რომ მათ არსებობას თავისთავად ცხადივით ვიღებთ და არც კი ვეძებთ ზოგად რაციონალურ გამართლებას, რომელიც მათ ასე და არა სხვაგვარად ყოფნას განსაზღვრავდა. შესაძლოა, ეს საფუძველი, რის გამოც ადამიანთა თანაცხოვრების ყველა ჩვენთვის ცნობილ პერიოდში პოეტური გამომსახველობის საშუალებები ასეთ გასაოცარ ერთგვაროვნებას ავლენს, მნიშვნელოვანწილად იმაში უნდა ვეძებოთ, რომ ფორმისშემოქმედი სიტყვის მრავალი გამონაშუქი ერთსა და იმავე, ყოველ კულტურულ ცხოვრებაზე უფრო ძველსა და ძირეულ ფუნქციაშია ჩაფესვებული. ეს ფუნქცია კი თამაშია.

კიდევ ერთხელ ჩამოვთვალოთ, რაში დავინახეთ თამაშის საკუთრივი ნიშნები. ეს არის მოქმედება, რომელიც გარკვეული დროითი, სივრცითი და საზრისობრივი საზღვრების შიგნით მიმდინარეობს თვალსაჩინოდ მოწესრიგებული სახით, ნებაყოფლობით აღიარებული წესების მიხედვით, მატერიალური სარგებლიანობისა თუ აუცილებლობის სფეროს მიღმა. თამაშის განწყობილება – ეს არის სილაღე და შთაგონება, ის ზეამაღლებულია ან უბრალოდ საზეიმო იმის მიხედვით, უზენაესთან ზიარებაზეა გამიზნული თამაში თუ მხიარულებაზე. მოქმედებას აგზნებულობისა და დაძაბულობის შეგრძნება ახლავს და საბოლოოდ სიხარული და განმუხტვა მოაქვს.

ძნელია, ვერ შეამჩნიო, რომ პოეტური შემოქმედების ყველა აქტი, გამოთქმული ან ნამდვილი ტექსტის სიმეტრიული თუ რიტმული დანაწევრება, მიგნებული რითმა თუ ასონანსი, საზრისის შენიღბვა, წინადადების ხელოვნურ-მხატვრული აგებულება – რომ ყოველივე ეს თავისი ბუნებით თამაშის სამყაროში შემოდის. ვინც პოეზიას სიტყვებითა და ენით თამაშს უწოდებს, – ახალ დროში ამას ყველაზე მეტად პოლ ვალერი აკეთებს, – მნიშვნელობის გადატანას კი არ ახდენს, არამედ სიტყვა „თამაშის“ უსაკუთრესი საზრისიდან ამოდის.

პოეზიასა და თამაშს შორის კავშირი მხოლოდ მეტყველების გარეგნულ ფორმაზე არ დაიყვანება. არანაკლებ არსებითია მისი გავლენა მხატვრული წარმოსახვის სტრუქტურაზე და მოტივებზე, მათი გამოხატვის ხერხებზე. მიუხედავად იმისა, მი-

თოსურ, ეპიკურ, დრამატულ თუ ლირიკულ სახეებთან გვაქვს საქმე, შორეული წარსულის ლეგენდებთან თუ თანამედროვე რომანთან, მათ უკან ყოველთვის იმალება ცნობიერი თუ გაუცნობიერებელი მიზანი, სიტყვების მეშვეობით შეიქმნას დაძაბულობა, მკითხველსა თუ მსმენელს რომ დააბამს. მთავარი მუდამ ზემოქმედების მოხდენაა. ამას კი ყოველთვის საფუძვლად უდევს ადამიანური ცხოვრების სიტუაცია თუ ადამიანის ემოციური მდგომარეობა, რომელსაც ძალუძს, სხვას გადასდოს თავისი დაძაბულობა. მაგრამ ასეთი სიტუაცია თუ მდგომარეობა არცთუ ბევრია, უზოგადესი აზრით კი, სულ ორი შეიძლება იყოს: ბრძოლა ან სიყვარული, ან ორივე ერთად.

პოეზია შეჯიბრში იფურჩქნება

ამით მეტად მივუახლოვდით სფეროს, ჩვენი რწმენით, მაინტეგრირებელ ნაწილად რომ უნდა ყოფილიყო შეყვანილი თამაშის კატეგორიაში – შეჯიბრის სფეროს. მრავალ შემთხვევაში პოეტური თუ საერთოდ ლიტერატურული მასალის ცენტრალურ თემას შეადგენს ამოცანა, რომელიც გმირმა უნდა გადაჭრას, გამოცდა, რომელსაც მან უნდა გაუძლოს, წინააღმდეგობები, რომელიც მან უნდა გადალახოს. ნაწარმოების მოქმედი პერსონაჟის აღნიშვნა სიტყვებით „გმირი“ ან „პროტაგონისტი“ თავისთავად მრავლისმეტყველია. მის წინაშე მდგომი ამოცანა უაღრესად ძნელი, თითქმის დაუძლეველი უნდა იყოს. უმეტესად ის გამოწვევას, ვიღაცის სურვილს, ძალის გამოცდას, ფიცისა თუ დაპირების შესრულებას უკავშირდება. იმთავითვე აშკარაა, რომ ყველა ამ მოტივს უშუალოდ აგონური თამაშის სამყაროში შევყავართ. დაძაბულობის მოტივთა მეორე ტიპი გმირის ვინაობის გაურკვევლობას ემყარება. ჩვენ მას იმად არ ვიცნობთ, რაც ის არის – იგი ან მალავს თავის წარმომავლობას, ან თვითონაც არ იცის, ან გარეგნობის შეცვლა, გარდასახვა შეუძლია. ერთი სიტყვით, გმირი ნიღაბს იკეთებს, ნამდვილ სახეს მალავს, საიდუმლოს მატარებელია. აქაც უშუალოდ ვუახლოვდებით ძველ საღმრთო თამაშს, სადაც დაფარულ არსს მხოლოდ განდობილს უჩვენებენ.

არქაული პოეზია, როგორც მეტოქესთან შედარებით თავისი უპირატესობის საჩვენებლად გამართული შეჯიბრი, ძნელი გასამიჯნია მისტიკური თუ გონებამახვილური გამოცანებით ძველთაძველი პაექრობისაგან. თუ გამოცანებით შეჯიბრი სიბრძნეს ბადებს, პოეტთა შერკინება კაზმული სიტყვის აღმოცე-

ნებას უწყობს ხელს. ორივეგან მოქმედებს თამაშის წესების სისტემა, რომელიც განსაზღვრავს პირობით ცნებებსა და სიმბოლოებს, საკრალურსა თუ პოეტურს (უფრო ხშირად ორივენაირს). გამოცანებით ბრძოლაც და პოეზიაც წინასწარ გულისხმობს განდობილთა წრეს, აქ გამოყენებული განსაკუთრებული ენა რომ ესმის. ორივე სფეროში მოქმედება თამაშის წესებთან შესაბამისობით ფასდება. პოეტი ისაა, ვისაც პირობით ენაზე ლაპარაკი შეუძლია. პოეტური ენა იმით განსხვავდება ჩვეულებრივისაგან, რომ შეგნებულად იყენებს განსაკუთრებულ, არცთუ ყველასათვის გასაგებ სახეებს. ყოველგვარი მეტყველება აზრის სახეებით გამოხატვაა. უფსკრულს ობიექტურ არსებობასა და გონებას შორის მხოლოდ სახოვანების ნაპერწკალი შეავსებს. სიტყვაზე მიბმული ცნება მუდამ არაადეკვატური დარჩება სიცოცხლის დინებისა. ხატოვანი სიტყვა ახერხებს საგნის გამოთქმას, ცნების სხივებით მსჭვალავს მას, ხოლო რადგან ყოველდღიური ცხოვრების ენა, როგორც პრაქტიკული და მოსახერხებელი ინსტრუმენტი, წინასწარ აცლის სიტყვას სახოვანებას და მოჩვენებითად მკაცრ ლოგიკურ თავისთავადობას მოიპოვებს, პოეზია შეგნებულად წარმოაჩენს ენის სახოვან ხასიათს.

რასაც პოეზიის ენა სახეების მეშვეობით სჩადის, თამაშია. ის მათ სტილურ მწკრივებად ალაგებს, მათში იდუმალებას აქსოვს, ასე რომ ყოველი სახე სხვა არაფერია, თუ არა გამოცანაზე პასუხი თამაშის გზით.

პოეზიის ენა თამაშის ენაა

არქაულ კულტურაში პოეზიის ენა გამოხატვის ყველაზე უფრო ეფექტურ საშუალებად რჩება. პოეზია აქ ლიტერატურული მიდრეკილებების განხორციელებაზე გაცილებით უფრო ფართე და ვიტალურ ფუნქციებს ასრულებს. მას კულტი სიტყვაში გადააქვს, გადამწყვეტ როლს თამაშობს სოციალურ ურთიერთობაში, სიბრძნის, სამართლისა და ადათის მატარებელია. ყოველივე ეს არას აკლებს მის თამაშობრივ ბუნებას, რადგან უძველესი კულტურის საზღვრები იმავდროულად თამაშის წრესაც შემოხაზავს. მისი აქტები მნიშვნელოვანწილად ერთობლივი თამაშის ფორმით ხორციელდება. პრაქტიკულად სასარგებლო საქმიანობაც კი რომელიმე თამაშობრივ გაერთიანებასთან დაკავშირებას ესწრაფვის. კულტურის გონითი არსის განვითარების კვალობაზე სფეროები, რომლებშიც თამაშის ფაქტორი

ნაკლებად ან სულ არ მოქმედებს, თანდათან ავიწროებს თამაშის გასაშლელ სივრცეს. კულტურა მის მთლიანობაში უფრო სერიოზული ხდება – სამართალი და ომი, მეურნეობა, ტექნიკა და ცოდნა თითქოს კარგავს თამაშთან კავშირს. ეს თვით კულტსაც კი ეხება, რომლის საღმრთო ქმედებები თავის დროზე დიდ ადგილს უტოვებდნენ თამაშობრივ გამოხატვას. ამ დროს ცოცხალი და კეთილშობილი თამაშის ერთადერთ ციხე-სიმაგრედ პოეზიის ხელოვნება რჩება.

პოეტურ სახეთა ენის თამაშობრივი ხასიათი იმდენად აშკარაა, რომ აუცილებელი არ ჩანს მისი მრავალი არგუმენტითა და მაგალითით დასაბუთება-გათვალსაჩინოება. თუ გავითვალისწინებთ, რა არსებით ღირებულებას ანიჭებდა პოეტური სიტყვის გამოყენებას არქაული კულტურა, გასაკვირი არაა, რომ პოეტურმა ტექნიკამ სწორედ მაშინ მიაღწია სიძლიერისა და დახვეწილობის უმაღლეს საფეხურს. აქ საქმე გვაქვს თამაშის წესების მკაცრი სისტემის სახით დადგენილ კოდექსთან, რომელიც სავალდებულოა, მაგრამ ვარიაციების უსასრულო შესაძლებლობებს იძლევა. სისტემა ინახება და გადაეცემა, როგორც კეთილშობილი მეცნიერება. შემთხვევითი არ არის, რომ პოეზიის დახვეწილ კულტს ვხვდებით დროსა და სივრცეში უკიდურესად დაშორებულ ორ ხალხთან, რომლებსაც უკეთეს შემთხვევაში ძალზე სუსტი კონტაქტი თუ ექნებოდათ უფრო მდიდარ და ძველ კულტურებთან, მათ ლიტერატურაზე გავლენის მოხდენა რომ შეძლებოდათ; ლაპარაკია ძველ არაბეთსა და „ედასა“ და საგების ისლანდიაზე. მეტრიკისა და პროსოდიის კერძო საკითხები აქ შეგვიძლია ყურადღების გარეშე დავტოვოთ. ზემოთ ნათქვამის ნათელი დადასტურებისათვის საკმარისია ერთადერთი მრავლისმთქმელი მაგალითი ძველსკანდინავიური „კენინგარიდან“. ვინც „ლაპარაკის ეკალს“ ამბობს „ენის“ მაგივრად, „ქარის დარბაზის იატაკს“ – „მიწის“ მაგივრად, „ხის მგელს“ – „ქარის“ მაგივრად, თავის მსმენელებს პოეტურ გამოცანებს სთავაზობს, რომლებსაც ისინი უხმოდ წყვეტენ. პოეტმა და მისმა აუდიტორიამ ასეთები ასობით უნდა იცოდნენ. უმნიშვნელოვანესი საგნები – მაგალითად, ოქრო – ათობით ასეთ სახელს ატარებს. „უმცროსი ედას“ ერთ-ერთი ტრაქტატი – „სკალდსკაპარმალი“ ანუ „პოეტების ენა“ უამრავ პოეტურ გამოთქმას შეიცავს. „კენინგის“ არცთუ უკანასკნელი ფუნქცია იმის გამორკვევაა, იცის თუ არა ამა თუ იმ პიროვნებამ მითოლოგია. ყოველ ღმერთს თავისი, მის თავგადასავალზე, გარეგნულ სახეზე თუ კოსმიურ კავშირებზე მიმნიშნებელი პირობითი სახელი აქვს. „როგორ აღმიწერ ჰაიმადლს? –

მას უძახიან „ცხრა დედის შვილს“ ან „ღმერთების მეთვალყურეს“ ან „თეთრ ასს“, „ლოკის მტერს“, „ფრეიას საყელოს მაძიებელს“ და კიდევ სხვა მრავალს“[18].

მჭიდრო კავშირი პოეზიასა და გამოცანას შორის მრავალგვარად ვლინდება. ისლანდიულ „სკალდებში“ მეტისმეტი სიცხადე ტექნიკურ ნაკლად ითვლებოდა: პოეტური სიტყვა რომ ბნელი უნდა იყოს – ეს უძველესი მოთხოვნაა, მას ერთ დროს საბერძნეთშიც ჰქონია ძალა. ტრუბადურები, რომელთა ხელოვნება ყველა სხვაზე მეტად ამჟღავნებს საზოგადოებრივი თამაშის ნიშნებს, განსაკუთრებით აფასებდნენ trobarclus-ს, სიტყვასიტყვით „დაფარული ლექსის თხზვას“.

მაშასადამე, თანამედროვე ლირიკული მიმართულებები, შეგნებულად რომ არიდებენ თავს გამოხატვის მოარულ წესებს და ურჩევნიათ, აზრი იდუმალ სიტყვაში ჩააქარაგმონ, პოეზიის არსის სავსებით ერთგულნი რჩებიან. მათი ენის გამგები ან თუნდაც მაღიარებელი მკითხველების ვიწრო წრესთან ერთად ისინი ძველთაძველი ტიპის დახურულ კულტურულ ჯგუფს ქმნიან. მაგრამ საკითხავია, შეუძლია თუ არა მათ გარემომცველ კულტურას, სათანადოდ შეაფასოს მათი პოზიცია და გამოდგეს იმგვარი ხელოვნების ნიადაგად, რომელიც თავის ძირში ვიტალური ფუნქციის შესრულებაზეა გამიზნული.

[18] შეხედულება, რომ „კენინგარის“ პირველძირები პოეზიაშია საძიებელი, სულაც არ გამორიცხავს მათ კავშირს „ტაბუს“ წარმოდგენებთან. შდრ. Alberta A. Portengen, *De Oudgermaansche dichtertaal in haar etymologisch verband*, Leiden, 1915.

8. პოეტური ფორმაქმნადობის ფუნქცია

სახოვანება

როგორც კი ვითარებისა თუ მოვლენის მეტაფორული აღწერისას თვითმოძრავი სიცოცხლის ცნებებს დავესესხებით, გაპიროვნებისაკენ მიმავალ გზაზე აღმოვჩნდებით. ყოველგვარი მითოსური შემოქმედებისა და თითქმის მთელი პოეზიის არსი უსხეულოსა და უსიცოცხლოს პიროვნებად წარმოდგენაა. მკაცრად რომ ვილაპარაკოთ, ამგვარი სახოვანი წარმოდგენები მთლად მითითებული თანმიმდევრობით როდი ყალიბდება. არ უნდა გვეგონოს, თითქოს რაღაც, ერთ დროს უსხეულო რომ ეგონათ, შემდგომ გამოიხატება იმის მეშვეობით, რაც საკუთარი სიცოცხლის მქონედაა მიჩნეული. პირველადი აქ არის აღქმულის წარმოსახვითი შენაცვლება სიცოცხლის თვითმოძრავი მატარებლით. ეს შენაცვლება კი მოაქვს მოთხოვნილებას, შენ მიერ აღქმული სხვას შეატყობინო. წარმოდგენა იმთავითვე სახოვანი ფორმით იბადება.

გვაქვს თუ არა უფლება, გონის ეს თანშობილი და მოუცილებელი მიდრეკილება, შეიქმნას ცოცხალ არსებათა წარმოსახული სამყარო, გონის თამაშად მოვნათლოთ?

მითოსური ფანტაზიები სამყაროსა და საგნების წარმოშობის შესახებ, რომლებშიც შემოქმედი ღმერთი მასალად მსოფლიო გოლიათის სხეულის ნაწილებს იყენებს, უეჭველად უელემენტარულეს გაპიროვნებებს მიეკუთვნება. ასეთ მსოფლხედვას, კერძოდ, „რიგვედა“ და „უმცროსი ედა“ წარმოგვიდგენს. ორივე შემთხვევაში ვარაუდობენ, რომ ამბის ძირითადი ნახაზი უფრო ადრეულ პერიოდს მიეკუთვნება. „რიგვედას“ X, 90 ჰიმნში საქმე გვაქვს უძველესი გადმოცემის პარაფრაზთან ქურუმთა მისტიკურ-რიტუალური ფანტაზიის საფუძველზე. პირველარსება პურუშა, ესე იგი, კაცი, კოსმოსის მასალადაა წარმოდგენილი[1]. ყოველივე მისი სხეულიდანაა აგებული: „ცხოველნი ჰაერისა და ველურნი და სოფელნი“ –

[1] შდრ. *Die Liedes des Rgveda*, გვ. 131 (X, 90, 8, 13-14).

„მთვარე გაჩნდა მისი გონიდან, თვალებიდან გაჩნდა მზე, პირიდან – ინდრა და აგნი, სუნთქვიდან – ქარი; ჭიპიდან წარმოდგა ჰაერი, თავიდან – ცა, ფეხებიდან – მიწა, ყურებიდან – ჰორიზონტის მხარეები; ასე ააგეს მათ (ღმერთებმა)[2] სამყაროები“. პურუშა დაწვეს, როგორც მსხვერპლი. სიმღერა აღსავსეა ერთმანეთში გადახლართული პრიმიტიულ-მითოსური და სპეკულატურ-მისტიკური მოტივებით. მეთერთმეტე ლექსში ჩვენთვის ნაცნობი კითხვის ფორმაც გამოჩნდება: „როდესაც პურუშა დაანაწილეს, რამდენი ნაწილი მიიღეს?“ „რა დაერქვა მის პირს, რა – მის მკლავებს, რა – მის თეძოებს, რა – მის ფეხებს?“

ასეთსავე კითხვებს სვამს განგლერი „სნორა ედაში“: „რა იყო დასაწყისი? როგორ დაიწყო? რა იყო მანამდე?“ ამას მოჰყვება ათასგვარი მოტივის დახვავება სამყაროს წარმოშობის აღსაწერად: ჯერ ჰაერის ცხელი ნაკადისა და ყინულის შრის შეხვედრისაგან წარმოიშვა პირველგოლიათი იმირი. ღმერთები კლავენ მას და მისი ხორციდან ქმნიან მიწას, სისხლიდან – ზღვებსა და ტბებს, ველებიდან – მთებს, თმიდან – ხეებს, თავის ქალიდან – ცას და ა. შ.; ცალკეული დეტალები სნორის[3] სხვადასხვა ლექსიდან მოჰყავს.

ეს ნაკლებად ჰგავს ცოცხალი მითოსის ძირძველ, უადრეს გამოხატულებას. აქ, „ედადან“ მოყვანილ მაგალითში მაინც, გვაქვს ტრადიციული გადმოცემა, კულტის სფერო რომ დაუტოვებია, თითქმის მთლიანად გალიტერატურებულა და მოგვიანო გონი ინახავს როგორც მომავალი თაობებისათვის ღირსსახსოვარ კულტურის ნიმუშს. ზემოთ უკვე ვილაპარაკეთ იმაზე, რომ ტრაქტატი „გილფაგინინგი“, სადაც ყოველივე ეს გადმოცემულია, მთელი თავისი აგებულებით, კილოთი და ტენდენციით ძველთაძველ მოტივებთან თითქმის არასერიოზულ თამაშს ჰგავს. მაგრამ ღიად გვრჩება საკითხი – რამდენადმე მაინც თამაშობრივი ხომ არ იყო თავდაპირველი ნიადაგი, რაზეც სახოვანი წარმოდგენები აღმოცენდა. სხვა სიტყვებით (გავიმეორებთ წეღან საზოგადოდ მითოსის შესახებ ნათქვამს): ეჭვით უნდა შევხედოთ, ძველ ინდოელებს ან ძველ გერმანებს ოდესმე ნამდვილად და შეგნებულად თუ სწამდათ, რომ სამყარო ადამიანის სხეულის ნაწილებიდან წარმოიშვა. ყოველ შემთხვევაში, ასეთი რწმენის არსებობას ვერაფერი გვიდასტურებს.

---

[2] კოსმოგონიური მითოსი მუდამ იძულებულია, ყოველგვარი არსებულის primum agens (პირველმამოძრავებელი) შემოიტანოს.

[3] სნორი სტურლუსონი – ისლანდიელი პროზაიკოსი და პოეტი (1178–1241), „უმცროსი ედას“, ანუ „სნორა ედას“ ავტორი (მთარგ. შენ.).

უფრო შორს შეიძლება წავიდეთ და ვთქვათ, რომ ამის დაშვება ნაკლებად სარწმუნოა.

ჩვენ შეჩვეულნი ვართ აბსტრაქტულ ცნებათა გაპიროვნებას შევხედოთ როგორც ნასწავლი კაცის მოგვიანო გამოგონებას: როგორც ალეგორიას, ყველა ეპოქის სახვით ხელოვნებასა და ლიტერატურაში ხმარებისაგან გაცვეთილ სტილურ ხერხს. მართლაც, თუ პოეტური მეტაფორა ნაღდი და ძირეული მითოსის დონეს მოსწყდა, საღმრთო ქმედებასთან კავშირი დაკარგა, გაპიროვნებათა რწმენითი შინაარსი სათუოდ, მეტიც – ილუზორულად იქცევა. გაპიროვნებები სავსებით შეგნებულად გამოიყენება როგორც ხერხი, თუნდაც მათში გამოხატული ცნებები საღმრთო მნიშვნელობისა იყოს. ერთი შეხედვით ასეთსავე შეფასებას იმსახურებს ჰომეროსისეული წარმოდგენები, მაგალითად, ატე – ცთუნება, ადამიანის გულში რომ ლიტაის – მახინჯი და ელამი შევედრებების – თანხლებით შეიპარება (ყველა მათგანი ზევსის ქალიშვილია). ასევე უფორმო, უფერული და ნაძალადევია ჰესიოდეს უამრავი გაპიროვნება, როდესაც ბოროტი ერისის შთამომავლობის სახით ჩვენ თვალწინ აბსტრაქტულ ცნებათა მთელი რიგი ჩაივლის: ჭაპანწყვეტა, დავიწყება, შიმშილი, ტკივილი, ხოცვა-ჟლეტა და სიკვდილი, ქიშპობა, სიცრუე, შური. სტიქსის, ოკეანეს ქალიშვილის, ტიტან პალასგან გაჩენილი ორი შვილი – კრატოსი და ბია, ანუ ძალა და იძულება, მუდამ ზევსის გვერდითაა და სადაც კი წავა, თან დაჰყვებიან[4]. ნუთუ ყოველივე ეს მხოლოდ უფერული ალეგორიები, გონებიდან ამოზრდილი ფორმებია? ალბათ, მაინც არა. საფუძველი გვაქვს დავუშვათ, რომ თვისებათა ეს გაპიროვნებები კიდევ უფრო ძველ რელიგიურ ფორმაქმნადობას მიეკუთვნება, როცა ძალებს, რომელთა ალყაშიც კაცი თავს გრძნობდა, ჯერ კიდევ ადამიანის სახე არ ჰქონდათ მიღებული. სანამ გონი ღმერთებს ადამიანურ სახეს მიანიჭებდა, მან, ბუნებისა და სიცოცხლის იდუმალებითა და მუქარით აღტაცებულმა, მის დამთრგუნველსა თუ ხელისშემწყობ ძალებს გაურკვეველი სახელები შეარქვა. ის მათ უყურებდა როგორც არსებებს, მაგრამ ჯერ კიდევ არა როგორც ფორმებს[5].

როგორც ჩანს, ასეთი ძველთაძველი გონითი საქმიანობის ნაყოფია ის ნახევრად პრიმიტიული, ნახევრად კი წიგნური სახეები, რითაც ემპედოკლე ქვესკნელს ასახელებს: „უნუგეშო ად-

[4] „თეოგონია“, 277 და შემდ., 383 და შემდ.

[5] შდრ. Gilbert Murray, Anthropology and the Classics, ed. R. R. Marett, Oxford, 1908, გვ. 75.

გილი, სადაც მკვლელობა, რისხვა და სხვა ჭირის ღმერთთა აჩრდილები სხეულის დამხრავ სნეულებებთან, ლპობასთან და გახრწნილ საგნებთან ერთად ვაების ველზე სიბნელეში დაწანწალებენ“[6].

„იქ იყვნენ დედამიწა და შორსმჭვრეტელი მზის ქალწული, სისხლისმღვრელი ბრძოლა, მშვიდად გამომზირალი ჰარმონია, ქალბატონი ლამაზი და ქალბატონი უგვანი, ქალბატონი ჩქარი და ქალბატონი ნელი, სასურველი ჭეშმარიტება და თმაჩაშავებული ბუნდოვანება“[7].

გაპიროვნებული აბსტრაქციები

რომაელებმა, თავიანთი გამორჩეულად არქაული რელიგიური ცნობიერებით, აბსტრაქტულ წარმოდგენათა უშუალო პერსონიფიკაციის პრიმიტიული ფუნქცია შეინარჩუნეს და საკრალურ ტექნიკაში დაამკვიდრეს ე. წ. indigitamenta-ს ჩვეულების სახით: ხალხის ძლიერ მღელვარებასთან დაკავშირებით ან განსაკუთრებით მძიმე საწუხარ-საზრუნავის დასაფიქსირებლად მათ ახალ ღვთაებათა ფიგურები შემოჰყავდათ. ეს ბრწყინვალე ფსიქოლოგიური ფანდი ხსნიდა სახიფათო სოციალურ დაძაბულობას მისი პროეცირებისა და ამის შედეგად დაცხრომის გზით. ასე გაჩნდნენ პალორი და პავორი – სიფერმკრთალე და შიში, ანდა აიუს ლოკუტიუსი – ხმა, გალელთა შემოტევა წინასწარ რომ ამცნო, ჰანიბალის გამაქცეველი რედიკალუსი და შინისაკენ გზის გამგნები დომიდუკა. აბსტრაქტულ ცნებათა გაპიროვნებების მაგალითებს ძველი აღთქმაც იძლევა: გავიხსენოთ მოწყალების, ჭეშმარიტების, სამართლიანობისა და მშვიდობის ოთხეული, 85-ე ფსალმუნში კოცნით რომ ხვდებიან ერთმანეთს, სიბრძნის სახე „წიგნში სიბრძნისა“, აპოკალიფსის ოთხი მხედარი და ა. შ. ჰაიდას ტომის ინდიელებს ბრიტანეთის კოლუმბიაში ჰყავთ ღმერთქალი, რომელსაც ქალბატონ ქონებას უწოდებენ, ესაა თავისებური იღბლის ქალღმერთი, სიმდიდრის მომტანი[8].

ყველა ამ შემთხვევაში გამართლებული იქნება თუ ვიკითხავთ, რამდენად წარმოდგება გაპიროვნების ეს ფუნქცია გონის იმ მდგომარეობიდან, რასაც შეგნებული რწმენა შეიძლება ვუწოდოთ? უფრო სწორი ხომ არ იქნება, ვთქვათ, რომ ყველა

[6] ფრ. 121; კაპელე, დასახ. ნაშრ., გვ. 242.
[7] ფრ. 122; შდრ. H. Diels, *Fragmente der Vorsokratiker*, II, გვ. 219.
[8] Mauss, Essai sur le Don, გვ. 112.

ეს სახოვანი წარმოდგენა თავიდან ბოლომდე გონის თამაშია და სხვა არაფერი? ახალი დროის მაგალითები უფრო ასეთი დასკვნისაკენ გვიბიძგებს. წმიდა ფრანცისკ ასიზელი უზენაესი შთაგონებითა და ღვთისმოსავის აღტყინებით იდრეკდა მუხლს თავისი საცოლის – სიღატაკის წინაშე, მაგრამ თუ ფხიზელი გონებით დავსვამთ კითხვას, სწამდა თუ არა მას, რომ მართლაც არსებობს ზეცის ბინადარი სახელად სიღატაკე – გონითი არსება – რომელიც ნამდვილად არის სიღატაკის იდეა, ჩიხში აღმოვჩნდებით. ფხიზელ ლოგიკურ ტერმინებში საკითხის დასმა თავისთავად ძალდატანებაა ამ წარმოდგენის გრძნობისმიერი შინაარსის მიმართ. წმიდა ფრანცისკს სწამდა მისი და არც სწამდა. ეკლესია ძნელად შეეგუებოდა ასეთ რწმენას და აშკარად მაინც არასგზით არ გაამართლებდა; წარმოდგენა სიღატაკეზე თავისი სულისკვეთებით პოეტური სახოვანებისა და რელიგიური დოგმის სფეროებს შორის დგას, თუნდაც ამ უკანასკნელისადმი ჰქონდეს მიდრეკილება. ყველაზე ლაკონურად ამგვარ გონით აქტივობას ასე გამოვთქვამთ: წმიდა ფრანცისკი ეთამაშებოდა სიღატაკის ფიგურას. ასიზელი წმინდანის ცხოვრება მართლაც რომ სავსეა თამაშობრივი ფაქტორებითა და ფიგურებით, და სწორედ ეს არის მასში ყველაზე მომხიბლავი. ასევე ეთამაშებოდა ერთი საუკუნის შემდეგ ტკბილ-ლირიკული და მისტიკური სახეების მეშვეობით გერმანელი მისტიკოსი ჰაინრიხ სოეზე თავის სატრფოს – მარადიულ სიბრძნეს. შემოღობილი სფერო, რომლის შიგნითაც წმინდანები და მისტიკოსები თამაშს ეძლევიან, რაციონალური აზროვნების საუფლოს მიღმაა და მიუწვდომელია ლოგიკურ ყალიბებში ჩამოსხმული სპეკულაციებისთვის. თამაშისა და საღმრთოობის ცნებები მუდამ ინარჩუნებენ ერთმანეთს შორის შინაგან კავშირს. ასევე ურთიერთგადაბმულია პოეტური სახოვანებისა და რწმენის ცნებები.

ერთ შუასაუკუნეების პოეტთან, ვიზიონერთან და თეოლოგთან ალეგორიულ ფიგურათა იდეურ მნიშვნელობაზე მე უფრო დაწვრილებით დავწერე ნაშრომში „ალანუს დე ინსულინუსთან პოეტურისა და თეოლოგიურის კავშირის შესახებ“[9]. საზღვარი ღვთაებრივი – ან ეშმაკეული – არსების პოეტურ-ალეგორიულ გაპიროვნებასა და მისსავე თეოლოგიურ გაგებას შორის, ჩემი აზრით, მაინცდამაინც მკვეთრად ვერ გაივლება. ნამდვილ უსამართლობას ჩავიდენთ პოეტი-თეოლოგის ალენ და ლილის მი-

[9] *Über die Veknüpfung des Poetischen mit dem Theologischen bei Alanus de Insulis*. – Mededeelingen der Kon. Nederl. Akad. van Wetenschappen, afd. Letterkunde, LXXIV, B, no 6, 1932, გვ. 82 და შემდ.

მართ, თუ მისი ნაწარმოებების Anticlaudianus და De Planctu Naturae-ს მთელ მხატვრულ სიმდიდრეს უბრალო ლიტერატურულ „თამაშად“ მივიჩნევთ. საამისოდ მისი სახეთა სისტემა მეტისმეტად ღრმა ფილოსოფიურ და თეოლოგიურ აზრებთან არის გადაჯაჭვული. მეორე მხრივ, მას მთლიანად შეგნებული აქვს ამ იდეათა წარმოსახვითი ხასიათი. თვით ჰილდეგარდ ფონ ბინგენი არ აცხადებს პრეტენზიას იმაზე, რომ თავის ხილვებში მოვლენილ სიქველეთა სახეებს მეტაფიზიკური ნამდვილობა მიაწეროს. პირიქით, გვაფრთხილებს, რომ ასეთი რამ არ ჩავიდინოთ[10]. ხილვებში მოვლენილ სახეთა მიმართება თვითონ სიქველეებისადმი გამოითქმის როგორც „აღნიშვნა“: designare, praetendere, declarare, significare, praefigurare. ამის მიუხედავად, ხილვებში ისინი ზუსტად ცოცხალი არსებების დარად მოძრაობენ. არსებითად, მისტიკურ განცდაში მოცემული ხილვაც კი არ აცხადებს პრეტენზიას სრულ ნამდვილობაზე[11]. როგორც ჰილდეგარდთან, ისე ალანუსთან პოეტური სახოვანება გამუდმებით ირყევა რწმენასა და ფანტაზიას, თამაშსა და სერიოზულობას შორის.

თავის ყველა ფორმაში, უკიდურესად საკრალურიდან უკიდურესად ლიტერატურულამდე, ვედების პურუშადან პოუპის „დამწყვდეულთა მოტაცების“ წადილისამშლელ პერსონაჟებამდე, გაპიროვნება ერთდროულად ადამიანური გონის გამოხატვის უაღრესად მნიშვნელოვანი საშუალებაცაა და თამაშობრივი ფუნქციაც. თანამედროვე კულტურაშიც გაპიროვნება არავითარ შემთხვევაში არ დაიყვანება მხოლოდ ხელოვნურ და ნებისმიერად განხორციელებულ ლიტერატურულ საქმიანობაზე. გაპიროვნება გონის ტრადიციაა, რომელსაც ყოველდღიურ ცხოვრებაში საბოლოოდ სულაც არ დავშორებივართ. ვის არ დაგვიჭერია თავი იმაში, რომ რაღაც უსულო საგანს, მაგალითად, ურჩ საკინძს, ხმამაღლა და სრული სერიოზულობით მივმართავთ და სავსებით ადამიანურ განსაზღვრებებს მივაწერთ, ბოროტ განზრახვას ვაბრალებთ, ვტუქსავთ და ვარცხვენთ. ეს არის გაპიროვნება ამ სიტყვის მკაცრი მნიშვნელობით. მაგრამ ამით ჩვენ არ გამოვთქვამთ რწმენას საკინძის, როგორც ცოცხალი არსების ან იდეის, მიმართ! უბრალოდ, ჩვენდა უნებურად, მისდამი თამაშობრივ დამოკიდებულებაში ვექცევით.

[10] იქვე, გვ. 89.
[11] იქვე, გვ. 90.

გაპიროვნება როგორც ზოგადი სახე

თუ გონის მუდამ აქტუალური მიდრეკილება, ყოველდღიური ცხოვრების გარემომცველი საგნები პიროვნებათა სახით წარმოადგინოს, ფაქტიურად თამაშშია ჩაფესვებული, მაშინ ვდგებით მნიშვნელოვანი კითხვის წინაშე, რომელსაც აქ მხოლოდ შევეხებით. თამაშობრივი ქცევა უკვე მოცემულის სახით უნდა არსებობდეს, სანამ ადამიანის კულტურას ან ენისა და გამოხატვის უნარებს წარმოშობს. გაპიროვნება-განსახიერების საფუძველი უადრეს დროში იყო მოცემული. ეთნოგრაფიამ და რელიგიათმცოდნეობამ გაგვაცნო პრიმიტიული ანუ არქაული რელიგიური ცხოვრების ერთ-ერთი უმნიშვნელოვანესი ელემენტი: ღმერთებისა და სულების სამყაროს განსახიერება ცხოველური ფორმით. ეს თერიომორფული სახოვანება საფუძველია ყოველივე იმისი, რასაც ტოტემიზმი ჰქვია. ფრატრიები მარტო სახელებს კი არ ირქმევენ, კიდეც „არიან“ კენგურუ და კუ. იმავგვარი განსახიერების ნიმუშია მთელ მსოფლიოში გავრცელებული წარმოდგენა „ვერსიპელისზე“, კაცზე, რომელსაც შეუძლია დროებით ცხოველად იქცეს (მაგ. მაქცია), აგრეთვე ზევსის მეტამორფოზები ევროპეს, ლედას, სემელესა და დანაესთან შესაუღლებლად, ადამიანთა და ცხოველთა აღრევა ეგვიპტურ პანთეონში. ყველა ამ შემთხვევაში საქმე გვაქვს ადამიანურის ფანტასტიკურ შენიღბვასთან ცხოველური სახის მიღების გზით. ერთი წამითაც არ უნდა დავეჭვდეთ, რომ ასეთი წარმოდგენები წმიდა ცხოველებზე ველურისთვის, ან ეგვიპტესა და საბერძნეთის არქაული ადამიანისთვის, სავსებით „სერიოზულია“. ის, ბავშვის მსგავსად, მკაფიო საზღვარს არ ავლებს ადამიანსა და ცხოველს შორის. და მაინც, საშიშ ცხოველურ ნიღაბს რომ მოირგებს და ცხოველის სახით გამოვა, გულის სიღრმეში მან იცის, რომ „სხვანაირადაა საქმე“. ერთადერთი ინტერპრეტაცია, რაც ჩვენ, უკვე არა მთლად ველურებს, რამდენადმე მაინც გაგვაგებინებს მის სულიერ მდგომარეობას, შემდეგია: თამაშის გონით სფეროს ველურის მთელი შინაგანი სამყარო მოუცავს, უზენაესი გრძნობებიდან უბრალო თავშექცევის დონემდე – ისე, როგორც ბავშვს ახასიათებს. უნდა გავბედოთ და დავუშვათ, რომ თერიომორფული ფაქტორი კულტში, რელიგიასა და რელიგიურ ცხოვრებაში ყველაზე უკეთ მაშინ გაიგება, თუ თამაშობრივი განწყობიდან ამოვალთ.

გაპიროვნებისა და ალეგორიის განხილვა ერთი მეტად ღრმა შეკითხვის საბაბს გვაძლევს: ვითომ მთლიანად უარი

თქვეს თანამედროვე ფილოსოფიამ და ფსიქოლოგიამ ალეგორიის გამომსახველობით საშუალებებზე? ხომ არ იპარება ტერმინოლოგიაში, რითაც ისინი ფსიქიკურ იმპულსებსა და გონის მდგომარეობებს ასახელებენ, ძველთაძველი ალეგორიები? ანდა არსებობს კი საზოგადოდ აბსტრაქტული ენა ალეგორიის გარეშე?

პოეზიის ელემენტები თამაშობრივი ფუნქციებია

პოეზიის ხელოვნების არსებითად ყველა ელემენტი და ხერხი ყველაზე უკეთ გაიგება როგორც თამაშობრივი ფუნქცია. რატომ ვსვამთ სიტყვებს ზომაში, კადენციასა და რიტმში? ვინც უპასუხებს: სილამაზისთვის ან აღტყინების გამოო, საკითხს მხოლოდ მიუდგომელ სფეროში გადაიტანს. მაგრამ ვინც იტყვის: ადამიანი ლექსსა თხზავს, რადგან ერთობლივ თამაშში ჩართვა სურს, საქმის გულისგულს მიადგება. პოეტური მეტრით დანაწევრებული სიტყვა მხოლოდ ერთობის თამაშში აღმოცენდება; იქ აქვს მას თავისი ფუნქცია, საზრისი და ღირებულება და ეკარგება ესენი, რამდენადაც ერთობის თამაში თავის საკულტო და სადღესასწაულო ხასიათს ღალატობს. რითმა, წინადადებათა პარალელიზმი, დისტიქონი – ყველა მათი საზრისი თამაშის მარადიულ ფიგურებში: დარტყმასა და საპასუხო დარტყმაში, აღზევებასა და დაცემაში, გამოცანასა და მის ამოხსნაშია. თავის ძირში ისინი განუყრელად უკავშირდებიან სიმღერის, მუსიკისა და ცეკვის პრინციპებს, ხოლო ყველა ერთად ჩართულია თამაშის პირველსაწყის ფუნქციაში. ყოველივე, რაც თანდათანობით გაცნობიერდა როგორც პოეზიის თვისება: სილამაზე, საკრალურობა, მაგიური ძალა – თავდაპირველად თამაშის ძირეულ რაგვარობაში იყო ნაგულისხმევი.

პოეზიის სახეებიდან, ჩვენ რომ უკვდავი ბერძნული ნიმუშების მიხედვით ერთმანეთისგან ვასხვავებთ, ლირიკა ყველაზე მეტად ერთგულობს თამაშის საწყის სფეროს. ლირიკა აქ მეტად ფართო აზრით უნდა გავიგოთ, არა მხოლოდ როგორც პოეზიის ლირიკული ჟანრი, არამედ ამავე დროს როგორც საზოგადოდ პოეტური განწყობილება და გამომსახველობა მის ყოველგვარ გამოვლინებაში, ესე იგი ყოველივე, რასაც აღმაფრენა ახლავს. ლირიკული ყველაზე შორსაა ლოგიკურისაგან და მეტად უახლოვდება ცეკვასა და მუსიკას. ლირიკულია მისტიკური სპეკულაციის, ორაკულისა და ჯადოქრის ენა. ამ ფორ-

მებით განიცდის პოეტი ყველაზე მწვავედ გარედან მოსულ შთაგონებას. ამ დროს უახლოვდება იგი ყველაზე მეტად უმაღლეს სიბრძნეს და, ამავე დროს, სიშლეგეს. პირველყოფილი ხალხების ქურუმთა და ორაკულთა ენა საღ აზროვნებაზე უარს ამბობს, ხანდახან კი სრულ აბდაუბდად იქცევა. ემილ ფაგე ახსენებს ერთ ადგილას „უაზრობის მარცვალს, აუცილებელს თანამედროვე ლირიკოსისათვის“. მაგრამ ეს მხოლოდ თანამედროვე ლირიკას როდი ეხება; ლტოლვა ლოგიკური განსჯის ყალიბთა დაძლევისაკენ ლირიკის არსობრივი თვისებაა. ლირიკული სახოვანების ძირითადი ნიშანი გიჟური გადაჭარბებისადმი მიდრეკილებაა. პოეზია გაზვიადებული უნდა იყოს. სახეთა თავშეუკავებელი სითამამე ერთმანეთს ახვედრებს „რიგვედას“ კოსმოგონიურ-მისტიკური გამოცანების ფანტაზიასა და შექსპირის ხატოვანებას, კლასიციზმისა და ალეგორიზმის მთელი ტრადიცია უკან რომ მოუტოვებია და არქაული „ფატესის“ ცეცხლი მაინც შეუნარჩუნებია.

მაგრამ მისწრაფება, რაიმე წარმოდგენა ფანტასტიკური სიმრავლისა და ასეთივე თვისებების წყალობით, რაც შეიძლება გამაოგნებელი გახდეს, მხოლოდ პოეტური ფუნქციის სახით და ლირიკული ფორმით როდი მჟღავნდება. უზომობის მოთხოვნილება ტიპიურად თამაშობრივი ფუნქციაა. ის ნიშნეულია ბავშვებისათვის, მას ვხვდებით სულით ავადმყოფებთან[12], იგი მითებისა და წმინდანების ლიტერატურულ გადამუშავებებშიც ფასობს. ძველინდური ლეგენდის მიხედვით ასკეტი სივანა „ტაპასის“ ვარჯიშის შესრულებისას მთლიანად თავსდებოდა ჭიანჭველების ბუდეში და მისი ორი თვალი იქიდან ნაღვერდლებივით ანათებდა. ვისვამიტრა ათასი წელი იდგა ფეხის წვერებზე. გასაოცარი ზომებითა და რიცხვებით თამაშზეა აგებული ათასგვარი წარმოდგენები გოლიათებსა და ჯუჯებზე, მითოსიდან მოყოლებული „გულივერის თავგადასავლამდე“. „სნორა ედაში“ თორი და მისი მეგობრები ერთი მეტად დიდი საძილე დარბაზის გვერდით პატარა ოთახს პოულობენ და შიგ ღამეს ათევენ. მეორე დილით ირკვევა, თურმე გოლიათ სკრიმირის ხელთათმანის საცერათითეში სძინებიათ[13]. ჩემი აზრით, უზომო გადაჭარბების ან პროპორციათა აღრევის გზით გამაოგნებელი

[12] სამი წლის გოგონას შალის მაიმუნი უნდა – რამხელა გინდა რომ იყოს? – ცამდე. – ავადმყოფი ეუბნება ფსიქიატრს: „ექიმო, მე ახლა ეტლში უნდა ჩამსვან“. – ექიმი: „რა თქმა უნდა, არაჩვეულებრივ ეტლში?“ – „ოქროსაში“. – „მერე, ვინ წაიყვანს ეტლს?“ – „ორმოცი მილიონი ალმასის ირემი“ (ექიმ ი. შინუნგეფერის ზეპირი გადმოცემა, 1900 წ.). მსგავსი თვისებებითა და რიცხვებით მუშაობს ბუდისტური ლეგენდაც.

[13] „გილფაგინინგი“, ლ. 45.

ზემოქმედების მოხდენის სურვილი მთლად სერიოზულად არა-სოდეს არ უნდა მივიღოთ და ეს ეხება როგორც სარწმუნოებრივ სისტემაში შემავალ მითებს, ისე წმინდად ლიტერატურული ან თუნდაც ნამდვილად ბავშვური ფანტაზიის ნაყოფს. ყველა სხვა შემთხვევაში საქმე გვაქვს გონის ისევ იმ მიდრეკილებასთან, ითამაშოს. არქაული ადამიანის გონით შექმნილ მითებში წარმოდგენილ რწმენას ჩვენ ძალაუნებურად თანამედროვე მეცნიერული, ფილოსოფიური და დოგმატური მრწამსის საზომებით ვუდგებით. ნამდვილ მითოსს სანახევროდ თავშესაქცევ ელემენტს ვერ მოვაცილებთ. სიტყვას, რომელზეც პლატონი ლაპარაკობს[14], მუდამ ახლავს „პოეზიის“ განცვიფრების აღმძრავი ელემენტი. მითოსური სახოვანების საიდუმლო მნიშვნელოვანწილად გამაოგნებლის, გაზვიადებულის მოთხოვნილებაში იმალება.

დრამა როგორც თამაში

თუმცა პოეზია, ძირეული ბერძნული სიტყვის ποίησις ფართო აზრით, როგორც დავინახეთ, თამაშის სამყაროსკენ ისწრაფვის, დებულება მისი თამაშობრივი არსის შესახებ ყოველთვის არ მართლდება. ეპოსი კარგავს თამაშთან კავშირს, როგორც კი მოდღესასწაულე საზოგადოების წინაშე შესასრულებლად კი არა, მხოლოდ წასაკითხად ხდება განკუთვნილი. აღარც ლირიკა აღიქმება თამაშობრივ ფუნქციად მას შემდეგ, რაც კარგავს მუსიკასთან განუყრელ კავშირს. მხოლოდღა დრამა არ ღალატობს თამაშს, რადგან ინარჩუნებს მთავარ თვისებას – იყოს მოქმედება. მჭიდრო კავშირს ენაც, განსაკუთრებით კი ლათინური და მისგან დავალებული ენები, ასახავს. დრამას „თამაში“ ჰქვია, ის „თამაშდება“. უცნაურია, – თუმცა ზემოთქმულის შუქზე ესეც გასაგები ხდება – რომ სწორედ უსრულყოფილესი ფორმის მქონე დრამის შემქმნელი ბერძნები თეატრალურ წარმოდგენასა და სანახაობას „თამაშს“ არ უწოდებდნენ. ბერძნებს რომ თამაშის მთელი სფეროს მომცველი ერთადერთი სიტყვა არ ჰქონიათ, ზემოთ უკვე ვთქვით. გარკვეული აზრით, ეს იმით უნდა აიხსნას, რომ ელინური საზოგადოება ისე სისხლხორციელად იყო გამსჭვალული „თამაშობრივი“ განწყობილებით ყველა მის გამოვლინებაში, რომ თამაშობრივი ვეღარ ცნობიერდებოდა, როგორც რაღაც განსაკუთრებული.

[14] τῆς ποιῆσεως... τὸ θαυματοποιικὸν μόριον, – „სოფისტე“, 266d.

თამაშისეული წარმომავლობა ტრაგედიასა და კომედიას აშკარად ატყვია. ატიკური კომედია დიონისური დღესასწაულების დაუოკებელი „კომოსიდან“ ამოიზარდა. შეგნებულად ლიტერატურულ საქმიანობად ის მხოლოდ მოგვიანო სტადიაზე იქცა, მაგრამ მაშინაც, არისტოფანეს ხანაში, წამდაუწუმ ავლენდა დიონისურ-საკრალური წარმომავლობის ნიშნებს. ე. წ. პარაბაზისის დროს ქორო დაცინვითა და გაქიაქებით უშუალოდ მიმართავს მაყურებელს და ხელს იშვერს თავისი მსხვერპლისკენ. შემსრულებელთა ფალოსური კოსტუმი, ქოროს ცხოველური ნიღბები ძველთაძველი ნიშნებია. თავისი კრაზანებით, ჩიტებითა და ბაყაყებით არისტოფანე ცხოველური გარდასახვის საღმრთო ტრადიციას უცხადებს ერთგულებას. ძველი კომედიის მოურიდებელი და გამაბიაბრუებელი კრიტიკულობა თავიდან ბოლომდე მიეკუთვნება დამარცხვენელი, გამომწვევი და, მიუხედავად ამისა, მაინც სადღესასწაულო შემღერების ზემოთგანხილულ სფეროს. ამ ცოტა ხნის წინ რობერტ შტუმპელმა თავის წიგნში „გერმანთა საკულტო წარმოდგენები, როგორც შუა საუკუნეების დრამის ძირი“ ჰიპოთეტურად, მაგრამ საკმაოდ სანდოდ აღადგინა გერმანიკულ კულტურაში ბერძნული კომედიის განვითარების სავსებით პარალელური პროცესი.

არც ტრაგედიაა თავის ძირში ადამიანის ბედ-იღბლის ერთერთი გამოვლენის შეგნებულად ლიტერატურული გადმოცემა: **ის საღმრთო თამაშია, სცენისთვის განკუთვნილი ლიტერატურა კი არა, გათამაშებული ღვთისმსახურება**. დროთა განმავლობაში მითური თემის ხორცშესხმა თანდათან გარკვეულ სიუჟეტზე აკინძულ მოვლენათა რიგის დიალოგურ-მიმეტურ გადმოცემად გარდაიქმნა. მაგრამ ბერძნული დრამის წარმოშობის დაწვრილებითი ანალიზისაგან აქ თავს შევიკავებ.

როგორც ტრაგედია, ისე კომედია იმთავითვე შეჯიბრის სფეროში ცოცხლობს, ის კი, ჩვენი ადრინდელი განმარტების თანახმად, ნებისმიერ შემთხვევაში თამაშად უნდა იწოდებოდეს. პოეტები თავიანთ ნაწარმოებებს დიონისურ დღესასწაულებზე გასამართი პაექრობებისთვის ქმნიდნენ. სახელმწიფო, თუმცა ამ შეჯიბრთა ორგანიზატორი არ იყო, მათ წარმართვაში მონაწილეობდა. ყოველთვის თავს იყრიდა დაფნის გვირგვინს მოწყურებულ მეორე და მესამე პოეტთა დიდი რაოდენობა. მაყურებელი თანმიმდევრულად ადარებდა ერთმანეთს მოპაექრეებს და კრიტიკის ქარცეცხლში ატარებდა. დამსწრე საზოგადოება ხვდებოდა ყველა ქარაგმას, რეაგირებდა ოსტატობისა და ხარისხის ყველა ნიუანსზე და იზიარებდა პაექრობის სიმწვავეს, ზუსტად ისევე, როგორც ფეხბურთის მატჩზე შეკ-

რებილი გულშემატკივრები. მოუთმენლად ელოდნენ ახალ ქოროს, რომელში მონაწილეობისთვისაც მოქალაქენი მთელი წლის განმავლობაში ემზადებოდნენ. დრამის, განსაკუთრებით კი კომედიის, შინაარსიც აგონური ბუნებისაა. მასში რაღაც ბრძოლაა გაჩაღებული ან რომელიმე პიროვნებას თუ შეხედულებას ესხმიან თავს. არისტოფანე თავის სატირულ მახვილს სოკრატესა და ევრიპიდეს წინააღმდეგ მიმართავდა[15].

დრამის განწყობილება შეიძლება აღვწეროთ, როგორც დიონისური ექსტაზი, სადღესასწაულო ზარხოში, დითირამბული აღმაფრენა, ხოლო მაყურებლის თვალში ჩვეულებრივ ცხოვრებაზე ამაღლებული შემსრულებელი ამ შთაგონების წყალობით გრძნობს, რომ ნიღაბს იგი სხვა მე-ში გადაყავს, რომ ამ სხვა მე-ს იგი კი არ წარმოისახავს, არამედ ახორციელებს. ეს შეგრძნება მაყურებელსაც გადაედება. უჩვეულო სიტყვის ძალა, სახოვანი ექსპრესიის მოულოდნელობა ესქილესთან სრულიად ეხმიანება თამაშის საღმრთო ხასიათს: ის თამაშის საღმრთოობიდანაა ამოზრდილი.

იმ გონით სფეროში, სადაც ბერძნული დრამაა ჩაფესვებული, სერიოზულისა და არასერიოზულის განსხვავებას ძალა ეკარგება. ესქილესთან თამაშის ფორმასა და რაგვარობაში უღრმესი სერიოზულობა განიცდება. ევრიპიდეს ინტონაცია უკიდურეს სერიოზულობასა და თამაშობრივ უდარდელობას შორის მერყეობს. ნამდვილი პოეტი, ათქმევინებს პლატონი სოკრატეს, ერთდროულად ტრაგიკულიც უნდა იყოს და კომიკურიც, ადამიანის მთელი ცხოვრება უნდა აღვიქვათ ერთდროულად როგორც ტრაგედია და როგორც კომედია[16].

[15] Jaeger, Paideia, გვ. 463–474.
[16] „ნადიმი“, 223d; „ფილებოსი“, 50b;

9. ფილოსოფიის თამაშობრივი ფორმები

სოფისტი

იმ წრის შუაგულში, რითაც ჩვენ თამაშის ცნების შემოხაზვა ვცადეთ, ბერძენი სოფისტის ფიგურა დგას. იგი შეგვიძლია განვიხილოთ როგორც ახალი სახესხვაობა არქაული კულტურული ცხოვრების იმ ცენტრალური პერსონაჟისა, რომელიც მისნების, შამანების, ნათელმხილველების, ჯადოსნებისა და პოეტების ჩვენ თვალწინ ჩავლილი რიგითაა წარმოდგენილი და რომლის საზოგადო სახელად ყველაზე მეტად „ფატესი“ გამოდგება. სოციალური თამაშის ორი ძირითადი მამოძრავებელი: ყველაზე უკეთ წარმოაჩინო საკუთარი თავი და მეტოქე საჯარო პაექრობაში დაამარცხო, სოფისტის საქმიანობაში თვალსაჩინოდ ვლინდება. ხოლო სოფისტის გრძნეულთან ნათესაობის ცხადსაყოფად შეგვიძლია გავიხსენოთ, რომ ესქილესთან სოფისტებად იწოდებიან ისეთი ბრძენი გმირები, როგორებიც არიან პრომეთე და პალამიდე. ორივე სიამაყით ჩამოთვლის მათ მიერ ადამიანთა სასიკეთოდ გამოგონილ ხელობებს. სწორედ ამ დროს, თავიანთ ცოდნას რომ იქადნებიან, ისინი მოგვიანო დროის სოფისტებს ჰგვანან, მაგალითად, ჰიპიას: მრავლისმცოდნეს, მეხსიერების ჯადოქარსა და უთვალავ ხელობაში გაწაფულს, ეკონომიკური ავტარკიის გმირად რომ მოჰქონდა თავი (სულ თავისი ნახელავი ემოსა) და, როგორც ყოველმხრივ გათვითცნობიერებული კაცი, ოლიმპიაში ჩასვლისას მზად იყო ნებისმიერ, თუნდაც სხვის მიერ წინასწარ მომზადებულ თემაზე ლაპარაკში ყველასათვის ეჯობნა და ნებისმიერი ადამიანის დასმულ ნებისმიერ შეკითხვაზე ეპასუხა – თვით იკვეხნიდა, ჩემი მჯობი ჯერ არსად შემხვედრიაო[1]. ყოველივე ეს ჯერ კიდევ მთლიანად ჯდება იაინავალკიების, ბრამანას გამოცანების ამომხსნელი ქურუმების სტილში, ოღონდ იმათი შერკინებები წაგებულის თავის წაცლით თავდებოდა.

[1] პლატონი. „მცირე ჰიპია“, 368-69.

სოფისტის გამოსვლას ერქვა „ეპიდეიქსის“ – წარმოდგენა, სანახაობა. ყოველ მათგანს, როგორც აღვნიშნეთ, მყარი რეპერტუარი ჰქონდა. თავისი საქმიანობისათვის იგი ჰონორარს იღებდა, წარმოდგენებზე მყარი ფასებიც კი იყო დაწესებული – ამის მაგალითია პროდიკეს ორმოცდაათდრაჰმიანი სიტყვები. გორგია იმდენად დიდ გასამრჯელოს იღებდა, რომ საშუალება ჰქონდა დელფოს ღმერთისათვის ოქროში შესრულებული საკუთარი მასიური ქანდაკება ებოძა. მოგზაური სოფისტი პროტაგორა აღნუსხავდა კიდეც თავის ზღაპრულ წარმატებებს. ცნობილი სოფისტის ქალაქში გამოჩენა მოვლენად იქცეოდა. მას უყურებდნენ როგორც სასწაულების ჩამდენს, ადარებდნენ მოჭიდავეებს, მოკლედ, მისი საქმიანობა სავსებით ეტეოდა სპორტის ფარგლებში. მაყურებლები ტაშით გამოხატავდნენ თავიანთ მოწონებას და სიცილით ხვდებოდნენ მარჯვედ ნასროლ სიტყვას. ეს გახლდათ ნამდვილი თამაში, რომლის დროსაც მეტოქეები ერთმანეთს სიტყვების ბადეში ახვევდნენ[2] და სიტყვით ნოკაუტში აგდებდნენ[3]; ყველაზე მოსაწონად ითვლებოდა მეტოქისათვის ისეთი სახრიკო კითხვის დასმა, რომ ნებისმიერი პასუხი მცდარი აღმოჩენილიყო.

როცა პროტაგორა სოფისტიკას „ძველთაძველ ხელოვნებას“ – τέχνην παλαιὰν უწოდებდა[4], იგი ახლოს იდგა ჭეშმარიტებასთან. ეს იყო მახვილგონიერების უძველესი თამაში, არქაულ კულტურაში, უადრესი პერიოდებიდან მოკიდებული, უზენაესის სფეროსა და უბრალო თავშექცევას შორის სულ რომ მერყეობს, ხან უმაღლეს სიბრძნეს მიეახლება, ხან კი გასართობ შეჯიბრად იქცევა. ვერნერ იეგერმა არც კი იკადრა შეკამათებოდა „უახლეს მოდას, პითაგორა თავისებურ გრძნეულად რომ გამოჰყავთ“[5]. ამ დროს იგი მხოლოდ ერთს ივიწყებს: სინამდვილეში, გრძნეული თავისი არსითა და ისტორიული ადგილით ყველა ფილოსოფოსისა და სოფისტის უფროს ძმად რჩება და ესენიც ამ ძველი ნათესაობის ნიშნებს ინარჩუნებენ.

სოფისტებს შესანიშნავად ჰქონდათ შეგნებული თავიანთი ხელობის თამაშობრივი ხასიათი. გორგიამ თვითონ უწოდა თავის „ელენეს ქებას“ „თამაში“ – ἐμόν τό παίγνιον, ხოლო მისი ნაშრომი „ბუნების შესახებ“ რიტორიკულ თამაშად

---

[2] პლატონი. „ევთიდემე“, 303a.

[3] πληγείς, იხ. იქვე, 303b-e.

[4] პლატონი. „პროტაგორა“, 316d.

[5] Jaeger, *Paideia*, გვ. 221.

გაუგიათ[6]. ვინც ვერაფრით ეგუება ასეთ ინტერპრეტაციას[7], უნდა გაიაზროს, რომ სიტყვის სოფისტური ხელოვნების სფეროში ვერ გაივლება მკვეთრი საზღვარი თამაშსა და სერიოზულობას შორის და თვით სიტყვა „თამაში“ ყოველივე ამის ძირისძირს მშვენივრად გამოხატავს. ვისაც სოფისტების პლატონისეული პორტრეტი კარიკატურა ან პაროდია ჰგონია[8], ავიწყდება, რომ სოფისტებით წარმოდგენილი კულტურული მოვლენის ყველა საჩოთირო მხარე განუყრელად უკავშირდება მის არქაულ საფუძველს. სოფისტი თავისი ბუნებით მომთაბარეთა ტომისაა: მაწანწალა და მუქთახორა par droit de naissance[9].

მაგრამ ამავე დროს სწორედ სოფისტებმა შექმნეს ის გარემო, სადაც განათლებისა და კულტურის ელინური იდეები ჩამოყალიბდა. ბერძნული ცოდნა და ბერძნული მეცნიერება სკოლაში (ჩვენი თანამედროვე გაგებით) არ აღმოცენებულა. ისინი თავისთავად კი არ ჩამოყალიბებულან სასარგებლო და სარფიან პროფესიათა შესწავლის პროცესში, არამედ თავისუფალი დროის, σχολή-ს ნაყოფის სახით წარმოიშვნენ. ხოლო თავისუფალი ელინისათვის თავისუფლად ითვლებოდა ის დრო, როდესაც იგი სახელმწიფო სამსახურით, ომით ან ღვთისმსახურებით არ იყო დაკავებული[10]. სიტყვა „სკოლას“ ნიშანდობლივი წინაისტორია აქვს[11]. სოფისტი, როგორც პიროვნება, რომელიც ცხოვრებას რეფლექსიასა და კვლევაში ატარებს, თავისუფალი კაცის თავისუფალი დროის გარემოში იმთავითვე შინაურულად გრძნობდა თავს.

თუ სოფისტთა საქმიანობის ტიპიურ პროდუქტს – სოფიზმს – განვიხილავთ ტექნიკური თვალსაზრისით, როგორც გამოხატვის საშუალებას, უმალვე გამოჩნდება მისი კავშირი ძირეულ თამაშთან, სოფისტების წინამორბედები – არქაული ხანის „ფატესები“ – რომ მისდევდნენ. სოფიზმი მეტად ახლოს დგას გამოცანასთან. ის მებრძოლის ფანდია. სიტყვა „პრობლემაში“ გადახლართულია ორი კონკრეტული თავდაპირ-

---

[6] H. Gomperz. *Sophistik und Rhetorik*, Leipzig 1912, გვ. 17, 33.

[7] მაგ., Capelle, *Vorsokratiker*, გვ. 344.

[8] მაგ., იეგერის დასახ. ნაშრ., გვ. 64.

[9] დაბადების უფლებით (ფრ.).

[10] შდრ. რ. ლივინგსტონის დასახ. ნაშრ., გვ. 64.

[11] თავდაპირველად ის „მოცალეობას“ ნიშნავდა, ხოლო შემდეგ, როცა ცივილიზაციამ სულ უფრო შეზღუდა ახალგაზრდა კაცის განმგებლობაში მყოფი თავისუფალი დრო და ახალგაზრდობის სულ უფრო და უფრო ფართო კლასებს ბავშვობიდანვე ყოველდღიური ბეჯითობა დაავალა, ამ სიტყვამ პირვანდელის ზუსტად საპირისპირო – სისტემური მუშაობისა და ვარჯიშის მნიშვნელობა მიიღო.

ველი მნიშვნელობა: რაღაც, რასაც კაცი თავდაცვის მიზნით წინ იჭერს ან იდგამს – მაგალითად, ფარი – და რაღაც, რასაც მეორეს ფეხებთან ისვრის, რათა მან ის აიღოს. გადატანითი აზრით ორივე ეს ვარიანტი სავსებით მიუდგება სოფისტების ხელოვნებას[12]. მათი შეკითხვები და არგუმენტები „პრობლემებია“ ამ პირვანდელი აზრით. გონების თამაშებს, ხრიკიანი კითხვების დასმით მეტოქის გაპამპულებაში რომ მდგომარეობს, დიდი ადგილი უკავია ბერძენთა სასაუბრო ურთიერთობაში. არსებობდა მთელი სისტემა ამგვარი შეკითხვებისა, რომელთაც თავისი ტექნიკური სახელები ჰქონდათ: სორიტე, აპოფასკონი, ოუტისი, ფსევდომენოსი, ანტისტრეფონი და ა. შ. არისტოტელეს მოსწავლემ კლეარქემ დაწერა გამოცანის თეორია, სახელდობრ, „გრიფოსად“ წოდებული გამოცანებისა, რომელთაც სახუმაროდ, დაჯილდოების ან დასჯის მიზნით უსვამდნენ: „რა არის იგივე ყველგან და არსად?“ პასუხი: „დრო“. „რაც მე ვარ, ის შენ არა ხარ. მე ადამიანი ვარ. ესე იგი, შენ ადამიანი არ ყოფილხარ“. ეს გრიფოსი იყო, დიოგენეს რომ უპასუხია: „თუ გინდა, სიმართლე თქვა, ჩემით დაიწყე“[13]. ქრისიპემ გარკვეულ სოფიზმებზე მთელი გამოკვლევა დაწერა. ყველა ეს გონებრივი ფანდი ემყარება მდუმარე დაშვებას, რომ მისი ლოგიკური ძალა თამაშის სფეროთი იქნება შემოსაზღვრული და მოთამაშე მას არ გასცდება, ესე იგი, დიოგენესავით არ იტყვის: „კი, მაგრამ...“ და ამით თამაშს არ ჩაშლის. ეს შესიტყვებები რიტმის, რეფრენის, პარალელიზმის და სხვა სტილური ხერხების მეშვეობით შეიძლება ხელოვნების ფორმებში ჩამოყალიბდეს.

გადასვლა ამ „თავშექცევებიდან“, სოფისტების გაწყობილდამუშავებული რიტორიკიდან სოკრატულ ფილოსოფიურ დისკუსიაზე არცთუ მკვეთრია. სოფიზმი ახლოსაა ყოველდღიურ, გასართობად ჩაფიქრებულ გამოცანასთან, მაგრამ, მეორე მხრივ, უზენაეს კოსმოგონიურ გამოცანასთანაც ინარჩუნებს მჭიდრო კავშირს. ევთიდიმე ბავშვივით თამაშობს გრამატიკულლოგიკური ხრიკებით[14], სხვაგან კი მისი შეკითხვები მეტად ჰგვავს გამოცანებს სამყაროსა და შემეცნებაზე[15]. უადრესი ბერძნული ფილოსოფიის ღრმააზროვანი დებულებები, როგორც, მაგალითად, ელეელთა დასკვნა: „არ არსებობს სიმრავლე, მოძრაობა, ქმნადობა“, კითხვა-პასუხის თამაშებში იშვნენ. ისეთი

[12] შდრ. პლატონი, „სოფისტი“, 261b.
[13] Prantl, *Geschichte der Logik I*, გვ. 492.
[14] პლატონი, „ევთიდემე“, 293c.
[15] პლატონი, „კრატილე“, 386d.

აბსტრაქტული დასკვნაც კი, როგორიცაა დებულება ზოგადი მსჯელობის შეუძლებლობის შესახებ, გარეგნულად „სორიტის“, შეკითხვათა ჯაჭვის სახით იყო გამოთქმული: „როდესაც ერთ ვედრო მარცვალს გადმოყრი, პირველი მარცვალი იწვევს ხმაურს?“ – „არა“. „მაშ მეორე?“ – და ა. შ.

ფილოსოფიური დიალოგის დასაბამი

თვითონ ბერძნებს ყოველთვის შეგნებული ჰქონდათ, ყოველივე ამის დროს რაოდენ ღრმად იჭრებოდნენ თამაშის ფარგლებში. „ევთიდემეში“ სოკრატე აკრიტიკებს სოფისტთა კითხვა-ფანდებს, როგორც ლოგიკური დებულებებით თამაშს: „ასეთი ხრიკებით საგანთა არსზე ვერაფერს ისწავლი; გაიგებ მხოლოდ, ათასნაირი ჩხირკედელაობით კაცი როგორ გაასულელო. ეს იგივეა, ვიღაცას სარმა რომ გამოსდო ან სკამი გამოაცალო“. „როცა ამბობთ, ეს ჭაბუკი ბრძენად უნდა ვაქციოთო, – განაგრძობს ის შემდეგ, – თამაშობთ, თუ მართლა ამას ცდილობთ?“[16] პლატონის „სოფისტში“ თეეტეტი იძულებულია, ელეელ უცხო კაცს დაეთანხმოს, რომ სოფისტი მოგზაური ხალხის გვარს მიეკუთვნება, სიტყვასიტყვით: იმათ, ვინც თამაშშია ჩაძირული (τῶν τῆς παιδιας μετεχόντων)[17]. როცა პარმენიდეს აიძულებენ, არსებობის პრობლემაზე ილაპარაკოს, იგი ამ ამოცანას „ძნელი თამაშის თამაშს“ (πραγματειώδη παιδιὰν παίζειν)[18] უწოდებს და ყოფნის ძირეულ საკითხებს უღრმავდება – მაგრამ ამ დროსაც კი კითხვა-პასუხის თამაშის ფორმას არ ღალატობს. „ერთს არ შეიძლება ნაწილები ჰქონდეს, ის უსაზღვროა, მაშასადამე უფორმოა, ის არსადაა, ის უძრავია, უდროოა, შეუცნობადია“. შემდეგ საუბარი ისევ თავიდან იწყება, და მერე ისევ თავიდან[19]. ბჭობა საფეიქრო მაქოსავით მიდი-მოდის და ცოდნა კეთილშობილი თამაშის პროცესში ფორმდება. ამ თამაშს მხოლოდ სოფისტები როდი თამაშობენ, მათში სოკრატე და თვითონ პლატონიც არიან ჩართული[20].

არისტოტელეს მიხედვით, ელეელ ძენონს პირველს დაუწყია დიალოგების წერა კითხვითი ფორმით, მეგარელებისა და სოფისტებისათვის რომ არის ნიშანდობლივი. ეს მოწინააღმ-

[16] პლატონი, „ევთიდემე“, 287b, 283b.
[17] „სოფისტი“, 235b.
[18] პლატონი, „პარმენიდე“, 137b.
[19] იქვე, 142b, 155e, 165e.
[20] იხ. პრანტლის დასახ. ნაშრ., გვ. 9.

დეგის გამოჭერის ტექნიკა იყო. რაც შეეხება პლატონს, იგი თავისი დიალოგური ფორმით მიმიკოსი პოეტის სოფრონის მიმდევარი გამოდის, ხოლო თვით არისტოტელე დიალოგს „მიმოს“-ის[21], ესე იგი, ფარსის ნაირსახეობად მიიჩნევს – „მიმოსი“ კი თავის მხრივ კომედიის ფორმაა. ჯამბაზების, ჟონგლიორებისა და მეფოკუსეების რიცხვში ჩართვას თვით სოკრატე და პლატონიც ვერ გადარჩენილან[22]. თუ ყოველივე ეს მაინც არ კმარა ფილოსოფიის თამაშობრივი ელემენტის გამოსავლენად, მას თვითონ პლატონის დიალოგებში ვიპოვით. დიალოგი ხელოვნების ფორმაა. ის ფიქციაა: თუნდაც დავუშვათ, რომ ბერძენთა საუბრები ასეთ მაღალ დონეზე იდგა, დიალოგის ლიტერატურულ ფორმასთან სრულ შესაბამისობაში ისინი მაინც ვერ იქნებოდნენ. პლატონთან დიალოგი ხელოვნების მსუბუქ, თამაშობრივ ფორმად რჩება. ამას მოწმობს „პარმენიდეს“ ნოველისტური ექსპოზიცია, „კრატილეს“ დასაწყისი, ამ ორი და მრავალი სხვა დიალოგის ლაღი, ძალდაუტანებელი ტონი. რაღაც ნაირი ნათესაობა მიმოსთან, სალაღობოდ თქმულ სიტყვასთან აქ ნამდვილად იგრძნობა. ხუმრობანარევი სტილითაა გადმოცემული „სოფისტში“ ძველი ფილოსოფოსების ძირითადი დებულებები[23]. თავიდან ბოლომდე სახუმარო ტონითაა მოთხრობილი „პროტაგორაში“ ეპითევსისა და პრომეთეს მითი[24].

„ამ ღმერთების გარეგნობასა და სახელებს, – ამბობს სოკრატე „კრატილეში“, – სერიოზული ახსნაცა აქვთ და სასეიროც, რადგან ღმერთებსაც კი უყვართ კარგი ხუმრობა“ (φιλοπαίσμονες γὰρ καί οἱ θεοί). სხვა ადგილას იმავე დიალოგში პლატონი ათქმევინებს მას: „მე რომ პროდიკეს ორმოცდაათდრაჰმიანი სიტყვა მომესმინა, ამას მაშინვე გაიგებდით, მაგრამ მე მხოლოდ ერთდრაჰმიანი სიტყვა მაქვს მოსმენილი“[25]. იმავე კილოთი მიდის სატირულად გამიზნული თამაში აშკარად აბსურდული ეტიმოლოგიებით: „ახლა დაავირდით, რა ხრიკს მივმართავ, როგორც კი რაღაცას ვერ ვწყვეტ“[26]. საბოლოოდ კი: „რა ხანია, მაცვიფრებს ჩემი საკუთარი სიბრძნე და არცკი მჯერა მისი“. მაგრამ რა უნდა თქვას კაცმა, როცა „პროტაგორას“ ბოლოს მოსაუბრენი ერთმანეთის თვალსაზრისებზე გადადიან, ხოლო „მენექსენეს“

[21] არისტოტელე, „პოეტიკა“, 1447b.
[22] H. Reich, *Der Mimus*, Berlin 1903, გვ. 354.
[23] „სოფისტი“, 242cd; შდრ. „კრატილე“, 440.
[24] „კრატილე“, 406c.
[25] „კრატილე“, 384b.
[26] „კრატილე“, 409d.

სამგლოვიარო სიტყვის სერიოზულობა ბოლომდე სათუო რჩება.

თვით პლატონის დიალოგების მონაწილენი თავიანთ საქმიანობას სასიამოვნო თავშექცევას უწოდებენ. ახალგაზრდობას კამათი უყვარს, უფროსებს კი პატივის მიგება[27]. „ეს არის თავი და ბოლო, – ამბობს კალიკლე „გორგიაში“[28], – და თქვენ ამას მიხვდებით, თუ ფილოსოფიას თავს გაანებებთ უფრო მნიშვნელოვანი საქმეების გულისთვის. რადგან ფილოსოფია საამური რამეა, თუ კაცი ზომიერად მისდევს მას სიჭაბუკეში, მაგრამ დამღუპველია მისთვის, ვინც საჭიროზე უფრო დიდხანს ჩაუღრმავდება“.

მაშასადამე, თვით იმათ, ვინც შემდგომდროინდელ სამყაროს ცოდნისა და ფილოსოფიის წარუვალი საფუძვლები დაუტოვა, ფილოსოფია ჭაბუკთა თავშესაქცევ თამაშობად მიაჩნდა. იმისათვის, რომ ერთხელ და სამუდამოდ გამოეაშკარავებინა სოფისტების ძირითადი შეცდომები, მათი მოძღვრების ლოგიკური და ეთიკური მანკიერება, პლატონს არ დაუწუნებია მსუბუქი და შეუზღუდველი საუბრის მათივე მანერა: რადგან მიუხედავად დიდი სიღრმისა, ფილოსოფია მისთვის კეთილშობილ თამაშად რჩება. მხოლოდ პლატონს კი არა, არისტოტელესაც სოფისტების ლოგიკური ფანდები და სიტყვით თამაშები სერიოზული შეკამათების ღირსად მიაჩნდა, ეს კი იმას მოწმობს, რომ თვითონ მათი ფილოსოფიური აზროვნებაც თამაშის ფარგლებიდან მთლიანად არასოდეს გასულა. ანკი გასულა ოდესმე რომელიმე ფილოსოფია?

სოფისტები და რიტორები

ფილოსოფიის თანამიმდევრული ევოლუცია დაახლოებით ასე შეგვიძლია წარმოვიდგინოთ: მისი დასაბამია შორეული წარსულის საღმრთო გამოცანებით თამაში და სიტყვით პაექრობა, ამავე დროს სადღესასწაულო გართობის როლს რომ ასრულებდა. ამის საკრალური ასპექტიდან ამოიზარდა „უპანიშადებისა“ და სოკრატამდელი ფილოსოფოსების ღრმა თეოსოფია და ფილოსოფია, სალაღობო ასპექტიდან კი – სოფისტიკა. ზედმიწევნით გამიჯნული ეს ორი სფერო არ არის. პლატონმა ფილოსოფია, როგორც ჭეშმარიტებისადმი უკეთილშო-

[27] „პარმენიდე“, 128e.

[28] „გორგია“, 484d; შდრ. „მენექსენე“, 234a; შდრ. L. Méridier, *Platon*, *Oeuvres complètes*, V, I, Paris 1931, გვ. 52.

ბილესი სწრაფვა, მანამდე მიუღწეველ მწვერვალებზე აიყვანა, მაგრამ ამის გაკეთება მისი ფთლოსოფიისაგან მოუცილებელი მსუბუქი ფორმით მოახერხა. ამავე დროს, ლოგიკური ფანდების, მახვილგონიერების თამაშის, სოფისტიკისა და რიტორიკის სახით ფილოსოფიის უფრო დაბალი ტიპიც განაგრძობს არსებობას. ხოლო ელინურ სამყაროში აგონური ფაქტორი იმდენად ძლიერი იყო, რომ რიტორიკას შეეძლო წმინდა ფილოსოფიაც შეევიწროვებინა და, როგორც ფართო მასების კულტურას, ეს უკანასკნელი ჩრდილში მოექცია, ჩახშობითაც კი დამუქრებოდა. გორგია, რომელმაც ზურგი შეაქცია სიღრმისეულ ცოდნას, რათა ბრწყინვალე სიტყვის ძალა სათაყვანოდ გაეხადა და ბოროტად გამოეყენებინა, მაღალი განათლების გადაგვარების ტიპიურ გამომხატველად დარჩა. ფილოსოფიური პაექრობის უმაღლეს მწვერვალებზე ასვლა და მისი სასკოლო ვარჯიშამდე დაქვეითება ერთმანეთის პარალელურად ხდებოდა. არისტოტელეს შემდეგ ფილოსოფიური აზროვნების დონე დაეცა. პაექრობის სული უკიდურესობებში აგდებდა მოაზროვნეებს და ვიწრო დოქტრინიორობისკენ უბიძგებდა. მსგავსი მოვლენა განმეორდა შუა საუკუნეების ბოლოს, როდესაც საგანთა უსაკუთრესი საზრისის მაძიებელი დიდი სქოლასტიკა სიტყვებითა და ფორმულებით ჩხირკედელეობამ შეცვალა.

ამ მოვლენათა თამაშობრივი შინაარსი მკვეთრად ვერ შემოიფარგლება. ძნელია, მკაცრად შემოსაზღვრო ლამის ბავშვური თავშექცევა ფუჭი მახვილგონიერებით, როცა ხანდისხან მასში უღრმესი სიბრძნის ნაპერწკალი გაიელვებს. გორგიას ცნობილ ტრაქტატს „არარსებულის შესახებ“, რომელიც სავსებით უარყოფს ყოველგვარ სერიოზულ ცოდნას რადიკალური ნიჰილიზმის სასარგებლოდ, იმავე ზომით შეიძლება ეწოდოს „თამაში“, როგორც „ელენეს ქებას“, თავად გორგია რომ თამაშად თვლიდა. თამაშსა და ცოდნას შორის ნათლად გაცნობიერებული საზღვრის უქონლობას ისიც ადასტურებს, რომ სტოელები სრულიად ერთნაირად უდგებოდნენ აბსურდულ, გრამატიკულ ფანდებზე აგებულ სოფიზმებსა და მეგარელთა სკოლის სერიოზულ არგუმენტაციას[29]. მჭერმეტყველთა პაექრობებსა და დეკლამაციას გაბატონებული ადგილი ეკავა. თვითონ ისინიც შეადგენდნენ საჯარო პაექრობების თემებს. ორატორის გამოსვლა სანახაობა იყო და თავის გამოჩენის საბაბს იძლეოდა. ელინურ ლიტერატურაში საჩოთირო საკითხთა განსჯა-განხილვა, როგორც წესი, კამათის ფორმით ხდებოდა. მაგალითად, თუ-

[29] იხ. პრანტლის დასახ. ნაშრ., გვ. 494.

კიდიდე ომისა და მშვიდობის საკითხს არქიდამესა და სთენელეს გამოსვლათა დაპირისპირებით არჩევს, სხვა პრობლემების წარმოსაჩენად კი ნიკიასა და ალკიბიადეს, კლეონისა და დიოდოტეს დავას იშველიებს. როცა ძალისა და სამართლის მიმართების გარკვევა სურს, მას მოჰყავს კითხვა-პასუხის ფორმით გაშლილი ზეპირი პაექრობა სოფისტებს შორის კუნძულ მელოსის ნეიტრალიტეტის ხელყოფის თემაზე. „ღრუბლებში“ არისტოფანეს პაროდირებული აქვს საჯარო დისპუტებით გატაცება სამართლიან და უსამართლო ლოგოსებს შორის დუელის აღწერით.

ანტილოგიის, ანუ ორმაგი დაფუძნების ხერხი მხოლოდ იმიტომ როდი იყო პოპულარული სოფისტებს შორის, რომ თამაშის საშუალებას იძლეოდა. მისი მეშვეობით თვალსაჩინოდ გამოიხატებოდა ადამიანური მსჯელობის მარადიული განუსაზღვრელობა: ყველაფერზე ასეც შეიძლება ითქვას და ისეც. თუ სიტყვით გამარჯვების ხელოვნება მეტ-ნაკლებად წმინდად ინახავდა თავს, ეს მისი თამაშობრივი ხასიათის წყალობით ხდებოდა. სოფისტის სიტყვა მხოლოდ მას შემდეგ იქცევა ყალბად, რაც სიტყვებითა და ცნებებით ოპერირების ხელოვნებას თან ერთვის სერიოზული არამორალური ჩანაფიქრი, – ისეთი, კალიკლე რომ „ბატონთა მორალის“ სახით ალაგებს[30]. გარკვეული აზრით, თვითონ აგონური განწყობა, რამდენადაც იგი ჭეშმარიტების ძიების ხარჯზე ხორციელდება, ყალბია. სოფისტის ან რიტორის საქმიანობის წარმმართველი პრინციპი და მიზანია არა ჭეშმარიტებისაკენ სწრაფვა, არამედ თავისი ინდივიდუალურ-პიროვნული სიმართლის დამტკიცება. ისინი შეჯიბრის არქაული სულით არიან შთაგონებულნი. თუ ნიცშემ, როგორც ზოგიერთი თვლის[31], კვლავ წინ წამოწია ფილოსოფიის აგონური პოზიცია, ამით მან დაუბრუნა ფილოსოფია თავის ძველთაძველ საწყისს არქაული კულტურის შიგნით.

კამათი

ჩვენ არ გვინდა ჩავუღრმავდეთ მეტად მნიშვნელოვან საკითხს იმის შესახებ, თუ რამდენად შეიძლება გავუთანაბროთ ჩვენი გონებრივი საქმიანობის იარაღები თამაშის წესებს, ესე

[30] პლატონი, „გორგია“, 483a-484d.

[31] შდრ. H. L. Miéville, *Nietzsche et la volonté de puissance*, Lausanne, 1934; Charles Andler, *Nietzsche: sa vie et sa pensée*, Paris 1920-1921, I, გვ. 141; III, გვ. 162.

იგი, ხომ არ ვრცელდება მათი ძალა მხოლოდ გარკვეულ გონით არეზე, რომლის შიგნით ჩვენ მათ სავალდებულოდ ვცნობთ. ხომ არ მოქმედებს საზოგადოდ ლოგიკაში და კერძოდ სილოგისტიკაში მდუმარე შეთანხმება, რომ ტერმინთა და ცნებათა მართებულობა ისევე უნდა ვაღიაროთ, როგორც ამა თუ იმ ფიგურებით სვლების წესები საჭადრაკო დაფაზე? მოდით, ამაზე სხვებმა იმტვრიონ თავი. აქ მხოლოდ მოკლედ შევეხებით იმას, თუ როგორ ამჟღავნებდა კამათი და დეკლამაცია თამაშის თვისებებს კულტურის ელინურისშემდგომ ეპოქაში. დაწვრილებითი საუბარი აქ არ გვჭირდება, რადგან ამ სფეროში მუდამ ანალოგიური კანონები ბატონობს და კიდევ იმიტომ, რომ კამათის კულტურის განვითარება დასავლურ სამყაროში მნიშვნელოვანწილად ბერძნული ნიმუშისაგან დავალებული რჩება.

კვინტილიანემ მოძღვრება რიტორიკისა და მჭევრმეტყველების შესახებ ლათინურ ლიტერატურაში შემოიტანა. საიმპერატორო რომში ორატორულ პაექრობებსა და მჭევრმეტყველების დემონსტრირებას მხოლოდ სკოლებში როდი მისდევდნენ. რიტორი დიო ქრისოსტომუსი მოგვითხრობს ქუჩის ფილოსოფოსებზე, რომლებიც, როგორც დაბეჩავებული სოფისტები, თავიანთი იაფფასიანი სიბრძნით, ფუჭი ყბედობითა და მდარე მახვილსიტყვაობით მონებსა და მეზღვაურებს თავგზას უბნევდნენ. როგორც ჩანს, ამას თან ახლდა ამბოხებისადმი წამქეზებელი პროპაგანდა, ამიტომ ვესპასიანეს დეკრეტის თანახმად რომიდან ყველა ფილოსოფოსი განიდევნა. სერიოზულად განწყობილ მოღვაწეებს კვლავ და კვლავ უხდებოდათ ბრძოლა სოფისტიკის გაზვიადებულად მაღალი შეფასების წინააღმდეგ, რომლის ცოცხალი წარმომადგენლები ერთხელ არჩეულ გზას აღარ უხვევდნენ. ნეტარი ავგუსტინე ლაპარაკობს კამათისადმი მავნე სწრაფვაზე და ბავშვურ ბაქიაობაზე, რისი მეშვეობითაც ზოგიერთებს მოწინააღმდეგეთა გაბრიყვება სურთ[32]. ამგვარ მახვილსიტყვაობას: „შენ რქები გაქვს, – რადგან თუ რქები არ დაგიკარგავს, ესე იგი კიდევ გაქვს“ – სასკოლო ლიტერატურაში არასოდეს დაუკარგავს პოპულაროობა. როგორც ჩანს, არც ისე იოლი იყო ნათლად გააზრება იმ ლოგიკური შეცდომისა, რაც ამ გამოთქმას უბრალო ანგლობად აქცევს.

ვესტგოთების გადასვლა არიანულიდან კათოლიკურ რწმენაზე 589 წელს ტოლედოში მოეწყო ნამდვილი თეოლოგიური ტურნირის სახით, რომელშიც ორივე მხრიდან უმაღლესი სამ-

[32] *De doctrina christiana II*, 31.

ღვდელოება მონაწილეობდა. მეათე საუკუნეში ფილოსოფიის სპორტული ხასიათის მრავლისმეტყველ მაგალითს გვაწვდის გერბერტის, შემდგომ პაპის სილვესტრ II-ისა და მისი მეტოქის ორტრიკ მაგდებურგელის ამბავი, მომხდარი 980 წელს რავენაში, იმპერატორ ოტო II-ის კარზე[33]. ტაძრის სქოლასტ ორტრიკს შეშურებია გერბერტის დიდებისა და რაიმსში კაცი გაუგზავნია, რომ მისთვის საიდუმლოდ მოესმინა, რაიმე არასწორ დებულებაში გამოეჭირა და მერე იმპერატორთან დაესმინა. მსტოვარი კარგად ვერ გარკვეულა გერბერტის ჩანაფიქრში და როგორც გაუგია, კარზეც ის მოუხსენებია. მომდევნო წელს იმპერატორს ორივე სწავლულისათვის რავენაში მოუხმია და განათლებული საზოგადოების წინაშე საჯარო დისპუტი გაუმართვინებია, რომელიც მთელ დღეს უნდა გაგრძელებულიყო, სანამ მსმენელები არ დაიღლებოდნენ. ძირითადი სადავო პუნქტი შემდეგი ყოფილა: ორტრიკი აბრალებდა თავის მეტოქეს, მათემატიკას ფიზიკის ნაწილი უწოდაო[34], სინამდვილეში კი, გერბერტი მათემატიკას ფიზიკის თანატოლად და ერთდროულად აცხადებდა.

კარლოს დიდის აკადემია

საშურო საქმე იქნებოდა, ვინმეს რომ გამოეკვლია, ხომ არ შეადგენდა თამაშობრივი მომენტი ეგრეთწოდებული კაროლინგების რენესანსის არსს, რომელიც განსწავლულობის, პოეზიისა და ღვთისმოსაობის პომპეზურ დემონსტრირებაში გამოიხატა და რომლის წამყვანი მოღვაწენი კლასიკურ და ბიბლიურ სახელებს ირქმევდნენ (ალკუინმა ჰორაციუსი დაირქვა, ანგილბერტმა – ჰომეროსი, თვით კარლოსმა – დავითი). კარის კულტურა საზოგადოდ კარგად იგუებს თამაშის ფორმას. წრე აქ თავისთავად ვიწრო და ჩაკეტილია. მოწიწება მისი უდიდებულესობის მიმართ სხვადასხვაგვარი წესისა და ფუნქციის აღიარების გარანტიაა. თუმცა კარლოსის Academia Palatina, შეგნებულად რომ იყო ორიენტირებული „ახალი ათენის“ იდეალზე, ჩანაფიქრის მიხედვით ღვთისმოსაობის დაცვას უნდა მომსახურებოდა, აქ დახვეწილი თავშექცევის განწყობილება სუფევდა. ტარდებოდა შეჯიბრები ლექსების თხზვასა და ურთიერთგაბიაბრუებაში. კლასიკური მოხდენილობისადმი სწრაფ-

[33] Richer, *Historiarum liber* (Mon. Germ. Hist. Scriptores) IV, III, გვ. 55-65.

[34] ორივე სიტყვა მათი შუასაუკუნეობრივი მნიშვნელობით უნდა გავიგოთ.

ვა სულაც არ გამორიცხავდა არქაული ეპოქის ნიშნებს. „რა არის დამწერლობა?“ სვამდა კითხვას ჭაბუკი პიპინი, კარლოსის შვილი, და ალკუინი პასუხობდა: „მეცნიერების შემნახველი“. „რა არის სიტყვა?“ – „აზრის გამომააშკარავებელი“. „ვინ შექმნა სიტყვა?“ – „ენამ“. „რა არის ენა?“ – „ჰაერის შოლტი“. „რა არის ჰაერი?“ – „სიცოცხლის შემნახველი“. „რა არის სიცოცხლე?“ – „ბედნიერის სიხარული, უბედურის ტკივილი და სიკვდილის მოლოდინი“. „რა არის ადამიანი?“ – „სიკვდილის მონა, ერთი ბღუჯა მიწის სტუმარი, წარმავალი მოგზაური“.

ეს ხმები გვეცნობა. ეს ისევ ის კითხვა-პასუხის თამაშია, გამოცანებით შეჯიბრია, „კენინგის“ მეშვეობით პასუხია, მოკლედ, ცოდნის თამაშის ნაირსახეობაა, ჩვენ რომ „ვედების“ ინდოელთა, არაბთა და სკანდინავიელთა მაგალითებზე დავაკვირდით.

მეთორმეტე საუკუნის სკოლები

მეთერთმეტე საუკუნის ბოლო ხასიათდებოდა არსებობისა და ყოველივე არსებულის შემეცნებისაკენ მძლავრი ლტოლვით, რასაც ცოტა ხანში უნივერსიტეტისა და სქოლასტიკის, როგორც ნაჭუჭისა და ბირთვის, ჩამოყალიბება უნდა მოჰყოლოდა. ეს ლტოლვა სხვადასხვა სფეროში ცოცხალ სულიერ მოძრაობებში გადაიზარდა, რომელთაც – როგორც კულტურის დიდ განახლებებს საზოგადოდ სჩვევია – სიფიცხე და მგზნებარება ახლდა თან. ამას გარდაუვალად უნდა მოჰყოლოდა აგონური მომენტის მკვეთრი წინ წამოწევა. სიტყვის მეშვეობით მეტოქის დაჯაბნა გარკვეული თვალსაზრისით შეიარაღებულ ბრძოლას გაუტოლდა. დროში ზუსტად დაემთხვა ერთმანეთს ორი მოვლენა: ტურნირების უძველესი სისხლისმღვრელი ფორმების დაბრუნება, როცა მათი მონაწილენი – სხვადასხვა ფეოდალთა წარმომადგენლები – ცალ-ცალკე თუ ჯგუფებად დაწანწალებდნენ აქეთ-იქით მეტოქეთა ძიებაში, და პეტრუს დამიანუსის მიერ დაგმობილი უბედურება – სიტყვით მოპაექრეთა გამოჩენა, ბერძენი სოფისტებივით რომ მოგზაურობდნენ, რათა თავიანთი ხელოვნებით თავი მოეწონებინათ და გამარჯვებები მოეპოვებინათ. მეთორმეტე საუკუნის სკოლებში ლანძღვითა და ცილისწამებით აღსავსე მწვავე პაექრობები გავრცელდა. საეკლესიო მწერლების მიერ გაკეთებულ სასკოლო ცხოვრების ჩანახატებში უმალ თვალში გვე-

ცემა გონებრივი ჩხირკედელაობითა და კინკლაობით გატაცება. მოსწავლეები და მასწავლებლები სულ იმის ცდაში არიან, ერთმანეთი ათასნაირი ხრიკით გააცურონ და მეტოქეს სიტყვებისა და მარცვლების მახეები დაუგონ. სახელგანთქმულ მასწავლებლებს დასდევენ და ელოლიავებიან; დიდ პატივად ითვლება, თუ რომელიმე მათგანი გინახავს ან მოსწავლედ სდგომიხარ[35]. ეს მასწავლებლები – ისევ სოფისტების მსგავსად – დიდძალ ფულს იხვეჭენ. საგანგებო სალანძღავ სიტყვაში როსელინუსი აღგვიწერს, როგორ ითვლის აბელარი საღამოობით თავისი ყალბი მოძღვრებით მონაგარ ფულს, შემდეგ გარყვნილ ცხოვრებას რომ უნდა დაახარჯოს. თვითონ აბელარი ამბობს, სწავლა ფულის გულისთვის დავიწყე და ბევრიც ვიშოვეო. თავდაპირველად იგი მხოლოდ ფიზიკას, ესე იგი, ფილოსოფიას სწავლობდა, მაგრამ ამხანაგებთან დადებული სანაძლეოს მოსაგებად და თავისი ძალის გამოსაცდელად საღვთო წერილის განმარტებას მიჰყო ხელი[36]. ჯერ კიდევ მანამდე მან დიალექტიკის იარაღი საომარზე აღმატებულად გამოაცხადა, შემოიარა ყველა ადგილი, სადაც სიტყვის ხელოვნება ყვაოდა და ბოლოს წმინდა ჟენევიევის გორაზე „თავისი სკოლის ბანაკი დასცა“, რათა პარიზელი მოწინააღმდეგეები „ალყაში მოექცია“[37]. მჭევრმეტყველების, ომისა და თამაშის ამგვარი ნარევის ყველა ნიშანს ვპოულობთ აგრეთვე მაჰმადიანი თეოლოგების სასკოლო პაექრობებში[38].

სქოლასტიკისა და უნივერსიტეტის მთელი განვითარების მანძილზე აგონური ელემენტი უკიდურესად თვალსაჩინო რჩებოდა. უნივერსალიების პრობლემა, რომლის გარშემოც რეალისტები და ნომინალისტები კამათობდნენ, უეჭველად იმიტომაც ინარჩუნებდა პოპულარობას ხანგრძლივი დროის მანძილზე, რომ პასუხობდა კულტურის გონითი განვითარებისაგან განუყრელ, ძირეულ მოთხოვნას: სადავო საგნისადმი დამოკიდებულების მიხედვით პარტიები უნდა ჩამოყალიბდეს. საგანი შეიძლებოდა შედარებით უმნიშვნელოც ყოფილიყო, თუმცა ამ შემთხვევაში მართლაც ადამიანის გონებისათვის არსებით, დღესაც გადაუწყვეტელ წინააღმდეგობასთან გვაქვს საქ-

[35] Hugo De Sancto Victore, *Didascalia*, Migne P. L. CLXXVI, 773d, 803; *De Vanitate Mundi*, იქვე, გვ. 709; Joannes Salesberiensis, *Metalogicus* I, გვ. 3; *Policraticus* V, გვ. 15.

[36] *Abaelardi Opera I*, გვ. 7, 9, 19; II, გვ. 3.

[37] იქვე, გვ. 4.

[38] ამის შესახებ ცნობებს აწ განსვენებულ პროფესორ ს. სნუკ ჰურგრონიეს ვუმადლი.

მე. შუასაუკუნეობრივი უნივერსიტეტის მთელი საქმიანობა თამაშობრივი ფორმით მიმდინარეობდა. გაუთავებელი დისკუსიები, რომელთაგან სწავლულთა ზეპირი ურთიერთობა შედგებოდა, უნივერსიტეტში ეგზომ პოპულარული ცერემონიები, nationes-ად[39] დაყოფა, სხვადასხვაგვარ მიმართულებებად გათიშვა – ყველა ეს მოვლენა მეტ-ნაკლებად თავსდება შეჯიბრისა და თამაშის წესების ფარგლებში. ერაზმს ნათლად შეეგრძნო ეს კავშირი, როდესაც თავისი მუდმივი მეტოქისადმი ნოელ ბედიესადმი მიწერილ წერილში ჩიოდა იმ შეზღუდულობაზე, რის გამოც სკოლებში წინამორბედთა დანატოვარით კმაყოფილდებოდნენ და მეცნიერულ თვალსაზრისთა შეტაკებისას მხოლოდ სკოლის მიერ მიღებული ძირითადი თეზისიდან ამოდიოდნენ. „ჩემი მსჯავრისდა თანახმად სულაც არაა აუცილებელი, სკოლაშიც ისევე მოიქცნენ, როგორც ომობანას, ბანქოს ან კამათლით თამაშის დროს იქცევიან. თამაშში ასეა: თუ წესებზე ვერ შეთანხმდნენ, თამაში არ შედგება. მეცნიერთა დავა-კამათისას კი არაფერი გაუგონარი და სარისკო არ უნდა იყოს იმაში, რომ ხანდახან ვიღაცამ რაღაც ახალი შემოიტანოს საუბარში...“[40]

მეცნიერების აგონური ხასიათი

მეცნიერება, ფილოსოფიის ჩათვლით, თავისი ბუნებით პოლემიკურია, ხოლო პოლემიკური აგონურისაგან ვერ გამოიყოფა. რაღაც მნიშვნელოვან სიახლეთა მომტან ეპოქებში აგონური ფაქტორი, როგორც წესი, მკვეთრად გადმოინაცვლებს ხოლმე წინა პლანზე. ასე მოხდა, მაგალითად, მეჩვიდმეტე საუკუნეში, როცა ბუნებისმეტყველების ბრწყინვალე წარმატებებმა მას წამყვანი როლი მოუპოვა ძველი დროისა და რწმენის ავტორიტეტების ხარჯზე. ხალხი ახალ-ახალ ბანაკებად და პარტიებად იყოფოდა. ყოველი ადამიანი, გინდაც მეცნიერებისა არაფერი სცოდნოდა, ან კარტეზიანელებს უნდა მიმხრობოდა, ან მათ მოწინააღმდეგეებს, ან „ძველების“ პარტიაში შესულიყო, ან „ახლების“, ან ნიუტონის სიმართლე ეღიარებინა, ან მის მიმართ ოპოზიციაში მდგარიყო, ან დედამიწა პოლუსებთან შებრტყელებულად ეცნო და აცრების გავრცელება მოეთხოვა, ან საპირისპირო პოზიცია დაეკავებინა, და ა. შ. მეთვ-

[39] სექტები, სკოლები, კასტები (ლათ.).

[40] 1525 წლის 15 ივნისი; *Erasmi opus epist.*, ed. Allen, VI, no. 1581, 621.

რამეტე საუკუნე, როცა ტექნიკურ საშუალებათა სიმწირე ჯერ კიდევ იცავდა სხვადასხვა ქვეყანას შორის არნახულად გაცხოველებულ სულიერ კონტაქტებს ქაოტური მოზღვავებისაგან, განსაკუთრებით მწვავე ლიტერატურული პოლემიკის ხანად იქცა. მუსიკასთან, პარიკებთან, ქარაფშუტულ რაციონალიზმთან, როკოკოს გრაციასთან და სალონების დახვეწილობასთან ერთად ეს სალიტერატურო პოლემიკა ერთ-ერთი კომპონენტია იმ აშკარად გამოვლენილი თამაშობრივი ხასიათისა, რომელსაც მეთვრამეტე საუკუნეს ვერავითარ შემთხვევაში ვერ დავუკარგავთ და ხანდახან შეიძლება შურის საგნადაც ვაქციოთ.

10. ხელოვნების თამაშობრივი ფორმები

მუსიკა და თამაში

ჩვენ დავადგინეთ, რომ თამაშის ელემენტი ისე მკვიდრადაა შესული პოეზიის არსში, და პოეტურის ყოველმა ფორმამ თამაშის სტრუქტურასთან ისეთი მჭიდრო კავშირი გამოავლინა, რომ ეს კავშირი განუყრელად უნდა ჩავთვალოთ და ლამის თვით სიტყვებს – „თამაშსა“ და „პოეზიას“ – ამ ერთიანობის შიგნით დამოუკიდებელი მნიშვნელობები დავუკარგოთ. იგივე კიდევ უფრო მეტად ითქმის თამაშისა და მუსიკის ურთიერთობაზე. ზემოთ უკვე აღვნიშნეთ, რომ ზოგიერთ ენაში – სახელდობრ, არაბულში, აგრეთვე გერმანიკულ ენებში, ერთ-ორ სლავურ ენაში, ფრანგულში – სამუსიკო ინსტრუმენტებზე დაკვრას „თამაში“ ჰქვია. ეს შეიძლება განვიხილოთ როგორც გარეგამოვლენა ფსიქოლოგიურად ღრმად დაფუძნებული არსობრივი კავშირისა თამაშსა და მუსიკას შორის, რადგან ამგვარი სემანტიკური თანხმობა არაბულსა და დასახლებულ ევროპულ ენებს შორის ურთიერთდასესხებით ვერ აიხსნება.

მაგრამ რაც გინდა ბუნებრივად გვეჩვენებოდეს ეს კავშირი, მისი საფუძვლის რაციონალურ დონეზე ჩამოყალიბება არც ისე იოლი საქმეა. უნდა დავკმაყოფილდეთ იმ ელემენტების ჩამოთვლით, რაც მუსიკასა და თამაშს საერთო აქვთ.

თამაში, როგორც ვთქვით, პრაქტიკული გონივრულობის, საჭიროებისა და სარგებლიანობის სფეროს მიღმაა. იგივე ვრცელდება მუსიკის ფორმალურ-გამომხატველობით მხარეზე. თამაში ლოგიკური ნორმების, მოვალეობისა და ჭეშმარიტების გარეთ მნიშვნელობს. ამასვე ვიტყვით მუსიკაზე. მისი ფორმებისა და ფუნქციების ღირებულება ლოგიკური ცნებებისა და თვალსაჩინო ანდა აზრობრივი მოდელებისაგან დამოუკიდებელი ნორმებით განისაზღვრება. ამ ნორმებს მხოლოდ საკუთარი, სპეციფიკური სახელები შეიძლება დავარქვათ. ეს სახელები კი როგორც მუსიკას, ისე თამაშს შეეფერება: რიტმი და ჰარმონია. რიტმი და ჰარმონია სავსებით ერთნაირი აზრით

მონაწილეობს როგორც თამაშში, ისე მუსიკაში. ამასთან, თუ სიტყვასთან კავშირის წყალობით პოეზია ნაწილობრივ მაინც სცილდება წმინდად თამაშობრივის სფეროს და ცნებისა და მსჯელობის საუფლოში იჭრება, წმინდა მუსიკა ბოლომდე თამაშს ერთგულობს. პოეტური სიტყვის მძლავრი ლიტურგიკული და სოციალური ფუნქცია არქაულ კულტურაში უაღრესად მჭიდროდ უკავშირდება იმ ფაქტს, რომ იმხანად პოეტური სიტყვა მხოლოდ მუსიკასთან მთლიანობაში ისმინებოდა. ყველა ნამდვილი კულტი იმღერება, იცეკვება და თამაშდება. ჩვენ, გვიანდელი ეპოქის კულტურის მატარებლები, მხოლოდ მუსიკის სმენით თუ ვახერხებთ საღმრთო თამაშის განცდაში შეღწევას. გარკვეულ რელიგიურ წარმოდგენებთან მიმართებაც რომ გამოვრიცხოთ, მუსიკით ტკბობაში ერთმანეთს ერწყმის სილამაზის აღქმა და უზენაესის განცდა, ხოლო ამ მთლიანობაში თამაშისა და სერიოზულობის დაპირისპირება თვალსა და ხელს შუა გვისხლტება.

მუსიკა პლატონსა და არისტოტელესთან

აქ განხილული კავშირის გასაგებად აუცილებლად უნდა გავითვალისწინოთ, რომ ის, რასაც დღეს „თამაშს“, „შრომას“ და „ხელოვნებით ტკბობას“ ვუწოდებთ, ბერძნულ აზროვნებაში სულ სხვაგვარად მიემართებოდა ერთმანეთს, ვიდრე ჩვენსაში. ცნობილია, რომ სიტყვა „მუსიკა“ μουσική, ბერძნებისათვის გაცილებით მეტს მოიცავდა, ვიდრე ჩვენთვის. მღერისა და ინსტრუმენტული თანხლების გარდა, ის გულისხმობდა არა მხოლოდ ცეკვას, არამედ ხელოვნების ყველა ჟანრსა და უნარს, რასაც აპოლონი და მუზები განაგებდნენ. ამათ ერქვათ „მუსიური“ ხელოვნებანი, პლასტიკურისა და მექანიკურისაგან განსხვავებით, რომლებზეც მუზების ძალა არ ვრცელდებოდა. ყოველივე მუსიური უმჭიდროესად უკავშირდებოდა კულტს, უპირველეს ყოვლისა კი, დღესასწაულებს, სადაც საკუთრივი ფუნქცია ეკისრებოდა. ალბათ, არსად ისე ნათლად არ არის აღწერილი კულტის, ცეკვის, მუსიკისა და თამაშის კავშირი, როგორც პლატონის „კანონებში“. ღმერთებმა, ნათქვამია ამ ნაწარმოებში[1], გარჯისათვის შობილ კაცთა მოდგმას თანაგრძნობის გამო საზრუნავისაგან შესასვენებლად საღმრთო დღესასწაულები დაუწესეს, პარტნიორებად მუზები და მათი წინამძ-

„კანონები“, II, 653.

ღოლები აპოლონი და დიონისე მიუჩინეს, რათა ამ უზენაეს სადღესასწაულო ერთობას კვლავ და კვლავ დაემკვიდრებინა წესრიგი ადამიანთა შორის. უშუალოდ ამ ადგილს მოსდევს თამაშის პლატონისეული ახსნა, ხშირად რომ მოჰყავთ ციტატის სახით. აქ ნათქვამია, რომ ნორჩი სულდგმულნი თავიანთ სხეულებსა და ხმებს მოსვენებით ვერ ამყოფებენ და სიამოვნების გულისათვის სულ მოძრაობენ და ჟრიამულობენ, ხტიან, ცეკვავენ და სხვადასხვაგვარ ბგერებს გამოსცემენ. მაგრამ ცხოველებმა ამ დროს არ იციან განსხვავება წესრიგსა და უწესრიგობას შორის, რიტმი და ჰარმონია რომ ჰქვია. ჩვენ კი, ადამიანებს, იმავე ღმერთებმა, ჩვენთან ერთად ფერხულში ჩაბმით რომ გაგვაბედნიერეს, მოგვამადლეს აგრეთვე სიამოვნების მომნიჭებელი უნარი რიტმისა და ჰარმონიის გარჩევისა. აქ რამდენადაც შეიძლებოდა ნათლად არის დადგენილი უშუალო კავშირი მუსიკასა და თამაშს შორის. მაგრამ ელინური გონისთვის ამ აზრის აღქმას ჩვენ მიერ ზემოთ მინიშნებული სემანტიკური გარემოება აფერხებდა: ბერძნულში თამაშის აღმნიშვნელ სიტყვას παιδιά, მისი ეტიმოლოგიური ძირის გამო, ბავშვური თამაშის, ცელქობის მნიშვნელობა ვერ სცილდება. ეს სიტყვა იმდენად განუყრელად უკავშირდებოდა ბავშვს, რომ ძნელად გამოდგებოდა თამაშის მაღალი ფორმების აღსანიშნავად. ამიტომ ეს ფორმები უფრო სპეციფიკური ტერმინებით გამოიხატებოდა, სახელდობრ: ἀγών – შეჯიბრი, σχολάζειν – თავისუფალი დროის გატარება, διαγωγή – სიტყვასიტყვით: გატარება. ამიტომ ბერძნულმა გონმა ვერ შეძლო იმის გააზრება, რომ ყველა ეს ცნება მათი არსის მიხედვით ერთიანდება ერთ საზოგადო ცნებაში, რასაც ნათლად გამოთქვამს ლათინური ludus და მისი შესაბამისი სიტყვები უახლეს ევროპულ ენებში. ამიტომაა, რომ პლატონსა და არისტოტელეს უხდებათ თავი იმტვრიონ იმის გასარკვევად, თუ როგორ და რანაირად აღემატება მუსიკა თამაშს. პლატონთან ზემოთმოტანილი ადგილი ასე გრძელდება:[2]

„იმას, რაც არც სასარგებლოა, არ შეიცავს არც ჭეშმარიტებას და არც მსგავსებას, მაგრამ არც საზიანოა, ყველაზე უკეთ განვსჯით იმ მომხიბლაობის (χάρις) ზომით, მასში რომ ძევს, და იმ სიამოვნებით, ჩვენ რომ გვანიჭებს. ასეთი სიამოვნება, ანგარიშგასაწევი სარგებლობა ან ზიანი რომ არ ახლავს, არის თამაში (παιδιά)“. ნიშანდობლივია, რომ აქ საქმე ისევ მუსიკის შესრულებას ეხება. მაგრამ მუსიკაში რაღაც უფ-

[2] „კანონები“, II, 667e.

რო მაღალი უნდა ვეძებოთ, ვიდრე ასეთი სიამოვნებაა – ამით კი პლატონი მაშინვე მიადგება რაღაც ისეთს, რაზეც შემდგომ უფრო დეტალურად შეჩერება მოუწევს. არისტოტელე ამბობს:[3] „ძნელია, განვსაზღვროთ მუსიკისა და იმ სარგებლის ბუნება, რასაც მისი ცოდნისგან ვიღებთ. იქნებ, თამაშის (παιδιά – აქ ეს სიტყვა შეიძლება ვთარგმნოთ როგორც „გართობა“, „თავშექცევა“) და დასვენების გულისთვისაა, მუსიკა რომ გვინდა, ისევე როგორც გვინდა ძილი და სმა, რომლებიც აგრეთვე არაა თავისთავად მნიშვნელოვანი და სერიოზული (σπουδαία), მაგრამ სასიამოვნოა და საზრუნავს გვავიწყებს? მართლაც ბევრი სწორედ ასე იყენებს მუსიკას და ამ სამს – მუსიკას, სმასა და ძილს – ცეკვასაც უმატებს. ან უფრო სწორი ხომ არ ვიქნებით, თუ ვიტყვით, რომ მუსიკას სიქველისაკენ მივყავართ, რადგან იგი, გიმნასტიკის მსგავსად, სხეულს გვიკაჟებს, გარკვეულ ეთოსს აღზრდის და სიამოვნების ჯეროვან განცდას გვაჩვევს? ანდა – ეს, არისტოტელეს მიხედვით, მესამე ფუნქციაა – ხომ არ მივყავართ მას გონის თავშექცევამდე (διαγωγή) და გაგებამდე (φρόνησις)?“.

Διαγωγή აქ მინიშნებულ მიმართებაში მეტად მნიშვნელოვანი სიტყვაა. ბუკვალურად ის დროის „გატარებას“ ნიშნავს, მაგრამ „თავშექცევით“ მისი თარგმნა მხოლოდ იმ შემთხვევაშია დასაშვები, თუ შრომისა და თავისუფალი დროის არისტოტელესეულ დაპირისპირებას გავიზიარებთ. „დღეს, – ამბობს არისტოტელე[4], – მუსიკას უმეტესად სიამოვნებისათვის მისდევენ, ძველები კი მას აღზრდის (παιδεία) ნაწილად თვლიდნენ, რადგან თვით ბუნება მოითხოვს ჩვენგან, არა მხოლოდ კარგად ვიმუშაოთ, არამედ მოცალეობის დროც კარგად გავატაროთ[5]. ეს მოცალეობა ყოველივეს საფუძველია. ის შრომაზე მაღლა დგას და მისი მიზანია (τέλος)“. იმის გასაგებად, თუ რატომ არის აქ შეტრიალებული ჩვენთვის ჩვეული მიმართება, უნდა გავიაზროთ, რომ სავალდებულო შრომისგან მოცალეობა თავისუფალი ელინის ბუნებრივი მდგომარეობა იყო და საშუალებას აძლევდა მას, კეთილშობილი და განათლების მომტანი საქმიანობისათვის მიეყო ხელი თავისი სიცოცხლის მიზნის (τέλος) მისაღწევად. მაშასადამე, საკითხავი ისაა, როგორ უნდა გამოვიყენოთ თავისუფალი დრო – σχολή. იგი თამაშით არ უნდა შევავსოთ, რადგან მაშინ თამაში ჩვენი ცხოვრების მიზანი გამოვიდოდა. ეს კი შეუძლებელია, რაკი

[3] „პოლიტიკა“, VIII, 1399d.
[4] იქვე, 1337b.
[5] σχολάζειν δύνασθαι καλῶς.

παιδιά არისტოტელესთვის უბრალო ბავშვურ თამაშს, გართობას ნიშნავს. თამაშები მხოლოდ შრომისაგან დასვენებას ემსახურება, თავისებური წამალივითაა და სულისთვის განმუხტვა და მოსვენება მოაქვს. ხოლო მოცალეობა, ჩანს, თავის თავში შეიცავს სიამოვნებას, ბედნიერებას და სიცოცხლის სიხარულს. თავის მხრივ, ბედნიერება, ესე იგი, მდგომარეობა, როცა აღარ ესწრაფვი რაღაც ისეთს, რაც არა გაქვს, არის τέλος, ცხოვრების მიზანი. მაგრამ ყველა ადამიანს ერთი და იგივე როდი ანიჭებს სიამოვნებას. მაშასადამე, სიამოვნება საუკეთესოა, როცა საუკეთესოა სიამოვნების განმცდელი ადამიანი და როცა მისი სწრაფვა ყველაზე უფრო კეთილშობილია. აქედან კი ნათელი ხდება, რომ თავისუფალი დროის გატარებისთვის[6] ადამიანი უნდა განათლდეს, რაღაცეები უნდა ისწავლოს – ოღონდ არა ის, რაც შრომისთვის სჭირდება, არამედ ის, რისი სწავლაც თვით მისი გულისთვის ღირს. სწორედ ამიტომ ჩაუთვლიათ ძველებს მუსიკა παιδεία-დ – აღზრდად, ჩამოყალიბებად, განათლებად, ესე იგი, იმად, რაც წერა-კითხვასავით აუცილებელი და სასარგებლო კი არ არის, არამედ მხოლოდ თავისუფალი დროის გატარებას ემსახურება.

ჩვენ ვხედავთ, რომ აქ საზღვარი თამაშსა და სერიოზულობას შორის და მათი შეფასების კრიტერიუმები ჩვენეულისაგან მეტად განსხვავებულია. Διαγωγή-მ შეუმჩნევლად მიიღო ინტელექტუალური და ესთეტიკური საქმიანობისა და ტკბობის მნიშვნელობა, ისეთისა, თავისუფალ კაცს რომ ეკადრება. ბავშვებს, ამბობს არისტოტელე[7], ჯერ კიდევ არ ძალუძთ διαγωγή, რადგან ესაა საბოლოო მიზანი, სრულყოფილება, ხოლო არასრულყოფილისათვის სრულყოფილი მიუღწეველია. მუსიკით ტკბობა ასეთ საბოლოო მიზანს – τέλος-ს უახლოვდება[8]. რადგან მას რაღაც მომავალი სიკეთის იმედით კი არა, თვით მისი გულისთვის ვესწრაფვით.

ეს აზრი მუსიკას კეთილშობილ თამაშსა და თავისთავად ღირებულ ესთეტიკურ ტკბობას შორის აყენებს. მაგრამ ამგვარ შეხედულებას ბერძნებთან ზედ ერთვის სხვა თვალსაზრისი, რომელიც მუსიკას მეტად მნიშვნელოვან ტექნიკურ, ფსიქოლოგიურსა და მორალურ ფუნქციას აკისრებს. მუსიკა მიმეტურ ანუ მიმბაძველ ხელოვნებად ითვლება, ამ მიბაძვის შედეგი კი პოზიტიური თუ ნეგატიური ეთიკური გრძნობების გა-

[6] πρός τήν ἔν τή σχολῆ διαγωγήν.
[7] „პოლიტიკა“, VIII, 1339a, 29.
[8] იქვე, 1339b, 35.

მოფხიზლებაში მდგომარეობს[9]. ყოველი მელოდია, ტონალობა თუ საცეკვაო ილეთი რაღაცას წარმოადგენს, ათვალსაჩინოებს, ასახავს, და იმის მიხედვით, კარგია თუ ცუდი, ლამაზია თუ უგვანი ასახული რეალობა, მუსიკასაც კარგისა თუ ცუდის რაგვარობა მიეწერება. ამაშია მისი მაღალი ეთიკურ-აღმზრდელობითი ღირებულება. მიბაძვის მოსმენა თვით მიბაძვის საგნად ქცეულ გრძნობას აღძრავს[10]. ოლიმპიური მელოდიები ენთუზიაზმს აღვივებენ, მუსიკის სხვა სახეები შთაუნერგავენ სულს მრისხანებასა და თვინიერებას, თავშეკავებასა და სიმამაცეს. თუ შეხებისა და გემოს შეგრძნებებს არავითარი ეთიკური ზემოქმედება არ უკავშირდება, მხედველობას კი – ძალიან მცირე, თვით მელოდია უკვე რაღაც ეთოსის გამოხატულებაა. მით უმეტეს ძლიერი ეთიკური შინაარსი მიეწერება ტონალობასა და რიტმს. როგორც ცნობილია, ბერძნები ყოველ ტონალობას გარკვეულ ზემოქმედებას მიაწერდნენ: ერთი ასევდიანებს, მეორე ამშვიდებს და ა. შ.; ასევეა საკრავები: ფლეიტა აღაგზნებს და ა. შ. ბაძვის ცნებით პლატონი ხელოვანის სამყაროსადმი დამოკიდებულებას მოხაზავს[11]. მბაძველმა (μιμητής) – ამბობს პლატონი, – სულერთია, ავტორია იგი თუ შემსრულებელი, თვითონ არ უწყის, კარგია თუ არა ბაძვის საგანი. ბაძვა – μίμησις მისთვის თამაშია და არა სერიოზული შრომა[12]. ეს ტრაგიკოსი პოეტების მიმართაც მართალია. ყველა ისინი მხოლოდ და მხოლოდ მბაძველები (μιμητικοί) არიან. აქ არ ვეცდებით შევაფასოთ ეს ტენდენცია, მხატვრულ-შემოქმედებით საქმიანობას, ერთი შეხედვით, საკმაოდ დამამცირებლად რომ განსაზღვრავს. ის მთლად ნათელი არ არის. ჩვენთვის მთავარი ისაა, რომ პლატონი ამ საქმიანობას განიხილავს როგორც თამაშს.

მუსიკის შეფასება

ბერძნების მიერ მუსიკის შეფასების განხილვა ნათლად დაგვანახებს, რომ აზროვნება მუსიკის ბუნებისა და ფუნქციის განსაზღვრის მცდელობისას ისევ და ისევ წმინდა თამაშის ცნების საზღვარს მიადგება ხოლმე. ყოველგვარი სამუსიკო საქმიანობის ბუნებრივი სახე თამაშია. ეს ძირეული ფაქტი

[9] პლატონი, „კანონები“, II, 668.
[10] არისტოტელე, „პოლიტიკა“, VIII, 1340a.
[11] პლატონი, „სახელმწიფო“, X, 602b.
[12] εἶναι παιδιάν τινα καί οὔ σπονδήν τὴν μίμησιν.

საყოველთაოდაა აღიარებული, თუნდაც აშკარად არავინ გამოთქვას. მიუხედავად იმისა, სიამოვნებასა და სიხარულს ანიჭებს მუსიკა მსმენელს, უმაღლესი სილამაზის გამოხატვას ელტვის თუ საღმრთო-ლიტურგიკული დანიშნულება აქვს, იგი მუდამ თამაშად რჩება. კულტში ის ხშირად შინაგანად უკავშირდება უაღრესად თამაშობრივ ფუნქციას – ცეკვას. მუსიკის თავისებურების გამოყოფა და აღწერა კულტურის შორეულ ეპოქებში გულუბრყვილოდ და არასრულყოფილად ხდებოდა. საღმრთო მუსიკით აღფრთოვანება გამოიხატებოდა ანგელოსების გუნდებთან შედარებით, ციურ სფეროთა თემის მოშველიებით და ა. შ. რელიგიური ფუნქციის გარეთ მუსიკა ფასდებოდა, ძირითადად, როგორც კეთილშობილი თავშექცევა და აღტაცების მომგვრელი ვირტუოზულობა, ან, უბრალოდ, როგორც მხიარული გართობა. პიროვნულ-ემოციური განცდის წყაროდ ის მხოლოდ მოგვიანებით ჩაითვლება, ან, ყოველ შემთხვევაში, ამგვარი განცდა მხოლოდ მოგვიანებით იპოვის სიტყვიერ გამოხატულებას. მუსიკის ერთ-ერთ ფუნქციად უძველესი დროიდან აღიარებულია კეთილშობილი სოციალური თამაში, რომლის ძირითად მხარედ ხშირად განსაკუთრებული, განმაცვიფრებელი ოსტატობის ჩვენებას თვლიდნენ. შემსრულებლებს დიდი ხნის მანძილზე ზემოდან უყურებდნენ როგორც მსახურთა ფენას. არისტოტელე პროფესიულ მუსიკოსებს „მდაბიო ხალხს“ უწოდებდა. ისინი მუდამ მოგზაურობდნენ. ჯერ კიდევ მეჩვიდმეტე საუკუნეში და შემდგომაც ყოველი დიდგვაროვანი საკუთარ მუსიკოსებს ისევე ინახავდა, როგორც საკუთარ საჯინიბოს. კარის ორკესტრი დიდხანს რჩებოდა საშინაო ცხოვრების ელემენტად. ლუი XIV-ის დროს „Musique de Roi“-ს[13] საკუთარი კომპოზიტორი ეკუთვნოდა. მეფის „vingt-quatre violons“[14] შეთავსებით მსახიობებიც იყვნენ, ხოლო ერთ-ერთი მსახიობი ბოკანი ამავე დროს ცეკვას ასწავლიდა. ცნობილია, რომ ჰაიდნი თავად ესტერჰაზის ემსახურებოდა და მისგან ყოველდღიურად ბრძანებებს იღებდა. ძველ დროში მაღალი განსწავლულობა და ძალზე დახვეწილი გემოვნება ხელს არ უშლიდა განათლებულ საზოგადოებას, განსაკუთრებული პატივისცემის გარეშე მოპყრობოდა ხელოვნების სიდიადესა და მის შემოქმედთ. კრძალვით აღსავსე სიჩუმე და დირიჟორის წინაშე მაგიური მოწიწება, რაც დღევანდელ კონცერტზე სავალდებულოდ ითვლება, ახალი

[13] სამეფო მუსიკოსები (ფრ.).
[14] ოცდაოთხი მევიოლინე (ფრ).

დროის მოტანილი ჩვეულებაა. მეთვრამეტე საუკუნის სამუსიკო წარმოდგენების ამსახველ გრავიურებზე მსმენელები ელეგანტური საუბრით არიან გართულნი. ჯერ კიდევ ოცდაათი წლის წინ საფრანგეთის სამუსიკო ცხოვრებისათვის ჩვეულებრივი ამბავი იყო, მსმენელი რომ ორკესტრის ან დირიჟორის მიმართ გამოთქმული შენიშვნებით ჩაერეოდა ნაწარმოების შესრულებაში. მუსიკა, უპირველეს ყოვლისა, დივერტისმენტად[15] რჩებოდა, ხოლო აღტაცება, ყოველ შემთხვევაში, გამოთქმული აღტაცება, ვირტუოზულობას ეკუთვნოდა. კომპოზიტორების შემოქმედების ნაყოფს სულაც არ უყურებდნენ როგორც რაღაც წმიდათაწმიდას და ხელუხლებელს. თავისუფალ კადენციებს ისე შეუზღუდველად იყენებდნენ, რომ საწინააღმდეგო ზომების მიღება ხდებოდა საჭირო. ფრიდრიხ დიდმა, მაგალითად, აუკრძალა მომღერლებს, თავიანთი დანამატებით შეეცვალათ ნაწარმოების ბუნება.

აპოლონისა და მარსიასის პაექრობის შემდეგ დღემდე ადამიანური საქმიანობის არც ერთი სახე არ დგას ისე ახლოს შეჯიბრთან, როგორც მუსიკა. მომღერალთა შერკინებებისა და მაისტერზინგერების გარდა ძველი დროიდან შეგვიძლია შემდეგი მაგალითები მოვიყვანოთ: 1709 წელს კარდინალმა ოტობონიმ ერთმანეთს შეაჯიბრა ჰენდელი და სკარლატი კლავიკორდსა და ორგანზე დაკვრაში. 1717 წელს ავგუსტ მძლავრმა, საქსონიისა და პოლონეთის მეფემ, განიზრახა, გაემართა შეჯიბრი ი. ს. ბახსა და ვინმე მარხანდს შორის, მაგრამ ეს უკანასკნელი უარზე დადგა. 1726 წელს ლონდონის საზოგადოება დიდ მღელვარებას მოეცვა ორი იტალიელი მომღერალი ქალის – ფაუსტინასა და გუცონის – შეჯიბრის გამო: გულშემატკივრები ფიზიკურ შეხლა-შემოხლამდე და სტვენამდეც კი მისულან. არც ერთ სხვა სფეროში პარტიები ისე ადვილად არ ყალიბდება როგორც მუსიკის გარშემო. მეთვრამეტე საუკუნე სავსეა ბრძოლებით მუსიკალურ პარტიებს შორის: ბონონჩინი ჰენდელის წინააღმდეგ, ბუფონა- და ოპერის წინააღმდეგ, გლიუკი პიჩინის წინააღმდეგ. მუსიკალური პარტიების დავა ადვილად იღებდა მწვავე შუღლის ხასიათს – ამის მაგალითია მტრობა ვაგნერისა და ბრამსის თაყვანისმცემლებს შორის.

რომანტიზმმა, რომელმაც მრავალმხრივ განსაზღვრა ესთეტიკურ ფასეულობათა ჩვენეული გაგება, ხელი შეუწყო იმას, რომ მუსიკის მაღალ მხატვრულ შინაარსსა და დიდ ცხოვრე-

[15] ეს სიტყვა ფრანგულად „გართობას“, „მხიარულებას“ ნიშნავს (მთარგ. შენ.).

ბისეულ ღირებულებას თანდათან საყოველთაო აღიარება მოეპოვებინა. მაგრამ ამით მას თავისი ძველი ფუნქციები როდი დაუკარგავს. მუსიკალური ცხოვრების აგონური თვისებები ძალაში რჩება[16].

ცეკვა წმინდა წყლის თამაშია

თუ ყოველივე იმას, რასაც მუსიკა ჰქვია, მუდამ თამაშის სფეროში გადავყავართ, კიდევ უფრო მეტად ითქმის ეს მუსიკის განუყრელ ტყუპისცალზე – ცეკვაზე. სულერთია, მხედველობაში გვექნება პირველყოფილი ხალხების საღმრთო და მაგიური როკვა თუ ბერძნული საკულტო ცეკვები, მეფე დავითის ცეკვა ღვთის კიდობნის წინაშე თუ უბრალო მხიარული სადღესასწაულო ცეკვა. რა ხალხსა თუ ეპოქას არ უნდა მივმართოთ, შეგვიძლია სიტყვის ყველაზე სრული აზრით ვთქვათ, რომ ცეკვა თვითონ თამაშია, რომ ის თამაშის ერთ-ერთი ყველაზე წმინდა და სრულყოფილი ფორმაა. თუმცა, თამაშობრივ რაგვარობას ცეკვის ყველა ფორმა ერთნაირად როდი ავლენს. ის ყველაზე ნათლად აღიქმება ფერხულებსა და ფიგურულ ცეკვებში, მაგრამ მონაწილეობს აგრეთვე სოლო ცეკვაშიც – ყველგან, სადაც ცეკვა არის სანახაობა, წარმოდგენა, ანდა რიტმული მოძრაობების ჩვენება, როგორც მენუეტსა და კადრილში. ხომ არ არის საფიქრებელი, რომ ფერხულებისა და ფიგურული ცეკვების გამოდევნა წყვილთა ცეკვებით – ტრიალის ფორმით, როგორც ვალსსა და პოლკაში, თუ გასრიალებების ფორმით, როგორც უფრო ახალ ცეკვებში – კულტურის დაუძლურებისა და გაღატაკების ნიშანია? თუ თვალს გადავავლებთ ცეკვის ისტორიას, სილამაზისა და სტილის ყველა მის მიერ მიღწეულ მწვერვალს ახალ დროში მხატვრული ცეკვის აღორძინების ჩათვლით, ასეთი მოსაზრება საკმაო საფუძვლის მქონედ გამოჩნდება. ცეკვის თანამედროვე ფორმებში მისთვის ესოდენ ბუნებრივი თამაშობრივი ხასიათი ნამდვილად თითქმის დაკარგულია.

ცეკვისა და თამაშის ერთმანეთთან დაკავშირება პრობლემა არ არის. ეს კავშირი იმდენად აშკარაა, შინაგანად ისე საფუძვლიანი და მყარია, რომ ცეკვის ცნების თამაშის ცნებაში

[16] გაზეთებში მე წავაწყდი ცნობას პარიზში 1937 წელს პირველად გამართულ საერთაშორისო კონკურსზე გარდაცვლილი სენატორის ანრი დე ჟუვენელის პრიზზე, რომელსაც გაბრიელ ფორეს VI საფორტეპიანო ნოქტიურნის საუკეთესო შემსრულებელი მიიღებდა.

შეყვანის დაწვრილებითი დასაბუთება აქ ზედმეტია. ცეკვისა და თამაშის მიმართება იმით კი არ გამოიხატება, რომ ცეკვას თამაშის რაღაც ნიშნები ახასიათებს, არამედ იმით, რომ იგი თამაშის ნაწილია: აქ არსობრივ იგივეობასთან გვაქვს საქმე. ცეკვა, როგორც ასეთი, საკუთრივ თამაშის განსაკუთრებული და განსაკუთრებით სრულყოფილი ფორმაა.

მუსიური და პლასტიკური ხელოვნებანი და თამაში

თუ პოეზიიდან, მუსიკიდან და ცეკვიდან სახვითი ხელოვნების სფეროში გადავინაცვლებთ, თამაშთან კავშირი გაცილებით ნაკლებ აშკარა გამოჩნდება. ელინურმა გონმა კარგად დაიჭირა ძირეული განსხვავება ესთეტიკური წარმოებისა და აღქმის ორ სფეროს შორის, როცა ნიჭთა და პროფესიათა ერთ რიგს წარმმართველებად მუზები დაუწესა, ხოლო სხვებს, სახელდობრ, იმგვარ საქმიანობებს, რასაც ჩვენ სახვითი ხელოვნების ცნებით ვაერთიანებთ, ეს პატივი არ არგუნა. სახვით ხელოვნებას, რომელსაც უყურებდნენ, როგორც ერთ-ერთ ხელობას, მუზა არ გამოუყვეს. თუ მას ღვთაებრივი გაძღოლა სჭირდებოდა, ეს ჰეფესტოსს ან შრომის ათენას ეკისრებოდა. პლასტიკოსი ხელოვანი დიდხანს იყო მოკლებული იმ ყურადღებასა და პატივისცემას, პოეტების მიმართ რომ იჩენდნენ.

თუმცა, პატივისა და დაფასების თვალსაზრისით მუზებს დაქვემდებარებულსა და მათ გარეშე დარჩენილ ხელოვანთ შორის განსხვავება მაინცდამაინც დიდი არ იყო, რასაც მუსიკოსთა ახლახან ნახსენები დაბალი საზოგადოებრივი პრესტიჟიც მოწმობს.

ღრმა განსხვავებას მუსიურსა და პლასტიკურს შორის შეესაბამება თამაშობრივის გარეგნული ნაკლებობა სახვით ხელოვნებებში მუსიურის თვალსაჩინო თამაშობრიობის საპირისპიროდ. ამ დაპირისპირებას კიდევ რაღაც განსაკუთრებული საფუძვლის ძიება აღარ სჭირდება. მუსიურ ხელოვნებებში ესთეტიკური ქმედება რეალურად ნაწარმოების შესრულების პროცესში ხორციელდება. მართალია, ის წინასწარ არის მოფიქრებული, შესწავლილ-რეპეტირებული და ჩაწერილი, სიცოცხლეს იგი მხოლოდ შესრულების, წარმოდგენის, productio-ს (ამ სიტყვის პირდაპირი, ინგლისურში შემონახული აზრით), წყალობით იძენს. მუსიური ხელოვნება ქმედებაა და ამ ქმედებაში ყოველთვის ხელახლა განიცდება, რაოდენ ხშირადაც არ უნდა განმეორდეს. ცხრა მუზას შორის ასტრონომიის, ეპოსისა და

ისტორიის მუზებიც რომ არიან შეყვანილნი, ეს თითქოს ამ მოსაზრების მცდარობას უნდა ამხელდეს. მაგრამ მხედველობაში უნდა მივიღოთ, რომ შრომის განაწილება მუზებს შორის მოგვიანო ეპოქაში მოხდა. საგმირო სიმღერა და ისტორია მაინც (ესე იგი, კალიოპესა და კლიოს სფეროები) თავდაპირველად ნამდვილად „ფატესის“ ფუნქციებში შედიოდა, რომელიც მათ საზეიმო ვითარებაში, სტროფულ-მელოდიური რეციტაციით წარმოადგენდა. ეს ისეთივე ქმედება იყო, როგორც მუსიკა და ცეკვა და, მათ მსგავსად, შესრულებას მოითხოვდა. ის, რომ პოეზიის მოსმენით ტკბობა განმარტოებულმა უხმო კითხვამ შეცვალა, ამ ქმედებით ხასიათს ძირეულად ვერ ცვლის. ხოლო ქმედებას, რისი მეშვეობითაც მუსიური ხელოვნება განიცდება, თამაში უნდა ეწოდოს.

სულ სხვაგვარადაა საქმე სახვით ხელოვნებაში. თუნდაც იმიტომ, რომ მასალაზეა დამოკიდებული, გაფორმებისას მისსავე თვისებებიდან გამომდინარე შეზღუდვებითაა შებორკილი, იგი, ესთეტიკურ სივრცეებში ლაღად მონავარდე პოეზიისა და მუსიკისგან განსხვავებით, თავისუფლად ვეღარ **ითამაშებს**. ცეკვა, ამ თვალსაზრისით, სასაზღვრო ზოლშია. იგი ერთდროულად მუსიურიცაა და პლასტიკურიც. მუსიურია, რადგან მოძრაობა და რიტმია მისი ძირითადი ელემენტები, მაგრამ ყოველთვის მასალაზეა დამოკიდებული. მისი იარაღია ადამიანის ტანი პოზებისა და მოძრაობების შეზღუდული სიმრავლით, და მისი სილამაზე თვით ადამიანის ტანის სილამაზეა. ცეკვა ქანდაკებასავით პლასტიკურია, ოღონდ მხოლოდ დროის მყისიერ მომენტში. მას უმთავრესად თანმხლებ და წარმმართველ მუსიკაზე განმეორება აცოცხლებს.

სახვითი ხელოვნება ზემოქმედების მხრივაც მეტად განსხვავდება მუსიურისაგან. ხუროთმოძღვარი, მოქანდაკე, მხატვარი, მეთუნე და საზოგადოდ დეკორატული ხელოვნების ოსტატები თავიანთ ესთეტიკურ იმპულსებს მუყაითი და ხანგრძლივი გარჯის გზით მატერიაში აბანდებენ. მათი შემოქმედების ნაყოფი მყარია და დიდხანს ინარჩუნებს თვალსაჩინოებას. მათი ხელოვნების ქმედითობა, მუსიკისაგან განსხვავებით, არ არის დამოკიდებული ნაწარმოების სხვისგან ან თვით ხელოვანისგან შესრულება-წარმოდგენაზე. ერთხელ რომ შეიქმნება, უძრავი და უხმო ნაწარმოები თავის საქმეს გააკეთებს, სანამ იარსებებს ხალხი, ვინც მას მზერას მიაპყრობს. რახან სახვით ხელოვნებაში არ მონაწილეობს თვალსაჩინო მოქმედების ფაქტორი, ნაწარმოებს რომ გააცოცხლებს და ტკბობის საგნად აქცევს, გამოდის, თითქოს სახვითი ხელოვნების სფეროში თამაშის ფაქ-

ტორს თავისთავად არ რჩება ადგილი. რაც გინდა შთაგონებული იყოს ხელოვანი შემოქმედების წყურვილით, ის მუშაობს როგორც ხელოსანი, გულდასმით და დაძაბულად, წამდაუწუმ ამოწმებს და ასწორებს თავის ნამუშევარს. იდეის დონეზე თავისუფალი და დაუოკებელი აღმაფრენა შესრულების დროს ფორმისმიმნიჭებელი ხელის გაწაფულობაზე ხდება დამოკიდებული. მოკლედ, ნაწარმოების შექმნის პროცესში თამაშის ელემენტი თითქოს არ მონაწილეობს, ჭვრეტასა და აღქმაშიც არანაირად არ აჩენს თავს. აქ არავითარი თვალსაჩინო ქმედება არ არის.

იმ გარემოებას, რომ სახვით ხელოვნებაში თამაშობრივი ფაქტორის შეჭრას აფერხებს მწარმოებელი შრომის, გარჯის, ხელის გაწაფულობის მომენტი, ისიც თან ერთვის, რომ მხატვრული ნაწარმოების ბუნებას მნიშვნელოვანწილად განსაზღვრავს მისი პრაქტიკული დანიშნულება და არა წმინდად ესთეტიკური მოტივი. ადამიანი, რომელიც რაღაცას ამზადებს, სერიოზული და საპასუხისმგებლო ამოცანის წინაშე დგას: ყოველივე თამაშობრივი მისთვის უცხოა. მან უნდა ააშენოს შენობა, რომელიც ღირსეულად შეასრულებს საკულტო, საჯარო თუ საცხოვრებელ ფუნქციებს, უნდა შექმნას ჭურჭელი თუ სამოსი ანდა დახატოს სურათი, რომელიც უნდა შეესაბამებოდეს გარკვეულ იდეას, როგორც მისი სიმბოლო თუ მიბაძვა.

მაშასადამე, შემოქმედებითი პროცესი სახვით ხელოვნებაში მთლიანად სცილდება თამაშის სფეროს, ხოლო ნაწარმოების დემონსტრირება რიტუალის, დღესასწაულის, ლხინისა თუ საზოგადოებრივი მოვლენის ფორმით მეორადი მოვლენაა. ქანდაკების გახსნა, პირველი ავტურის დადება, გამოფენა თვით შემოქმედებითი პროცესის ნაწილს არ შეადგენს და ისედაც ახალი დროის გამონაგონია. მუსიური ხელოვნება საჯარო ზეიმის ატმოსფეროში ცოცხლობს და იფურჩქნება, პლასტიკური კი – არა.

ხელოვნების ნაწარმოების საკრალური ხასიათი

მიუხედავად ამ ძირეული კონტრასტისა, სახვითი ხელოვნების ზოგიერთი ელემენტიც ამჟღავნებს თამაშობრივი ფაქტორის მონაწილეობას. არქაულ კულტურაში ხელოვნების კონკრეტული ნაწარმოები, იქნება ეს ხუროთმოძღვრების ნიმუში თუ სურათი, სამოსი თუ მხატვრულად მოკაზმული იარაღი, თავის ადგილსა და დანიშნულებას კულტში პოულობს. ხელოვ-

ნების ნაწარმოებს თითქმის ყოველთვის წილი უდევს საკრალურ სამყაროში. მას მიეწერება ჯადოსნური ძალა, უზენაესი საზრისი, წარმომადგენლობითი იგივეობა კოსმიურ საგნებთან და სიმბოლურ სამყაროსთან, მოკლედ, ის ხელდასხმულია. ხოლო, როგორც ზემოთ დავასაბუთეთ, ხელდასხმულობა და თამაში ძალზე ახლოს დგას ერთმანეთთან, ამიტომ გასაკვირი იქნებოდა, კულტის თამაშობრივი მხარე რამდენადმე მაინც სახვითი ხელოვნების შექმნასა და შეფასებაზეც არ გავრცელებულიყო. არცთუ ყოყმანის გარეშე გავბედავ და ელინური კულტურის მცოდნეთ კითხვას დავუსვამ: ხომ არ გამოიხატება ბერძნული სიტყვით ἄγαλμα, რომლის ერთ-ერთი მნიშვნელობაა „ღმერთის ქანდაკება“, სემანტიკური კავშირი კულტს, ხელოვნებასა და თამაშს შორის. ეს სიტყვა მომდინარეობს ზმნური ძირიდან, რომლის მნიშვნელობათა ველის ცენტრს შეადგენს სიხარული, მოლხენა, მაგრამ აქვეა კვეხნა, ტრაბახი, ზეიმი, მორთვა, ბრწყინვა. „აგალმას“ ძირეული მნიშვნელობაა სამკაული, სამშვენისი, ძვირფასი ნივთი, ესე იგი, ის, რაც ადამიანს ახარებს. Ἀγάλματα νυκτός ვარსკვლავების პოეტური სახელია. ღმერთის ქანდაკების მნიშვნელობა მას „ღვთის მოსაკითხის“ საზრისის გაშუალებით უნდა მიეღო. თუ ელინებს საღმრთო ხელოვნების არსის გამოხატვა სასიხარულო ამაღლებულობის სფეროდან აღებული სიტყვით ერჩიათ, ერთობ ხომ არ ვუახლოვდებით აქ არქაული კულტისთვის ნიშანდობლივ თამაშნარევი მოწიწების განწყობილებას? მე თავს შევიკავებ ამ პუნქტში უფრო გარკვეული დასკვნების გამოტანისაგან.

კავშირი სახვით ხელოვნებასა და თამაშს შორის დიდი ხნის წინ გამოიხატა თეორიაში, რომელიც ცდილობდა ხელოვნების ფორმათა აღმოცენება ადამიანისათვის თანშობილი თამაშის ლტოლვით აეხსნა[17]. საგნების მორთვა-მოკაზმვის თითქმის ინსტინქტური, სპონტანური მოთხოვნილება, რასაც თავისუფლად შეიძლება თამაშობრივი ფუნქცია ვუწოდოთ, ზედაპირზე დევს. იგი ნაცნობია ყველასათვის, ვინც კი ფანქრით ხელში მოსაწყენ სხდომაზე მჯდარა. ხაზებისა და სიბრტყეების დაუდევარ, ნახევრადცნობიერ თამაშში იბადება ფანტასტიკური დეკორატული მოტივები, უჩვეულო და მოულოდნელი ცხოველური და ადამიანური ფორმები. ჩვენ არ ვიცით, რა არაცნობიერ ლტოლვებს მიაწერენ ფსიქოლოგები ამგვარ მოწყენილობით ნა-

[17] ფრიდრიხ შილერი, წერილები ადამიანის ესთეტიკური აღზრდის შესახებ, წერილი მეთოთხმეტე. – იხ. ფრ. შილერი. რჩეული ნაწერები სამ ტომად, ტ. 3, თბილისი, 1965.

შობ ხელოვნებას, მაგრამ ამ ფუნქციას უყოყმანოდ შეიძლება ვუწოდოთ თამაში, რომელიც ერთი წლის ბავშვის თავშექცევასთან ერთად თამაშის კატეგორიის უდაბლეს შრეს მიეკუთვნება, რადგან სავსებით მოკლებულია ორგანიზებული სოციალური თამაშის განვითარებულ სტრუქტურას. ხელოვნებაში დეკორატული მოტივების წარმოშობას – საზოგადოდ პლასტიკური ფორმების ჩამოყალიბებაზე რომ არაფერი ვთქვათ – ეს ფსიქიკური ფუნქცია ვერ აგვიხსის. ხელის უმიზნო თამაში სტილს ვერ წარმოშობს. გარდა ამისა, პლასტიკური ფორმების შექმნის მოთხოვნილება სიბრტყის მორთვაზე ვერ დაიყვანება. იგი სამი მიმართულებით ხორციელდება: დეკორირების, კონსტრუირებისა და ბაძვის. მთელი სახვითი ხელოვნება „თამაშის ლტოლვიდან“ რომ გამოგვეყვანა, შენება და ასახვაც თამაშად უნდა გამოგვეცხადებინა. არის ვითომ ქვის ხანის გამოქვაბულის მხატვრობა „თამაშის ლტოლვის“ ნაყოფი? ამის დაშვება გონის მეტად თამამი ნახტომი იქნებოდა. რაც შეეხება მშენებლობას, აქ ეს ჰიპოთეზა თუნდაც იმის გამო არ გამოდგება, რომ ამ სფეროში ესთეტიკური იმპულსი განმსაზღვრელი სულაც არ არის, რასაც ფუტკრისა და თახვის სამშენებლო საქმიანობა მოწმობს. როცა ამ წიგნში თამაშს კულტურის ძირეული ფაქტორის მნიშვნელობას ვანიჭებთ, ეს სულაც არ ნიშნავს, რომ ხელოვნების წარმოშობის ასახსნელად თამაშის თანშობილ ლტოლვაზე მითითებას ვთვლიდეთ საკმარისად. მაგრამ ისიც კია, რომ პლასტიკურ ფორმათა უმდიდრესი საგანძურიდან ზოგიერთის ხილვისას თავისთავად აგვედევნება აზრი ფანტაზიის თამაშზე, გონისა თუ ხელის თამაშობრივი სულით შთაგონებულ შემოქმედებაზე. საცეკვაო ნიღბების ახირებული ფორმები პირველყოფილ ხალხებში, ურთიერთჩახლართული ფიგურები ტოტემურ ბოძებზე, ორნამენტულ ხვეულთა მაგია, ადამიანისა და ცხოველთა ფიგურების კარიკატურული დამახინჯება – ყოველივე ეს გარდუვალად გვახსენებს თამაშის სამეფოს.

შეჯიბრის ფაქტორი სახვით ხელოვნებაში

მაგრამ თუ მხატვრული შემოქმედების პროცესის თვალსაზრისით თამაშის ფაქტორი პლასტიკურ ხელოვნებაში ნაკლებ იჩენს თავს ვიდრე მუსიურში, ვითარება შეიცვლება, როცა შემოქმედებითი პროცესის განხილვიდან სახვითი ხელოვნების სოციალური აღქმის წესზე გადავალთ. აღმოჩნდება, რომ

პლასტიკური ოსტატობა, თითქმის ყველა ადამიანური უნარის მსგავსად, ხშირად იქცევა შეჯიბრის საგნად. აგონური ლტოლვა, კულტურის ესოდენ მრავალ სფეროში რომ მოქმედებს, სახვით ხელოვნებაშიც პოულობს გასაქანს. მოთხოვნილება, ადამიანი ძნელი, ერთი შეხედვით უიმედო ამოცანის შესრულებაზე გამოიწვიო და ამით მისი ოსტატობა გამოსცადო, ღრმადაა ჩაფესვებული კულტურის ძირეულ ფენებში. ეს სხვა არაფერია, თუ არა აგონური გამოცდა, რომლის ეკვივალენტები ცოდნის, პოეზიისა თუ ვაჟკაცობის სფეროებში ჩვენ უკვე შეგვხვედრია. შეგვიძლია თუ არა ვთქვათ, რომ ოსტატობის საცდელმა ნიმუშებმა იგივე როლი ითამაშა პლასტიკური ხელოვნების დარგში, რაც საღმრთო გამოცანამ – ფილოსოფიის აღზევებისათვის ან პოეტთა და მომღერალთა პაექრობებმა – პოეზიის წინსვლისთვის? სხვა სიტყვებით: ვითარდება თუ არა სახვითი ხელოვნება შეჯიბრში და მისი მეშვეობით? ამ კითხვაზე პასუხის გაცემისას შემდეგი გარემოება უნდა მივიღოთ მხედველობაში. შეჯიბრი რაღაცის კეთებაში ან რაღაცის ჩადენაში მკაცრი საზღვრით არ გამოიყოფა ერთმანეთისაგან. ძალისა და მოხერხების გამოცდა, როგორც ოდისევსის მიერ თორმეტ ნაჯახს შორის ისრის გასროლა, მთლიანად თამაშის სფეროში თავსდება. ეს არ არის ხელოვნების ნაწარმოები, მაგრამ, ჩვენი თანამედროვე ენით რომ ვთქვათ, არტისტული ნამოქმედარია. არქაულ კულტურაში და კარგა ხანს მას შემდეგ სიტყვა „ხელოვნება“ ადამიანის უნართა მიყენების თითქმის ყველა სფეროს მოიცავდა. ეს საზოგადო კავშირი უფლებას გვაძლევს, „შედევრში“ ამ სიტყვის უფრო ვიწრო აზრით, ესე იგი, ოსტატის ხელით შესრულებულ, მყარი არსებობის მქონე ნაწარმოებში, თამაშობრივი ფაქტორი ვიპოვოთ. შეჯიბრი უმშვენიერესი მხატვრული ნაწარმოების შესაქმნელად, დღესაც რომ ცოცხლობს Prix de Rome-ის[18] მაგვარი კონკურსების სახით, კერძო შემთხვევაა უძველესი შეჯიბრისა, რომლის მონაწილეს ყველა უნდა განეცვიფრებინა ხელის გაწაფულობით და რაც შეიძლება მეტ საქმეში ეჯობა ყველა მეტოქისათვის. ხელოვნება და ტექნიკა, ხელის გაწაფულობა და შემოქმედებითი ფანტაზია: ყოველივე ამას არქაულ კულტურაში აერთიანებდა მარადიული სწრაფვა, სხვას აჯობო და გამარჯვება მოიპოვო. სოციალური პაექრობის ყველაზე დაბალ საფეხურზე დგას χελεύσματα, სა-

[18] რომის პრიზი (ფრ.) – კაზმული ხელოვნების აკადემიის მიერ დაწესებული ყოველწლიური ეროვნული პრიზი, რომელიც მორიგეობით ეძლევა ფერმწერსა და მოქანდაკეს (მთარგ. შენ.).

ხუმარო ბრძანებები, ბერძენი სიმპოზიარქი ნადიმის დროს თანამეინახეებს რომ აძლევს. ამავე რიგისაა ფანტის თამაში, ან კვანძის შეკვრა-გახსნის ამოცანაც. უკანასკნელ შემთხვევაში რაღაც საკრალური ადათის ნაშთთანაც უნდა გვქონდეს საქმე, მაგრამ აქ ამაზე აღარ შევჩერდებით. როდესაც ალექსანდრე დიდმა გორდიას კვანძი გაკვეთა, იგი ორმაგად თამაშისჩამშლელი აღმოჩნდა: თამაშის წესიც დაარღვია და რელიგიისაც.

ამ კავშირებზე მითითებით მაინც ვერ გავცემთ პასუხს კითხვაზე, სინამდვილეში რამდენად უწყობს ხელს შეჯიბრი ხელოვნების წინსვლას. საყურადღებოა, რომ გასაოცარი სიმარჯვის მაგალითებს იმდენად ხელოვნების ისტორია არ გვაწვდის, რამდენადაც მითოსი, თქმულებები და ლიტერატურული სიუჟეტები. გონი სიხარულით ეთამაშება უზომოს, საოცარს, აბსურდულს, საბოლოოდ მაინც სინამდვილედ რომ წარმოიდგენს. სად იპოვიდა ასეთი თამაში შესაფერ ნიადაგს თუ არა ისტორიამდელი ეპოქის სასწაულმოქმედ ხელოვანთა ფანტაზიებში? როგორც ყველა მითოლოგია გვიჩვენებს, ვინც უადრეს ხანაში გამოიგონა ან შექმნა ყოველივე ის, რაც დღეს კულტურის საგანძურს შეადგენს, მიაღწია ამას შეჯიბრში, სადაც ფსონად მისი სიცოცხლე თამაშდებოდა. ვედური რელიგია განსაკუთრებულ სახელსაც არქმევს Deus faber-ს[19] – „ტვაშტარი“, ესე იგი მკეთებელი, ანუ დამამზადებელი. ის იყო, ინდრასთვის „ვაირა“ ანუ ელვის ისრები რომ დაამზადა. იგი ოსტატობაში შეეჯიბრა სამ რბჰუს ანუ ხელოვანს, ღვთაებრივ არსებებს, რომელთაც შექმნეს ინდრას რაში, ასვინის ეტლი და ბრჰასპატის ჯადოსნური ძროხა. ბერძნებს ჰქონდათ თქმულება პოლიტექნესა და მის მეუღლე ედონზე, რომელთაც თავი მოჰქონდათ, ერთმანეთი ზევსსა და ჰერაზე მეტად გვიყვარსო, რის პასუხადაც ზევსმა ერიკი – პაექრობა – გაუგზავნა, რომელმაც ცოლქმარს შორის პაექრობის თესლი დათესა და სხვადასხვა ხელობაში ერთმანეთს შეაჯიბრა. აქვე უნდა მოვიხსენიოთ სკანდინავიური მითოლოგიის ხელმარჯვე ჯუჯები, ვილანდ მჭედელი, რომლის ხმალიც ისე ბასრია, რომ წყლის ნაკადზე მოტივტივე შალის ბეწვებსაც კი ჭრის, და დედალოსი. დედალოსს ყველაფერი ემარჯვება: აგებს ლაბირინთს, აკეთებს მოძრავ ქანდაკებებს. როცა ამოცანად დაუსახავენ, ნიჟარის ხვეულებში ძაფი გააძვრინოს, გადაწყვეტას იმით პოულობს, რომ ძაფს ჭიანჭველას მიაბამს. ეს უკვე ტექნიკური გამოცდის გამოცა-

[19] ღმერთი მწარმოებელი (ლათ.).

ნასთან შეერთებაა. მაგრამ ამ ორს შორის ის განსხვავებაა, რომ გამოცანის ამოხსნა მოულოდნელ და განმაცვიფრებელ გონებრივ მიგნებაშია, მაშინ როდესაც ტექნიკურ ამოცანას იშვიათად მოეძებნება ზემოთდასახელებულივით დამაჯერებელი გადაწყვეტა, ამიტომ ის, როგორც წესი, აბსურდში გადადის. ამის მაგალითია ცნობილი ქვიშის ბაწარი, ქვის ნაჭრების შესაკერად რომ გამოუყენებიათ ტექნიკური თქმულების მიხედვით[20]. ძველი ჩინეთის გმირმა მეფემ თავის პრეტენზიათა საფუძვლიანობა ათასგვარი გამოცდითა და თავისი ხელმარჯვეობის ჩვენებით უნდა დაასაბუთოს – ისეთით, როგორიც იყო შეჯიბრი სამჭედლო საქმეში იუსა და ჰუანს შორის[21]. თუ კარგად დავაკვირდებით, ამ წარმოდგენებს სასწაულებრივ გამოცდებზე თითქმის უშუალოდ მივყავართ იმ სასწაულებამდე, რომელთა მეშვეობითაც ქრისტიანი წმინდანი ამტკიცებს თავისი მოძღვრების ჭეშმარიტებას და თავის უფლებას, სიცოცხლეში ან მის შემდეგ ადამიანურზე უფრო მეტი პატივი მიაგონ. წმინდანთა ცხოვრების ლეგენდებს დიდი ჩხრეკა არ სჭირდება იმის დასადგენად, რომ სასწაულებზე მონათხრობი ამბები შეუმცდარად ავლენს თამაშის ელემენტს.

მაგრამ თუ ხელმარჯვეობაში შეჯიბრის მოტივს, უპირველეს ყოვლისა, მითოსში, თქმულებებსა და ლეგენდებში ვხვდებით, შეჯიბრის ფაქტორს ტექნიკისა და ხელოვნების რეალურ განვითარებაშიც ენიჭება გარკვეული როლი. პოლიტექნესა და ედონის მითოსური პაექრობის გვერდით უნდა მოვიხსენიოთ ისტორიული შერკინებებიც: როცა კუნძულ სამოსზე პარასიოსი შეება თავის მეტოქეს იმის გამოსავლენად, თუ ვინ უკეთ გამოსახავდა აიაქსისა და ოდისევსის ბრძოლას, ანდა როდესაც პითიური დღესასწაულის დროს გაიმართა პაექრობა პანაინოსსა და ქალკიდელ ტიმაგორას შორის. ფიდია, პოლიკლიტე და სხვები ჩაბმულან შეჯიბრში ამორძალის საუკეთესო ქანდაკების შესაქმნელად. ამგვარი პაექრობის ისტორიულ ნამდვილობას ეპიგრაფიკული მოწმობაც ადასტურებს.

ნიკეს ქანდაკების პოსტამენტზე ვკითხულობთ: „ეს გააკეთა პანაინოსმა... ვინც ამის გარდა ტაძრის აკროტერია გააკეთა და ამისთვის ჯილდო მიიღო“[22].

გამოცდისა და საჯარო კამათის ყველა ფორმა საერთო ჯამში ზოგადი არქაული ძირიდან წარმოდგება: სახელდობრ,

---

[20] *The Story of Ahikar*, 2nd ed. by F. C. Conybeare, J. Rendel Harris and Agnes Smith Lewis, Cambridge 1913, გვ. LXXXIX, 20-21.

[21] Granet, *Civilisation*, გვ. 229, 235-239.

[22] V. Ehrenberg, *Ost und West*, გვ. 76.

რთული ამოცანის დასმის გზით რაიმე სფეროში გაწაფულობის შემოწმების ჩვეულებიდან. შუასაუკუნეობრივი ხელოსნური ცხოვრება ისევე სავსეა ამით, როგორც შუა საუკუნეების უნივერსიტეტი. დიდი განსხვავება არ არის, ცალკეულ პიროვნებას მისცემენ გამოსაცდელ დავალებას თუ ბევრი იბრძოლებს ერთი პრიზის მოსაპოვებლად. შრომის ამქრულ ორგანიზაციას ისე ღრმადა აქვს გადგმული ფესვი წარმართულ-საკრალურ წარმოდგენებში, რომ აღარ უნდა გაგვიკვირდეს, თუ აქ აგონური ელემენტის სხვადასხვა გამოვლინებას წავაწყდებით. წესი, რის მიხედვითაც შეგირდმა სანიმუშო ნაკეთობის, „შედევრის“ დამზადებით უნდა დაამტკიცოს თავისი პრეტენზია ოსტატის სტატუსზე, როგორც ჩანს, მოგვიანებით დადგინდა, მაგრამ მისი ძირები უადრეს აგონურ ადათებშია. ამქრის წარმოშობა, როგორც ცნობილია, მხოლოდ ნაწილობრივ თუ იყო განსაზღვრული ეკონომიკური კანონზომიერებებით. მხოლოდ მეთორმეტე საუკუნიდან, ქალაქების აღორძინების შემდეგ იქცა ხელოსანთა ამქარი თუ გილდია გაბატონებულ ფორმად. მაგრამ ამ სახითაც მან თავის გარეგნულ წესებში – ინიციაციის რიტუალებში, ბანკეტებში, ნადიმებში და ა. შ. – მრავალი თამაშობრივი ნიშანი შეინარჩუნა. ისინი მხოლოდ თანდათან გამოიდევნა ეკონომიკური ინტერესების ზეგავლენით.

ხუროთმოძღვრების სფეროში გამართული შეჯიბრის რამდენიმე მაგალითს გვთავაზობს მეცამეტე საუკუნის ცნობილი ფრანგი არქიტექტორის ვიიარ დე ჰონეკურის სახელგანთქმული ესკიზების წიგნი. „ეს პრესბიტერია, – ასეთი წარწერა ახლავს ერთ-ერთ ნახატს, – ვიიარ დე ჰონეკურმა და პიერ დე კორბიმ ერთმანეთთან კამათში გამოიგონეს – invenerunt inter se disputando. სხვაგან იგი პერპეტუუმ მობილეს შექმნის მცდელობაზე ლაპარაკობს: „მრავალი დღე იკამათეს ოსტატებმა, როგორ შეიძლება ბორბალმა საკუთარი თავი ატრიალოს“[23].

ვინც არ იცნობს შეჯიბრის ხანგრძლივ წინაისტორიას მთელი მსოფლიოს მასშტაბით, შეიძლება იფიქროს, რომ დღეს შემორჩენილი შეჯიბრის ჩვეულებები ხელოვნების სფეროში მხოლოდ სარგებლიანობის მოსაზრებებითაა განსაზღვრული, თითქოს კონკურსს რატუშის შენობის საუკეთესო პროექტზე, ან შეჯიბრს სამხატვრო სკოლის მოსწავლეთა შორის სტიპენდიის მოსაპოვებლად იმისათვის აცხადებდნენ, რათა გამომგონებლობის ნიჭი წაახალისონ ანდა იმედისმომცემი ტალანტი გამოავ-

[23] Album de Villard de Honnecourt, ed. H.Omont pl. XXIX, fol. 15.

ლინონ, რითაც საუკეთესო შედეგები მიიღწევა. მაგრამ ასეთი შეჯიბრის ფორმა თავდაპირველად პრაქტიკული ჩანაფიქრიდან არ წარმომდგარა. მის უკან ყოველთვის იმალება შეჯიბრის, როგორც ასეთის, ძველთაძველი თამაშობრივი ფუნქცია. ვერავინ დაადგენს, რამდენად გადასწონა სარგებლიანობის მოსაზრებამ აგონურ აზარტს, მაგალითად, 1418 წლის ქალაქ ფლორენციაში ტაძრის გუმბათის კონკურსზე, სადაც თოთხმეტ მონაწილეს შორის ბრუნელესკიმ გაიმარჯვა. ნებისმიერ შემთხვევაში გუმბათის თამამი გადაწყვეტა წმინდა სარგებლიანობით არ იყო ნაკარნახევი. ორი საუკუნით ადრე იმავე ფლორენციას თავი მოჰქონდა კოშკების ტყით, რომელთა მეშვეობითაც მოპაექრე დიდგვაროვანი ოჯახები ერთმანეთს თვალს უყენებდნენ. დღეს ხელოვნებისა და სამხედრო საქმის ისტორია იქითკენ იხრება, ფლორენციის კოშკებს შეხედოს როგორც „ტრაბახის კოშკებს“ და აღარ სჯერა, რომ ისინი სერიოზულად იყო განკუთვნილი თავდასაცავად. შუა საუკუნეების ქალაქი თვალს სჭრიდა მნახველს თავისი ბრწყინვალე თამაშებით.

11. კულტურები და ეპოქები sub specie ludi[1]

თამაშობრივი ფაქტორი მოგვიანო ხანების კულტურებში

ძნელი არ იყო, დაგვენახა თამაშობრივი ფაქტორის განსაკუთრებული აქტივობა და ნაყოფიერება საზოგადოებრივი ცხოვრების ყველა მნიშვნელოვანი ფორმის ჩამოყალიბებაში. შეჯიბრის თამაშობრივი სულისკვეთება თვით კულტურაზე უფრო ძველი იმპულსია საზოგადოებრივი ცხოვრებისა. იგი არქაული კულტურის ფორმებზე საფუარივით მოქმედებდა. კულტურის აღსრულება საღმრთო თამაშის სახით ხდებოდა. პოეზია თამაშში იშვა და მუდამ თამაშობრივი ფორმებით იკვებებოდა. მუსიკა და ცეკვა წმიდა თამაშს წარმოადგენდა. სიბრძნე და ცოდნა სიტყვიერ გამოხატულებას საკრალური შეჯიბრის დროს ნახულობდა. სამართალი სოციალური თამაშის ჩვეულებებიდან ამოიზარდა. შეიარაღებული ბრძოლის რეგულირება, კეთილშობილი ცხოვრების კონვენციები თამაშის ფორმებს დაეფუძნა. დასკვნა ასეთი უნდა იყოს: თავის საწყის საფეხურებზე კულტურა თამაშდებოდა. იგი **თამაშიდან** კი არ აღმოცენდა როგორც ცოცხალი ნაყოფი, დედა მცენარეს რომ უნდა მოსწყდეს, არამედ იშლებოდა **თამაშში** და **როგორც თამაში**.

თუ ამ დებულებას სწორად მივიჩნევთ – ხოლო მისი მიუღებლობა შეუძლებელი ჩანს – ღიად გვრჩება საკითხი იმის შესახებ, თუ რამდენად იძებნება თამაშის ელემენტი მოგვიანო ეპოქების კულტურაში, უფრო განვითარებულში, ვიდრე არქაულია, ჩვენ რომ აქამდე ძირითადად მხედველობაში გვქონდა. არაერთხელ მომხდარა, რომ არქაულ კულტურაში თამაშობრივი ფაქტორის ქმედითობის დამადასტურებელ მაგალითს ვამაგრებდით პარალელებით მეთვრამეტე საუკუნის ან თანამედროვე ცხოვრებიდან. ყველაზე მეტად თამაშობრივი ელემენტების სიმრავლით მეთვრამეტე საუკუნე გვხვდებოდა

[1] თამაშის ნიშნით (ლათ.).

თვალში. მაგრამ ჩვენთვის ესეც გუშინწინდელი ამბავია. სულ ხომ არ დაგვიკარგავს სულიერი ნათესაობა ამ ახლო წარსულთან? ამ წიგნის თემა მიდის კითხვამდე: როგორია ჩვენი საკუთარი დროის, დღევანდელი სამყაროს კულტურის თამაშობრივი შინაარსი?

აქ არ განმიზრახავს, გამომეკვლია კულტურის თამაშობრივი ელემენტი ყველა საუკუნეში. მაგრამ სანამ დღევანდელობას მივადგებოდეთ, კარგი იქნებოდა, გაგვეხსენებინა ზოგიერთი ჩვენთვის მისაწვდომი მაგალითი ცალკეული ეპოქების ისტორიიდან, ოღონდ ამჯერად არა კერძოდ კულტურის რომელიმე ფუნქციის თვალსაზრისით, არამედ მთლიანად გარკვეული პერიოდების ცხოვრებაში თამაშის ელემენტის დასადასტურებლად.

თამაშის ელემენტი რომაულ კულტურაში

რომაული სახელმწიფოს კულტურა თუნდაც ელინურთან კონტრასტის გამო გარკვეულ ყურადღებას იმსახურებს. ერთი შეხედვით, ძველრომაული საზოგადოება ელინურზე ნაკლებად ამჟღვნებს თამაშის ნიშნებს. ლათინური ანტიკურობის არსი ჩვენს თვალში განისაზღვრება ისეთი ნიშნებით, როგორიცაა საღი აზრი, პატიოსნება, პრაქტიკული, სამეურნეო და იურიდიული აზროვნება, ფანტაზიის ნაკლებობა და მდაბიური ცრურწმენები. გლეხურ გულუბრყვილო ფორმებს, რითაც ძველი რომის საზოგადოება ღვთის სასუფეველს ესწრაფვოდა, ხნულისა და კერიის სუნი ასდის. რომაული კულტურის სულისკვეთება რესპუბლიკის ხანაში განისაზღვრება ვიწრო კლანური და ტომობრივი კავშირებით, რომლისგანაც ადამიანი ჯერ სულ ახლად ამოზრდილა. სახელმწიფოს სამსახური საოჯახო სულის – „გენიოსის“ (genius) თაყვანისცემის ნიშნებს ატარებს. რელიგიურ წარმოდგენებს სახოვანება აკლია. ყოველი გონის მიერ მიგნებული წარმოდგენის სპონტანური განპიროვნება, მაღალი აბსტრაჰირების ნიმუშად რომ ჩანს, სინამდვილეში, პრიმიტიული, ბავშვური თამაშის მაგვარი ქცევაა[2]. ისეთი პერსონაჟები, როგორც Abundantia, Concordia, Pietas, Pax, Virtus[3] და სხვ., ღრმადგააზრებული ცნებები კი არაა, მაღალგანვითარებული პოლიტიკური აზროვნების არსებობას რომ მოწმობს,

[2] იხ. ზემოთ, გვ. 167 და შემდ.

[3] სიმდიდრე, ერთსულოვნება, ღვთისმოსავობა, მშვიდობა, ვაჟკაცობა (ლათ.).

არამედ გამოხატავს პირველყოფილი საზოგადოების მატერიალურ იდეალებს, მის მცდელობას, უზენაეს ძალებთან საგნობრივი ურთიერთობის დამყარებით გაიმაგროს მდგომარეობა. საკრალური თვითდაზღვევის ამ სისტემაში აურაცხელი ყოველწლიური დღესასწაული მნიშვნელოვან ადგილს იკავებს. შემთხვევითი არ გახლავთ, რომ მაინცდამაინც რომში დაერქვა მყარად ამ საკულტო ჩვეულებებს ludi – თამაშები. იმიტომ რომ ეს მართლაც თამაშები იყო. ძველრომაული საზოგადოების ფრიად საკრალიზებულ ბუნებაში ძლიერი თამაშობრივი ელემენტი იმალება, თუმცა აქ, ბერძნული და ჩინური კულტურებისაგან განსხვავებით, თამაშის ფაქტორი ნაკლებად ფერადოვან და ცოცხალ სახეებში მჟღავნდება.

რომი მსოფლიო იმპერიამდე გაიზარდა. მან ჩაიბარა მისი წინამორბედი ძველი სამყაროს – ეგვიპტესა და ელინიზმის, ნახევარი ძველი აღმოსავლეთის – მემკვიდრეობა. მისი კულტურა დიდად არის დავალებული მრავალი უცხო კულტურისაგან. მისმა სახელმწიფო ხელისუფლებამ და სამართალმა, გზების სისტემამ და საომარმა ხელოვნებამ მანამდე არნახულ სრულყოფილებას მიაღწია, მისმა ლიტერატურამ და ხელოვნებამ ბერძნულ ძირზე აიყარა ტანი. და მაინც ამ პოლიტიკური ნაგებობის ძირეული ფორმები არქაული რჩებოდა. მისი არსებობის საფუძველი კვლავ საკრალური ერთობის ნიადაგში იყო ჩაფესვებული. როდესაც პოლიტიკური კარიერის გენიამ საბოლოოდ მოიმწყვდია მთელი ძალაუფლება ერთადერთ ხელში, მისი პიროვნება და მისი ძალმოსილების იდეა მაშინვე უზენაესის სფეროს შეერწყა. ის გახდა „ავგუსტუსი“ – ღვთაებრივი ძალისა და ღვთაებრივი არსის მატარებელი, მხსნელი, აღმდგენელი, კეთილისმყოფელი და მშვიდობისმომტანი, საყოველთაო სიმდიდრისა და დოვლათის მომნიჭებელი და მისი თავმდები. პირველყოფილი ტომის ყოველგვარი მოკრძალებული სურვილი უკეთესი ცხოვრებისა ხელისუფლებაზე პროეცირდება, რომელიც ამის გამო ღვთაების ეპიფანიად[4] წარმოდგება. ეს წმინდად პრიმიტიული წარმოდგენებია, ძვირფასი თვლებით მოოჭვილი ახალი სამოსი რომ მოურგიათ. რომაელი პრინცეფსის ჰერკულესთან და აპოლონთან გაიგივებაში კვლავ ცოცხლდება ველურ ტომში კულტურის შემომტანი გმირის სახე.

ამ იდეების გამტარებელი და გამავრცელებელი საზოგადოება ამავე დროს მეტად მოწინავე იყო. ღვთაება-იმპერატორს

[4] გასხეულება, გაცხადება (მთარგმ.).

ეთაყვანებოდა ხალხი, ვინც ბერძნული მეცნიერების, ფილოსოფიისა და გემოვნების ყველა ელფერს დაუფლებოდა და სკეპტიციზმამდე და ურწმუნოებამდე მისვლა მოესწრო. როდესაც ვირგილიუსი და ჰორაციუსი თავიანთი უდახვეწილესი ლექსებით ახალი ეპოქის დადგომას ესალმებიან, ისინი „კულტურობანას“ თამაშობენ.

სახელმწიფო არასოდეს არ არის მხოლოდ და მხოლოდ უტილიტალურ ინტერესებზე აგებული დაწესებულება. იგი ისევე ფორმდება დროის ზედაპირზე, როგორც მინაზე სუსხით მოხატული ორნამენტი – ისეთივე მოულოდნელი, ისეთივე წარმავალი და ვითომ მკაცრად განსაზღვრული თავის ხაზთა მაქმანში. ძალაუფლების კონცენტრაციის წერტილი, ჩვენ რომ „სახელმწიფოს“ ვუწოდებთ, სინამდვილეში განსხეულებაა კულტურისეული იმპულსისა, სხვადასხვა ძირის მქონე ძალების ურთიერთზემოქმედებით რომ ჩამოყალიბებულა. ასე შექმნილი სახელმწიფო შემდეგ თავისი არსებობის საფუძველს თავის თავში უწყებს ძიებას – ხან რომელიმე გვარის სიდიადეში, ხან რომელიმე ხალხის აღმატებულებაში. იმაში, თუ, სახელდობრ, როგორ ამკვიდრებს სახელმწიფო თავისად მიჩნეულ პრინციპს, იგი სხვადასხვაგვარად ამჟღავნებს საკუთარ ფანტასტიკურ ბუნებას, ხანდახან კი უგუნურ და თვითგამანადგურებელ მოქმედებამდე მიდის. რომის იმპერია ყველა ნიშანს ატარებდა ამგვარი, თავის ძირში ირაციონალური არსისა, ღვთაებრივ უფლებამოსილებაზე პრეტენზიით რომ ინიღბება. მისი სოციალურ-ეკონომიკური სტრუქტურა ძირმომპალი და უნაყოფო იყო. მომარაგების, სახელმწიფო ხელისუფლებისა და განათლების მთელი სისტემა ქალაქებში იყო კონცენტრირებული და უუფლებოთა და პროლეტართა უმრავლესობაზე აღზევებულ უმცირესობას ემსახურებოდა. ქალაქური ერთობა იმდენად ქცეულიყო ძველ დროში სოციალური ცხოვრებისა და სოციალური კულტურის ცნების ბირთვად, რომ ხალხი ასობით ახალ-ახალ ქალაქს აარსებდა და აშენებდა, ლამის უდაბნოშიც კი, და არავინ კითხულობდა, იქცეოდნენ თუ არა ისინი ჯანსაღი ეროვნული ცხოვრების ბუნებრივ ორგანოებად. ახლა რომ ვუყურებთ ამ უზარმაზარი ნაგებობების მეტყველ ნარჩენებს, აუცილებლად წამოგვეჭრება კითხვა: იყო კი ამ ქალაქების, როგორც კულტურის ცენტრების, ფუნქცია უშუალო კავშირში მათ პომპეზურ ბრწყინვალებასთან? რაც გინდა მაღალი შეფასება მივცეთ ამ ქალაქების სტრუქტურასა და არქიტექტურას, გვიანრომაული კულტურის ზოგადი გამიზნულობა ვეღარ აცოცხლებდა მათში ანტიკური

კულტურის უმეტეს მომხიბლავ ნიშანს. ძნელი წარმოსადგენია, ნამდვილი და ნორმალური კულტურის ელემენტები შეედგინა ტაძარს, სადაც ტრადიციულ ფორმებში გაყინულ და ცრურწმენებით სავსე კულტს აღასრულებდნენ; დარბაზებსა და ბაზილიკებში მოთავსებულ სახელმწიფო დაწესებულებებსა და მართლმსაჯულების ორგანოებს, საზოგადოების პოლიტიკურ-ეკონომიკური სტრუქტურის სრული მორღვეულობის გამო მექრთამეობისა და სახელმწიფოებრივი ძალმომრეობის სისტემაში რომ გახლართულიყვნენ და გადაგვარებულიყვნენ; სისხლიანი, ბარბაროსული თამაშობებისა და უზნეო წარმოდგენებისათვის განკუთვნილ ცირკსა და თეატრს; აბანოს, სხეულს უფრო რომ აძაბუნებდა, ვიდრე აკაჟებდა. ყოველივე ეს უმეტესად ფუფუნებას, სიცოცხლით ტკბობას, ავხორცობასა და ფუჭი პატივმოყვარეობის დემონსტრირებას ემსახურებოდა. რომის იმპერია ფუტურო სხეული იყო. ხელგაშლილ შემწირველთა კეთილდღეობა, რომელთა ტრაბახით აღსავსე წარწერები სიდიადის მოჩვენებას გვიქმნიან, უაღრესად სუსტ საფუძველს ემყარებოდა. ის პირველსავე შემოტევაზე უნდა დანგრეულიყო. სასიცოცხლო სარჩოს მიწოდების წესი არასანდო იყო. თვით სახელმწიფო აცლიდა საზოგადოებრივ ორგანიზმს კეთილდღეობის ჯანსაღ წვენს.

ამ კულტურას მის მთლიანობაში ყალბი ბრწყინვალების ათინათი დასთამაშებს. სარწმუნოებას, ხელოვნებასა და ლიტერატურას ისევ და ისევ უნდა დაედასტურებინა, რომ რომსა და მის ნაშიერთ ყოველივე სრულ წესრიგში აქვთ, რომ მისი სიუხვე ამოუწურავია, ხოლო ძლევამოსილება ეჭვს არ იწვევს. ამაზე და ამის მაგვარზე ღაღადებდნენ ქედმაღალი ნაგებობანი, სვეტები და ტრიუმფალური თაღები, საკურთხეველთა რელიეფური გამოსახულებები და აპარტამენტთა კედლის მოხატულობა. ღვთაებრივისა და პროფანულის გამოხატვა რომაულ ხელოვნებაში სავსებით ერწყმის ერთმანეთს. განსაკუთრებულ გემოს ატანდნენ დახვეწილსა და უბოროტო სცენებს ნიმფებისა და „გენიოსების“ მონაწილეობით. კეკლუცი გრაციით, მაგრამ მკაცრი სტილის გარეშე შესრულებული ფიგურები ხილსა და ყვავილებში ჩამსხდარან და მოწყალე, რაღაცნაირად მოშინაურებული ღმერთების მეთვალყურეობის ქვეშ სიუხვისა და ფუფუნების ატრიბუტებს ანაწილებენ. ყოველი დეტალი უშფოთველობასა და უსაფრთხოებას გამოხატავს, ალეგორიები ფაქიზი და არაფრისმთქმელია, მაგრამ მთლიანობაში რომ ავიღოთ, ეს მოუსვენარი გონის მოჩვენებითი უზრუნველობაა, მუქარით აღსავსე რეალობას რომ გა-

მოქცევია და იდილიაში ეძებს თავშესაფარს. თამაშობრივი ელემენტები აშკარად წინა პლანზეა გადმოსული, მაგრამ მოკლებულია კავშირს საზოგადოების სტრუქტურასთან და ნამდვილი კულტურის ძირად აღარ გამოდგება. ამგვარი ხელოვნება დაცემის ეპოქის გამომხატველია.

იმპერატორის პოლიტიკაც ემყარება მოთხოვნილებას, ძველი საკრალური თამაშის ფორმებით კვლავ და კვლავ სახალხოდ დაადასტუროს საზოგადოების კეთილდღეობა. სახელმწიფოს პოლიტიკას მხოლოდ ნაწილობრივ თუ განსაზღვრავს გონიერი ჩანაფიქრი – თუმცა, სხვაგვარად სად ყოფილა? ახალ ტერიტორიათა დაპყრობა, ცხადია, დოვლათის ახალი წყაროების მოსაპოვებლად, საზღვრების გადაწევის გზით იმპერიის უსაფრთხოების უზრუნველსაყოფად, Pax Augusta-ს[5] შესანარჩუნებლად იყო გამიზნული. მაგრამ უტილიტარული მოტივი მაინც საკრალურ იდეალს დამორჩილებული რჩება. გამარჯვებულთა საზეიმო სვლა, დაფნის გვირგვინი და საბრძოლო დიდება თვითმიზანია, იმპერატორზე დაკისრებული წმინდა ამოცანაა[6]. Triumphus თავისთავად განაცდევინებს სახელმწიფოს კეთილდღეობასა და სიჯანსაღეს. მსოფლიო გაქანების მქონე რომის იმპერიას მთელი ისტორიის მანძილზე პრიმიტიული აგონური იდეალი გასდევს: პრესტიჟი აქაც ყოველგვარი მისწრაფების ძირითადი მოტივია. ყოველი ერი თავის გამოვლილ ომებს საკუთარი არსებობის შენარჩუნებაზე გამიზნულ გმირულ ბრძოლებად წარმოადგენს. რომაელებს ალბათ გარკვეული საფუძველი ჰქონდათ, ასე აღეწერათ თავიანთი ომები გალებთან, პუნიელებთან და შემდგომ ბარბაროსებთან. მაგრამ არსებობისათვის ბრძოლის სათავეშიც იმდენად შიმშილი ან საშიშროება არ ძევს, რამდენადაც სხვისი ძალითა თუ დიდებით აღძრული შური.

რომაული სახელმწიფოს თამაშობრივი ელემენტი არაფერში გამომჟღავნებულა ისე მკაფიოდ, როგორც მოწოდებაში: Panem et circenses. „პური და თამაშები“ – ეს იყო, რასაც ხალხი მოითხოვდა. დღევანდელი ადამიანის ყურს მიდრეკილება აქვს, ამ ძახილში სხვა არაფერი გაიგონოს, გარდა უმუშევართა პრეტენზიისა შემწეობასა და კინოს ბილეთებზე: სასიცოცხლო სარჩოსა და ხალხის გართობაზე. ის კი რაღაც მეტს ნიშნავდა. რომაულ საზოგადოებას თამაშების გარეშე ცხოვრება არ შეეძლო. ისინი მისთვის არსებობის არანაკლებ საფუძველს

[5] უზენაესი მშვიდობა (ლათ.).

[6] ამაზე იხ. *Rostovtzeff, Gesellschaft und Wirtschaft im Römischen Kaiserreich*, 2 Bde, 1931.

შეადგენდნენ, ვიდრე პური. ეს მართლაც საღმრთო თამაშები იყო, მათი ქონის უფლება კი – ღვთის მონიჭებული. თამაშების გამართვა გულისხმობდა არა მხოლოდ ზეიმს საზოგადოების მიერ უკვე მოპოვებული კეთილდღეობის გამო, არამედ აგრეთვე მომავლის გაძლიერება-განაღდებას საკრალური ქმედების მეშვეობით. თამაშის ფაქტორი, თუნდაც ძალაგამოცლილი, ისევ თავისი არქაული ფორმით განაგრძობდა არსებობას. მართალია, თვითონ რომში იმპერატორის გულუხვობა ქალაქის ღატაკი პროლეტარიატისათვის უზარმაზარ გაცემადარიგებამდე ჩამოდიოდა. რელიგიური საზრისი, რაც ludi-ს მთლიანად არასოდეს დაუკარგავს, როგორც ჩანს, ბრბოს მიერ ველარ განიცდებოდა. მაგრამ თამაშის, როგორც რომაული კულტურის ფაქტორის, მნიშვნელობას მით უფრო მოწმობს ის ფაქტი, რომ – როგორც შემორჩენილი ნანგრევებიდან ჩანს – ამფითეატრს მაინც ესოდენ მნიშვნელოვანი ადგილი ეკავა ყოველ ქალაქში. ხარების ბრძოლა, როგორც ესპანური კულტურის ძირეული ელემენტი, დღემდე აგრძელებს რომაულ ludi-ს, თუმცა ადრეულ ფორმებში იგი უფრო მეტად იყო დაშორებული გლადიატორების პაექრობას, ვიდრე დღევანდელი კორიდა.

Public spirit[7] და პოტლაჩის სული

დოვლათის გულუხვი გაცემა ქალაქის მოსახლეობაზე მხოლოდ იმპერატორის საქმე როდი იყო. საიმპერატორო ძალაუფლების პირველ საუკუნეებში ათასობით მოქალაქე იმპერიის ყველაზე დაშორებულ ოლქებშიც კი ერთმანეთს ეჯიბრებოდა დარბაზების, აბანოებისა და თეატრების დაარსებასა და გაჩუქებაში, თავშესაქცევად საქველმოქმედო ღონისძიებათა მოწყობაში, ახალი თამაშების ორგანიზებასა თუ გამოგონებაში; ეს საქმიანობა სულ უფრო დიდ მასშტაბებს იღებდა და მომავალი თაობებისათვის ტრაბახა წარწერებში ფიქსირდებოდა. რა იყო ამ მისწრაფების მამოძრავებელი? ხომ არ უნდა ჩაითვალოს იგი ქრისტიანული caritas-ის[8] წინამორბედად? მასთან საერთო ცოტაა: როგორც გულუხვობის ობიექტი, ისე მისი გამოვლენის წესი სულ სხვა საზრისის მქონე ფენომენზე მიგვანიშნებს. მაშ, ხომ არ იყო ეს

[7] პატრიოტული სული (ინგ.).
[8] მოწყალება (ლათ.).

public spirit მისი თანამედროვე მნიშვნელობით? ანტიკური ხელგაშლილობა უეჭველად მასთან უფრო ახლოსაა, ვიდრე ქრისტიანული სიყვარულით შთაგონებულ ქველმოქმედებასთან. მაგრამ განა კიდევ უფრო მეტად არ მივუახლოვდებით ამ საზოგადოებრივი განწყობილების დედაარსს, თუ პოტლაჩის სულისკვეთებაზე ვილაპარაკებთ? გაჩუქებას სახელისა და დიდების მოსახვეჭად, იმისათვის, რომ მეზობელს გადააჭარბო და ამით დაამარცხო – ამაში რომაული კულტურის საკულტო-აგონური ძირი იჩენს თავს.

დაბოლოს, რომაული კულტურის თამაშობრივი ელემენტი მკაფიოდ ვლინდება ლიტერატურისა და ხელოვნების ფორმებშიც. ამ ლიტერატურის ნიშნები მაღალფარდოვანი პანეგირიკი და ფუჭი რიტორიკაა. სახვით ხელოვნებაში მას ახასიათებს უხეში სტრუქტურის დამფარავი ზედაპირული დეკორატულობა, კოკობზიკა ჟანრულ სურათებზე დაყვანილი და უსიცოცხლო დახვეწილობად გადაგვარებული კედლების მოხატულობა. ეს რომის ანტიკური სიდიადის უკანასკნელ ფაზას არასრული სერიოზულობის ელფერს სძენს. ცხოვრება კულტურით თამაშად, „კულტურობანად“ ქცეულა, რომელშიც საკულტო მხარე ფორმალურად კი შენარჩუნებულა, მაგრამ მისი წმინდა შინაარსი განქარებულა. სიღრმისეული გონითი იმპულსები ამგვარ ზედაპირულ კულტურას შორდება და ახალ ფესვებს მისტერიულ მსახურებაში იდგამს. ხოლო როდესაც ქრისტიანობა საბოლოოდ სწყვეტს რომაულ კულტურას მის საკრალურ ძირს, იგი სწრაფად ჭკნება.

ძველი რომის ცხოვრებაში გავრცელებული თამაშის ფაქტორის მდგომარეობას მოულოდნელად გვიდასტურებს ის გარემოება, რომ ludi-ს პრინციპის ნიშანდობლივ გამოვლენას ბიზანტიის იპოდრომზე წავაწყდებით. თავის საკულტო თავწყაროსთან კავშირდაკარგული სარბიელი მაინც საზოგადოებრივი ცხოვრების შუაგულში რჩება. ხალხის ვნებები, თავის დროზე ადამიანთა და მხეცთა სისხლიან ორთაბრძოლებს რომ მოითხოვდა, ახლა ცხენების რბოლას ყაბულდება. ეს უკვე საკრალურ ელემენტებს მოკლებული საზეიმო გართობაა, მაგრამ მთელი საზოგადოების ინტერესის მიზიდვას მაინც ახერხებს. ცირკი, ამ სიტყვის პირდაპირი აზრით, არა მხოლოდ სპორტული შეჯიბრის, არამედ პოლიტიკური და რამდენამდე თვით რელიგიური ბრძოლის სარბიელადაც იქცევა. მრბოლელთა საზოგადოებები, რომელთაც მეეტლეთა ოთხგვარი ფერის მიხედვით ცნობდნენ, მხოლოდ სხვაზე მეტი სისწრაფის მიღწევაზე როდი ფიქრობდნენ: ეს აღიარებული პოლიტიკური ორგანიზაციებიც გახლდათ. პარ-

ტიებს ერქვა „დემოსები“, მათ წინამძღოლებს – „დემარქები“. თუ მხედართმთავარი გამარჯვების აღსანიშნავ ლხინს გამართავდა, იპოდრომზე „ტრიუმფუსი“ ტარდებოდა; ამ დროს იმპერატორი ხალხს ეჩვენებოდა, ხანდახან კი სასამართლოც ეწყობოდა. სადღესასწაულო გართობისა და საოჯახო ცხოვრების ამგვარ ნარევს ცოტა რამ ჰქონდა საერთო თამაშისა და საღმრთო მოქმედების არქაულ ერთიანობასთან, საიდანაც კულტურის ფორმები აღმოცენდა. ეს დაკნინებული ცივილიზაციის გადათამაშება (Nachspiel)[9] იყო.

თამაშის ელემენტი შუა საუკუნეების კულტურაში

თამაშის ელემენტზე შუა საუკუნეების კულტურაში სხვაგან[10] ისე დაწვრილებით მაქვს ნალაპარაკევი, რომ აქ შემიძლია რამდენიმე სიტყვით შემოვიფარგლო. შუა საუკუნეების ცხოვრება სავსეა თამაშით. ხანდახან ეს არის თავაწყვეტილი სახალხო თამაშობა, მდიდარი წარმართული ელემენტებით, თავიანთი საკრალური მნიშვნელობა რომ დაუკარგავთ და წმინდა მასხრობად ქცეულან, ხან – მოხდენილი და დიდებული სარაინდო თამაში, კეთილშობილი მიჯნურობის ნატიფი თამაში და სხვა. მაგრამ ნამდვილად კულტურისშემოქმედი ფუნქცია თამაშის ფორმებს უმეტეს შემთხვევაში აღარა აქვთ, რადგან კულტურის ძირითადი ფორმები: პოეზია და რიტუალი, განათლება და მეცნიერება, პოლიტიკა და ომი ამ ეპოქამ მემკვიდრეობითი, დადგენილი სახით მიიღო ანტიკური წარსულისაგან. შუა საუკუნეების კულტურა არქაული აღარაა, მას უმეტესად უხდებოდა ახლებურად გადაემუშავებინა მემკვიდრეობით მიღებული მასალა, ქრისტიანული თუ კლასიკური. თამაშობრივ ფაქტორს მხოლოდ იქ ეძლევა თავისი შემოქმედებითი პოტენციის გაშლის შესაძლებლობა, სადაც ეს კულტურა ანტიკური ფესვიდან ამოზრდილი და საეკლესიო ან ბერძნულ-რომაული სააზროვნო საუნჯით ნასაზრდოები არაა; ესე იგი, მაშინ, როცა იგი კულტურ-გერმანიკულ ან მათ კიდევ უფრო ადრეულ წინამორბედთა ძირზე შენდებოდა: ლაპარაკია სარაინდო ურთიერთობებსა და საზოგადოდ ფეოდალურ ფორმებზე. თამაშის ფაქტორი სრული ძალით მოქმედებს და შემოქმედებით ენერგიას ინარ-

[9] აქ სიტყვებით თამაშია: Nachspiel პირდაპირი გაგებით სპექტაკლის, თამაშ-წარმოდგენის ეპილოგია, დასკვნითი ნაწილია, ამავე დროს ის შეგვიძლია გავიგოთ როგორც მეორადი თამაში, თამაშის შემდგომი თამაში. (მთარგ. შენ.).

[10] *Herbst des Mittelalters*, 4. Auflage, Alfred Kröner, Stuttgart 1938.

ჩუნებს რაინდად კურთხევის რიტუალში, მამულების ბოძებაში, ტურნირებში, ჰერალდიკაში, სარაინდო ორდენებში და აღთქმაში, – ყოველივე იმაში, რაც უშუალოდ თავისი არქაული ძირებიდან მომდინარეობს, თუმცა, ანტიკურ გავლენათა ზემოქმედებასაც განიცდის. თამაშობრივი განწყობილების გავლენა შუა საუკუნეების გონზე მეტად ძლიერია სხვა სფეროებშიც: ამქრისა და სკოლის ცხოვრებაში, ანდა მართლმსაჯულებასა და სასამართლო სჯა-პაექრობაში, სადაც სიმბოლოების, წინასწარგანსაზღვრული ჟესტების და მკაცრი ფორმულების გამოყენების გამო საქმის გადაწყვეტა ხშირად სიტყვის ან მარცვლის ზუსტ წარმოთქმაზე რჩებოდა დამოკიდებული. ამის ნიმუშია ცხოველების წინააღმდეგ გამართული სასამართლო პროცესებიც – სრულიად გაუგებარი თანამედროვე აზროვნებისათვის. ყველა ამ შემთხვევაში თამაშის ელემენტი ზემოქმედებდა არა დაწესებულებათა შინაგან სტრუქტურებზე, – ეს უკანასკნელი უმეტესწილად კლასიკური წარმოშობისა იყო, – არამედ ცერემონიალზე, რითაც აღნიშნული სტრუქტურა გამოიხატებოდა და იმკობოდა.

თამაშის ელემენტი რენესანსის კულტურაში

ახლა ერთი წუთით შევავლოთ თვალი რენესანსისა და ჰუმანიზმის ხანას. თუ სადმე უარსებია თვითცნობიერების მქონე და გამოცალკევებულ ელიტას, რომელსაც უცდია თავისი ცხოვრება მხატვრული სრულყოფილების თამაშად ექცია, ეს რენესანსის წრე გახლდათ. ამ დროს მუდამ უნდა გვახსოვდეს, რომ თამაში სერიოზულობას არ გამორიცხავს. რენესანსის სულისკვეთება ქარაფშუტული სულაც არ იყო. ძველი ეპოქის ნიმუშის მიხედვით ცხოვრების საქმეს იგი უზენაესი სერიოზულობით ეკიდებოდა. პლასტიკური შემოქმედებისა და ინტელექტუალური გამომგონებლობის იდეალის ერთგულება არნახულად ძლიერი, ღრმა და უმწიკლო იყო. ძნელია, ლეონარდოსა და მიქელანჯელოზე უფრო სერიოზული პერსონაჟები წარმოიდგინოთ. და მაინც რენესანსური გონის განწყობილება მის მთლიანობაში თამაშია. ეს დახვეწილი და ამავე დროს წრფელი და მძლავრი სწრაფვა კეთილშობილი და მშვენიერი ფორმისადმი გათამაშებული კულტურაა. რენესანსის მთელი ბრწყინვალება სხვა არაფერია თუ არა მხიარული და საზეიმო მასკარადი ფანტასტიკური და იდეალიზებული წარსულის ნიღბებით. მითოსური სახეები, ღმერთმა უწყის, საიდან მო-

ტანილი და ასტროლოგიურ-ისტორიული ცოდნით დამძიმებული ალეგორიები და ემბლემები ჭადრაკის ფიგურებია. დეკორატიული ფანტაზია ხუროთმოძღვრებასა და გრაფიკაში გაცილებით უფრო შეგნებულად ეთამაშებოდა კლასიკურ მოტივებს, ვიდრე შუასაუკუნეების ილუსტრატორი, ხელნაწერში ანაზდად ანც გადახვევას რომ დაუშვებდა. არსებობს თამაშის ორგვარი იდეალიზაცია par excellance[11], შეიძლება ითქვას, თამაშის ორი „ოქროს ხანა“: პასტორალი და სარაინდო ცხოვრება. რენესანსმა ორივე მათგანს ახალი სული შთაბერა და სალიტერატურო და სადღესასწაულო ცხოვრებაში შემოიყვანა. ძნელია, დავასახელოთ პოეტი, უფრო წმინდად რომ განასახიერებს ჭეშმარიტად თამაშობრივ სულისკვეთებას, ვიდრე არიოსტო. ამავე დროს არიოსტო რენესანსის ინტონაციისა და პოზიციის ყველაზე უფრო სრულყოფილ გამომხატველად გვევლინება. განა შეიძლება პოეზია არიოსტოსაზე უფრო შეუბორკავად მოძრაობდეს თამაშის აბსოლუტურ სივრცეში? არიოსტოს მოუხელთებელი გადასვლები ჰეროიკულ-პათეტიკურიდან კომიკურზე, მისი თითქმის მუსიკალური ჰარმონიულობა, სინამდვილისაგან სრულიად დაშორებული და მაინც უაღრესად ცოცხალი სახეებით დასახლებულ სამყაროში რომ გადავყავართ, ყველაზე მეტად კი მისი წკრიალა ხმის შეუდარებელი სილაღე თითქოს საგანგებო საბუთია თამაშისა და პოეზიის იგივეობის დასამტკიცებლად.

სიტყვა „ჰუმანიზმთან“ ჩვეულებრივ ნაკლებად ფერადოვან, თუ გნებავთ, უფრო სერიოზულ წარმოდგენებს ვაკავშირებთ, ვიდრე „რენესანსთან“. მაგრამ, კარგად თუ დავაკვირდებით, ყოველივე ის, რაც რენესანსის თამაშობრივ ხასიათზე ვთქვით, არანაკლებ მიეყენება ჰუმანიზმს. იგი რენესანსზე უფრო მეტადაც კი იყო ჩაკეტილი განდობილთა და გამგებთა წრეში. ჰუმანისტები ცხოვრებისა და კულტურის მკაფიოდ ფორმულირებულ იდეალს მისდევდნენ. ისინი ცდილობდნენ, ქრისტიანული რწმენაც კი თავის ანტიკურ-წარმართულ სახეებსა და კლასიკურ ლათინურ ენაზე გამოეხატათ, რაც მათ წარმართულ ელფერს სძენდა. ამ წარმართულ ელემენტებს ხშირად აზვიადებენ, მაგრამ ის კი ცხადია, რომ ამის გამო მათი რწმენა რამდენადმე ხელოვნური და არცთუ ბოლომდე სერიოზულად განცდილი ჩანდა. ისინი აქცენტით ლაპარაკობდნენ, და ეს ქრისტიანული აქცენტი არ იყო. ლუთერი და კალვინი ვერ ეგუებოდნენ ტონს, რითაც ჰუმანისტი ერაზმი ღვთაებრივ საგნებზე

[11] უმაღლეს ხარისხში, უდიდესი ზომით (ფრ.).

ლაპარაკობდა. მაინც როგორ გამოჭვივის ერაზმის მთელი არსებიდან თამაშის სული! ეს ითქმის არა მხოლოდ მის „სიბრიყვის ქებაზე“ და „საუბრებზე“, არამედ „ადაჟიაზე“, მისი წერილების საამურ მოთამაშე განწყობილებაზე, ხანდახან მის წმინდად თეოლოგიურ ნაშრომებზეც კი.

ვინც გონების თვალს გადაავლებს რენესანსის პოეტთა მთელ სიმრავლეს, დაწყებულს ისეთი „დიდი რიტორიკოსებით“, როგორებიც იყვნენ მოლინე და ჟან ლემერ დე ბელჟი, აუცილებლად თვალში ეცემა მათი თამაშობრივი ბუნება. რაბლეს ავიღებთ თუ ახალი პასტორალის პოეტებს, სანაცაროსა თუ გუარინოს, ამადის დე გოლის ციკლს, გმირული რომანტიკა ლამის ფარსამდე რომ მიიყვანა, თუ ბიწიერებისა და პლატონიზმის უჩვეულო ნაერთს მარგერიტ ნავარელის „ჰეპტამერონში“ – ყველგან თამაშის ელემენტს წავაწყდებით, ხანდახან კი აღმოჩნდება, რომ ნაწარმოების დედაარსი სწორედ მასში მდგომარეობს. თვით ჰუმანისტ იურისტთა სკოლის მისწრაფება, სამართლის წარმოებისათვის სტილი და ლაზათი შეეძინათ, თამაშის სულისკვეთებას ავლენს.

ბაროკოს თამაშობრივი შინაარსი

როგორც კი მეჩვიდმეტე საუკუნის თამაშობრივი შინაარსის გამოკვლევას შევეცდებით, თავისთავად მივადგებით ბაროკოს ცნებას, ოღონდ სიტყვა „ბაროკოს“ უფრო ფართო, შემდგომ საუკუნეებში თანდათან მიღებული მნიშვნელობით: ბაროკოს, როგორც სტილის ზოგად რაგვარობას, რაც არა მხოლოდ ხუროთმოძღვრებისა და ქანდაკების ფორმებში გამოიხატა, არამედ ეპოქის ფერწერას, პოეზიას, მეტიც – ფილოსოფიას, თეოლოგიას და პოლიტიკასაც კი მსჭვალავს. მართალია, არსებობს საკმაოდ დიდი განსხვავება სიტყვა „ბაროკოთი“ აღძრულ ასოციაციებს შორის, როცა, ერთი მხრივ, ეპოქის ადრეული პოლიტიკისათვის ნიშნეულ ხასხასა ფერებისადმი და უხვი ფორმებისადმი სწრაფვას ვიხსენებთ და, მეორე მხრივ, ამ სიტყვით გვიანდელი ბაროკოს თეატრალურსადღესასწაულო, ღირსებით აღსავსე ამაღლებულობას ავღნიშნავთ. მთლიანობაში ბაროკოს ცნებას ყოველთვის უკავშირდება წარმოდგენა რაღაც შეგნებულად გაზვიადებულზე, გამიზნულად შთამბეჭდავზე, ხაზგასმით არარეალურზე. ბაროკოს ფორმები ხელოვნების ფორმებია და ხელოვნების ბუნების ბოლომდე ერთგული რჩება. ღვთაებრივის გამოსახვის დროსაც

კი შეგნებულად ესთეტიკური მომენტი იმდენად მძლავრობს მათში, რომ თანამედროვე ადამიანს უჭირს კიდეც თემის ამგვარი დამუშავება რელიგიური განცდის უშუალო გამოხატულებად აღიქვას.

ბაროკოსათვის დამახასიათებელ გაზვიადების ტენდენციას მხოლოდ შემოქმედებითი სწრაფვის შინაგანად თამაშობრივი ბუნება გაგვაგებინებს. რუბენსის, ვონდელისა თუ ბერნინის ხელოვნებამ მართლა რომ დაგვატკბოს და აღგვაფრთოვანოს, წინასწარ მზად უნდა ვიყოთ, გამოხატვის მათებური ფორმა, ასე ვთქვათ, cum grano salis[12] მივიღოთ. შესაძლოა, ეს ყოველგვარ ხელოვნებასა და ყოველგვარ პოეზიაზე ითქმის. მაგრამ თუ ასეა, ზემოთ წამოყენებული დებულებები კულტურის თამაშობრივი ფაქტორის მნიშვნელობაზე კიდევ უფრო მყარ საფუძველს იძენს. მაგრამ ნებისმიერ შემთხვევაში ბაროკოს სახით თამაშის ელემენტები განსაკუთრებით მკაფიო გამოხატულებას პოვებს. აქ საკითხავი არ არის, რამდენად სერიოზულად უყურებდა თვითონ ხელოვანი თავის ნაწარმოებს, რადგან, ჯერ ერთი, ამას სანდოდ მაინც ვერ დავადგენთ, მეორეც, მისი სუბიექტური შეგრძნება სწორ მასშტაბად ვერ გამოგვადგება. ხელოვნების ნაწარმოები არის საგანი sui generis[13]. ავიღოთ, მაგალითად, ჰუგო გროციუსის მიერ თავისი შედევრის, მისი გონის უკვდავი ძეგლის, ნაშრომის „De jure belli et pacis“[14] მიძღვნა საფრანგეთის მეფე ლუი XIII-სადმი. ჰუგო გროციუსი მეტად სერიოზული, იუმორზე მწყრალი და მკაცრი ჭეშმარიტების სიყვარულით შეპყრობილი კაცი იყო. მისი მიძღვნა კი დაუოკებელი ბაროკული გაზვიადების ნიმუშია: იგი ლაპარაკობს მეფის ცნობილ და ნაქებ სამართლიანობაზე, რითაც რომის სიდიადეც კი იჩრდილება. ჩვენ გროციუსსაც ვიცნობთ და ლუი XIII-ის სუსტსა და არასანდო პიროვნებასაც. მართალი ეგონა გროციუსს, რასაც წერდა? თუ ტყუოდა? არც ერთი და არც მეორე: იგი თამაშობდა მისი დროისათვის დამახასიათებელ სტილში.

ალბათ ძნელია, დავასახელოთ საუკუნე, ისე ძლიერად რომ იყოს აღბეჭდილი თავის ეპოქის სტილით, როგორც მეჩვიდმეტე. ცხოვრების, სულისა და გარეგნული ფორმის თანმიმდევრული განწყობა ბაროკოს ნიმუშების მიხედვით ყველაზე ტიპიური სახით ჩაცმულობაში გამოვლინდა. აქ, უპირველეს ყოვ-

[12] ირონიით, ნიშნის მოგებით; სიტყვა სიტყვით – „მარილის მარცვლით“ (ლათ.).

[13] თავისთავადი (ლათ.).

[14] ომისა და მშვიდობის სამართლის შესახებ (ლათ.).

ლისა, უნდა აღინიშნოს, რომ დამახასიათებელ სტილს მამაკაცის ჩაცმულობაში, კერძოდ კარზე გამოსასვლელ ძვირფას კოსტუმში უფრო ვიპოვით, ვიდრე ქალისაში. მამაკაცის კოსტუმის მოდამ XVII საუკუნეში დიდი ნახტომები გააკეთა. 1665 წლისათვის სისადავის, ბუნებრიობისა და პრაქტიკული მოსახერხებლობისაგან დაშორებამ უმაღლეს წერტილს მიაღწია. სამოსელის ფორმები უკიდურესობამდე მივიდა: კამზოლი ლამის იღლიებამდე დამოკლდა, კვართის სამი მეოთხედი კამზოლსა და შარვალს შორის დარჩა, თვითონ შარვალი კი იმდენად დამოკლდა და გაფართოვდა, რომ მისი ცნობაც კი ჭირს. მოლიერთან და სხვებთან ნახსენები „რინგრავი“ პატარა იუბკას ან წინსაფარს ჰგავდა და ამადაც მიიჩნევდნენ, სანამ ოცი წლის წინ ერთ ინგლისურ გარდერობში ამ სამოსელის ნამდვილი ეგზემპლარი არ აღმოაჩინეს და არ დარწმუნდნენ, რომ ეს მართლაც შარვალი ყოფილა. ასეთი ფანტასტიკური სამოსი მუხლებთანაც კი თასმებით, ზონრებითა და ბაფთებით იყო მორთული. მაგრამ, მიუხედავად სათამაშოსთან მსგავსებისა, ის მაინც ინარჩუნებდა ელეგანტურობასა და ღირსებას მოსასხამის, ქუდისა და პარიკის მეშვეობით.

პარიკი ცალკე ეპოქას ქმნის არა მხოლოდ ჩაცმულობის, არამედ კულტურის ისტორიაშიც. ევროპული კულტურის უფრო ადრეულ პერიოდებში ძნელად ვიპოვით ელემენტებს, ისე თვალნათლივ რომ დაგვანახებდა კულტურის თამაშობრივ იმპულსს, როგორც პარიკი და XVII-XVIII საუკუნეებში მისი ტარების სტილი. ისტორიის ზერელე გაგების შედეგად „პარიკის ხანა“ მეთვრამეტე საუკუნეს დაარქვეს, მაშინ როდესაც პარიკი გაცილებით უფრო დამახასიათებელია მეჩვიდმეტესათვის. კულტურის ყოველი ეპოქა კონტრასტებითაა სავსე. ეპოქამ, რომელმაც მოგვცა დეკარტი, პორ-როიალის მოძრაობა, პასკალი და სპინოზა, რემბრანდტი და მილტონი, საზღვაო მოძრაობის გავრცელება და ზღვის იქითა მხარეების ინტენსიური კოლონიზაცია, გულადი ვაჭრები, ბუნებისმეტყველების გაფურჩქვნა და დიდი მორალისტები, სწორედ ამ ეპოქამ მოიტანა პარიკიც. ფერწერა გვიჩვენებს, რომ ოციან წლებში მოხდა გადასვლა მოკლედ შეკრეჭილი თმიდან გრძელ კულულებზე, ხოლო სულ მალე საუკუნის შუაგულის შემდეგ პარიკით თავის შემოსვა სავალდებულოდ იქცა ყველასათვის, ვისაც პრეტენზია ჰქონდა, ყოფილიყო ჯენტლმენი, დიდებული, ქალაქის საბჭოს წევრი, იურისტი, ჯარისკაცი, სასულიერო პირი ან ვაჭარი. თვით ადმირალებიც კი ატარებდნენ მას თავის საზეიმო აღკაზმულობასთან ერთად. სამოციანი წლები-

სათვის მან ყველაზე უჩვეულო ფორმას მიაღწია ე. წ. ალონჟ-პარიკის სახით. ყოველივე ეს გარეგნული პეწისადმი სწრაფვის სასაცილო უკიდურესობამდე მისულ გამოვლენად შეგვიძლია მივიჩნიოთ. მაგრამ ამით არაფერი იქნება ნათქვამი; როგორც კულტურის მოვლენა, პარიკი მეტ ყურადღებას იმსახურებს. პარიკების ხანგრძლივი მოდა თავდაპირველად, ცხადია, იმიტომ წარმოიშვა, რომ ბუნებამ ყველა მამაკაცს არ მისცა გრძელი კულულების ტარების საშუალება. პარიკი თავის ძირში ხშირი თმის მაგიერია, მაშასადამე, ბუნების მიბაძვაა. მაგრამ როგორც კი პარიკის ტარება საზოგადო მოდად იქცევა, ის უმალ კარგავს ნამდვილი თმის მაცდური მიბაძვის პრეტენზიას და სტილის ელემენტად იქცევა. უკვე მეჩვიდმეტე საუკუნეში, პარიკის მოდის შემოსვლისთანავე, სტილიზებული პარიკები ვრცელდება. ისინი, სურათის ჩარჩოს მსგავსად, პირდაპირი აზრით ჩარჩოში აქცევენ სახეს – სურათის ჩარჩოში ჩასმის ჩვეულებაც ხომ დაახლოებით ამავე დროს ჩამოყალიბდა. მაშასადამე, პარიკის ამოცანაა, არა იმდენად მიბაძოს, არამედ, უფრო მეტად, გამოყოს, გააკეთილშობილოს და აამაღლოს. ამით იგი ყველაზე უფრო ბაროკულია ბაროკოში. ალონჟის ტიპის პარიკების ზომები ჰიპერბოლური იყო, მაგრამ მთლიანობაში მაინც ნარჩუნდებოდა ახალგაზრდა ლუი XIV-ის სტილისათვის დამახასიათებელი ძალდაუტანელი სინატიფე, მსუბუქი გრაცია და სიდიადის ელფერი. აქ ხელოვნების ყველა თეორიის ჯიბრით, ნამდვილი სილამაზის ეფექტია მიღწეული: პარიკი „ალონჟ“ გამოყენებითი ხელოვნებაა. თუმცა, არც ის უნდა დაგვავიწყდეს, რომ ჩვენთვის, ვინც ამ პარიკებს მხოლოდ მაღალი რანგის ფერწერულ პორტრეტებზე ჭვრეტს, ილუზია უფრო ძლიერია, ვიდრე თანამედროვეთათვის, ვინც პარიკებს ცოცხალ ადამიანებზე ხედავდა. სურათები და გრავიურები გუნდრუკს უკმევენ თავიანთ მოდელებს და გვავიწყებენ უბადრუკ შიდაპირს – ზიზღისმომგვრელ უსუფთაობას.

პარიკის მოდის ნიშანდობლივი მხარე მხოლოდ ის კი არ არის, რომ იგი თავის არაბუნებრიობის, მოუხერხებლობისა და არაჰიგიენურობის მიუხედავად საუკუნენახევრის განმავლობაში იყო გაბატონებული და ამიტომ არ შეიძლება მოდის კატრიზად ჩავთვალოთ, არამედ ისიც, რომ იგი სულ უფრო შორდებოდა თმის ბუნებრივ ვარცხნილობას და სულ უფრო სტილიზებული ხდებოდა. სტილიზაცია სამი რამის: კულულების, პუდრისა და ბაფთების მეშვეობით ხდებოდა. მეთვრამეტე საუკუნის დამდეგიდან პარიკები, როგორც წესი, მხოლოდ თეთ-

რად იპუდრებოდა. ეს ეფექტიც უეჭველად შელამაზებული სახით გვეძლევა ფერწერულ გამოსახულებებში. თუ რა კულტურ-ფსიქოლოგიური საფუძველი უნდა ჰქონოდა შეპუდვრის ჩვეულებას, ჩვენი გაგება ამას ვერ წვდება. მეთვრამეტე საუკუნის შუახანებიდან დაიწყო პარიკების მორთვა ყურებზე გადმოსული თანაზომიერი ხისტი კულულებით, ავარცხნილი თმის კონითა და ბაფთით, რომელიც თმის უკანა მხარეს იკვრებოდა. ბუნების მიბაძვაზე საბოლოოდ უარია ნათქვამი, პარიკი ჩვეულებრივ ორნამენტად იქცა.

კიდევ ორი მომენტი უნდა ვახსენოთ. ქალები პარიკებს მხოლოდ საჭიროების შემთხვევაში ატარებენ, მაგრამ მათი თმის ვარცხნილობა ძირითად ხაზებში მამაკაცურ მოდას მისდევს თავისი პუდრითა და სტილიზაციით, მეთვრამეტე საუკუნის ბოლოსათვის უმაღლეს წერტილს რომ აღწევს. მეორე მხრივ, პარიკის ბატონობა აბსოლუტური არ იყო. მაშინ როდესაც თეატრებში ძველი ტრაგედიების გმირთა როლებსაც კი თანამედროვე პარიკებში თამაშობდნენ, მეთვრამეტე საუკუნის დასაწყისიდან, განსაკუთრებით ინგლისში, ვხვდებით ახალგაზრდებს, რომლებიც პარიკებს ბუნებრივი გრძელი თმით ბაძავენ. ეს, ჩემი აზრით, მიანიშნებს ფარულ საპირისპირო ტენდენციაზე, რომელიც მთელი მეთვრამეტე საუკუნის განმავლობაში, განსაკუთრებით კი ვატოს ხანიდან გაშეშებულობასა და მანერულობას სილაღითა და სიმსუბუქით, ხაზგასმული ძალდაუტანებლობითა და უეშმაკო ბუნებრიობით უპირისპირდებოდა. აქ რუსოიზმისა და რომანტიზმის მარცვალთან გვაქვს საქმე. საშური საქმე იქნებოდა, ამ ტენდენციისათვის კულტურის სხვა სფეროებშიც მიგვედევნებინა თვალი და ამ დროს თამაშობრივთან რაღაცგვარი მიმართულებაც აღმოგვეჩინა. მაგრამ ასეთი გამოკვლევა ძალზე შორს წაგვიყვანდა. აქ მხოლოდ იმის ჩვენება გვინდოდა, რომ პარიკის ფენომენი მის მთლიანობაში, მისით ხანგრძლივად განსაზღვრული მოდა, ძნელია, განვიხილოთ სხვაგვარად თუ არა როგორც კულტურაში თამაშობრივი ფაქტორის ერთ-ერთი აშკარა გამოვლენა[15].

საფრანგეთის რევოლუციამ ბოლო მოუღო პარიკის მოდას, თუმცა ამისათვის ხელის ერთი მოსმით არ მიუღწევია. თმისა და წვერის ევოლუციაში კულტურის იტორიის მნიშვნელოვანი მხარე აისახება, მაგრამ აქ ამ ეპიზოდური თვალის შევლებით უნდა დავკმაყოფილდეთ.

---

[15] პარიკზე, როგორც მართლმსაჯულების სიმბოლოზე ინგლისში, იხ. ზევით, გვ. 101-102.

როკოკოს თამაშობრივი ელემენტი

თუკი ბაროკოში თამაშის ცოცხალ ელემენტს ვაღიარებთ, მაშინ ეს აღიარება ბუნებრივად გავრცელდება მის მომდევნო როკოკოს პერიოდზეც. ამ სტილში ეს ელემენტი ისე ჭარბადაა მოცემული, რომ როკოკოს დეფინიცია ზედსართავ „თამაშობრივს“ ვერსად გაექცევა. თამაშობრიობა ძველთაგანვე ამ სტილის არსებით მახასიათებლად იყო წამოყენებული. თუმცა, განა თვით სტილის ცნებაში თამაშის რაღაც მარცვალი არ იგულისხმება? განა თვით სტილი ახალ ფორმათა ძიებით გართულ გონის თამაშში არ იშობა? სტილი იმითვე ცოცხლობს, რითაც თამაში: რიტმით, ჰარმონიით, თანაბარზომიერი მონაცვლეობითა და განმეორებით, რეფრენითა და მოდულირებით. სტილისა და მოდის ცნებები უფრო ახლოს დგას ერთმანეთთან, ვიდრე ორთოდოქსულ ესთეტიკას ჰგონია. მოდის ფენომენში ცოცხალი ერთობის სილამაზისადმი იგივე სწრაფვა ვნებასა და განცდებს, სხვის თვალში მოწონების სურვილს, პატივმოყვარეობასა და სიამაყეს ერთვის; სტილში კი სილამაზისადმი იგივე სწრაფვა დაკრისტალებულია. მაგრამ ძნელად თუ ვნახავთ სადმე სტილისა და მოდის, მათთან ერთად კი თამაშისა და ხელოვნების ისეთ დაახლოებას, როგორც როკოკოში – შესაძლოა იაპონური კულტურის გამოკლებით. გავიხსენოთ მაისენის ფაიფურიან პასტორალის მთელ ხანგრძლივ ისტორიაში დახვეწილი და მგრძნობიარე ფორმებით გამორჩეული მწყემსური იდეალი, XVIII საუკუნის ინტერიერი ან ვატოსა და ლანკრეს ტილოები, ანდა გულუბრყვილო გატაცება ეგზოტიკურით – ლიტერატურაში თურქების, ინდოელებისა და ჩინელების სახეები რომ შემოიყვანა; ყველა შემთხვევაში თამაშის შთაბეჭდილებას ვერ ვიშორებთ.

მაგრამ თამაშის ელემენტს კიდევ უფრო ღრმა ფესვი აქვს გადგმული მეთვრამეტე საუკუნის კულტურაში. სახელმწიფოს მართვის ხელოვნებას – საკაბინეტო პოლიტიკასა და ინტრიგებისა და ფათერაკების პოლიტიკურ თამაშს – არასოდეს გაუმართლებია ასე სრულად „თამაშის“ სახელი. ყოვლისშემძლე მინისტრებსა და დიდებულებს, რომელთა არაშორსმჭვრეტელი საქმიანობის შედეგებს, საბედნიეროდ, მიმოსვლის საშუალებათა ნაკლები დინამიურობა და დამანგრეველი იარაღის მცირე ეფექტურობა აფერხებდა, შეეძლოთ არავითარი ანგარიში არ გაეწიათ სოციალურ-ეკონომიკური ფაქტორებისათვის და არც რაიმე დაწესებულებისათვის შეეზღუდვინათ თავი; სახიდან სასიამოვნო ღიმილის მოუშორებლად, უდახვეწილესი ზრდილო-

ბის ფორმების დაურღვეველად თავიანთი ქვეყნების ძალასა და კეთილდღეობას ისე აგდებდნენ სასიკვდილო განსაცდელში, თითქოს საჭადრაკო დაფაზე ფიგურები ემოძრავებინათ. მათ ჯერ კიდევ საკმაო ძალა შესწევდათ პირადი პატივმოყვარეობის ქვენა გრძნობითა თუ დინასტიის განდიდების სურვილით შთაგონებული ინტრიგები ჩაეხლართათ – თუმცა თავისი ნამდვილი მოტივების დასაფარად ხანდახან სამშობლოზე მამობრივ მზრუნველობას იბრალებდნენ.

მეთვრამეტე საუკუნის კულტურულ ცხოვრებაში ყოველ ნაბიჯზე წავაწყდებით სახელისათვის შეჯიბრის გულუბრყვილო სულისკვეთებას, კლუბების შექმნის და იდუმალებისადმი მისწრაფებას, რაც ლიტერატურული გაერთიანებისა და არტისტული წრეების ჩამოყალიბებაში, სხვადასხვაგვარ იშვიათობათა შეგროვებაში, საიდუმლო საზოგადოებების, წრეებისა და სექტების შექმნაში იჩენდა თავს; ყოველივე ეს კი თამაშობრივ განწყობას ემყარება. ამით სულაც არ გვინდა ვთქვათ, თითქოს ეს ტენდენციები არაღირებული ყოფილიყო: სწორედ თამაშის იმპულსმა, ეჭვს მოკლებულმა თავდავიწყებამ აქცია ისინი კულტურისათვის უაღრესად ნაყოფიერად. ასევე თამაშობრივია თავისი არსით სალიტერატურო და სამეცნიერო დაპირისპირების სიყვარული, რაც ერთმანეთთან აკავშირებდა და იტაცებდა „ურთიერთთანამშრომლობაში“ მყოფ საერთაშორისო ელიტას. კეთილგანწყობილი საზოგადოება, რომლისთვისაც ფონტენელმა დაწერა თავისი „საუბრები სამყაროთა სიმრავლის შესახებ“, ბანაკებად და პარტიებად ჯგუფდებოდა კამათის საგნისადმი დამოკიდებულების მიხედვით. მთელი ლიტერატურა თითქოს გამოკვეთილი თამაშობრივი ფიგურებიდან შედგებოდა: ფერკმრთალი ალეგორიული აბსტრაქციებისაგან, ცარიელი მორალისტური შეგონებებისაგან. მოთამაშე პოეტური გამომგონებლობის შედევრი, პოუპის „ლოკის გაუპატიურება“, მხოლოდ ამ ხანაში შეიძლებოდა შექმნილიყო.

ჩვენს ეპოქას დიდი დრო დასჭირდა მეთვრამეტე საუკუნის ხელოვნების მაღალი შინაარსის ხელახლა გასაცნობიერებლად. მეცხრამეტე საუკუნეს წინამორბედთა თამაშობრივი ბუნებისა ვერა ესმოდა რა და ვერც იმ სერიოზულს ამჩნევდა, ამის უკან რომ იმალებოდა. როკოკოს ორნამენტის ელეგანტურ ხელოვნებასა და ფუფუნებაში, მუსიკალური სამშვენისების დარად სწორ ხაზს რომ მალავდა, იგი მხოლოდ არაბუნებრიობასა და სისუსტეს ხედავდა და ვერა ხვდებოდა, რომ მოტივების ამ თამაშში მეთვრამეტე საუკუნის გონი შეგნებულად ეძებდა ბუნებასთან დაბრუნების გზებს, ოღონდ სტილიზებული ფორმით.

მას მხედველობის გარეთ რჩებოდა, რომ არქიტექტურის შედევრებში, ამ საუკუნემაც რომ დიდი რაოდენობით დაგვიტოვა, ორნამენტი სულ არ შეხებია მკაცრ ხუროთმოძღვრულ ფორმებს და არქიტექტურას ჰარმონიულ მიმართებათა კეთილშობილი სიდიადე არ დაუკარგავს. კულტურის ბევრი ეპოქა ვერ დაიჩემებს ისეთ ფაქიზ წონასწორობას სერიოზულსა და თამაშისეულს შორის, როგორც როკოკო. არც ისეთი პერიოდია ბევრი, სადაც პლასტიკურსა და მუსიურ გამომხატველობას ისეთ მაღალ დონეზე მიეღწიოთ თანხმობისათვის, როგორც მეთვრამეტე საუკუნეში.

მუსიკის არსებითად თამაშობრივ ბუნებას ხელახლა დასაბუთება არ სჭირდება: ამაზე ზემოთ უკვე გვქონდა საუბარი. მუსიკა ადამიანის facultas ludendi-ს[16] უწმინდესი და უმაღლესი გამოხატულებაა. ზედმეტად გაბედული არ იქნება იმის თქმა, რომ მეთვრამეტე საუკუნის, როგორც მუსიკის ხანის, მიუღწეველი მნიშვნელობა დიდად არის დავალებული იმდროინდელ მუსიკაში თამაშობრივი და წმინდად ესთეტიკური მომენტების გაწონასწორებულობისაგან.

ამ ეპოქაში მუსიკა, როგორც წმინდად აკუსტიკური მოვლენა, ყოველ მხრივ გამდიდრდა და დაიხვეწა იმის წყალობით, რომ გაუმჯობესდა ძველი ინსტრუმენტები და შეიქმნა ახალი, ქალის ხმას ადრინდელზე მეტი როლი მიენიჭა და ა. შ. რაც უფრო იკრებდა ძალას ინსტრუმენტული მუსიკა ვოკალურის ხარჯზე, მით უფრო სუსტდებოდა მუსიკის დამოკიდებულება სიტყვაზე და შესაბამისად მკვიდრდებოდა მისი, როგორც ხელოვნების თავისთავადი სახის, სტატუსი. ის, მრავალი თვალსაზრისით, სულ უფრო მნიშვნელოვან ესთეტიკურ ფაქტორად იქცეოდა, საზოგადოების სეკულარიზაციასთან ერთად გაიზარდა მისი, როგორც კულტურის ელემენტის, როლიც. მუსიკის დაკვრა თანდათან დამოუკიდებელ ღირებულებად იქცა. შეგვიძლია ღიად დავტოვოთ საკითხი, სასიკეთო იყო თუ საზიანო მუსიკისათვის მისი დღევანდელისაგან არსებითად განსხვავებული მდგომარეობა, რაც იმით გამოიხატებოდა, რომ, ჯერ ერთი, მუსიკალურ ნაწარმოებს ძირითადად ისევ გარკვეული შემთხვევებისათვის, ლიტურგიკული მიზნებით თუ საერთო დღესასწაულებთან დაკავშირებით ქმნიდნენ (გავიხსენოთ, მაგალითად, ბახის ქმნილებები), და მეორე, რომ მათ შესრულებას თითქმის არ ჰქონდა შემდგომი ხანისათვის დამახასიათებელი საჯარო ხასიათი.

თამაშის უნარი (ლათ.).

თუ ახლა ადრინდელივით ერთმანეთს მუსიკის წმინდად ესთეტიკურსა და თამაშობრივ შინაარსს შევუპირისპირებთ, დაახლოებით ასეთ დასკვნას მივიღებთ: მუსიკის ფორმები თავისთავად თამაშის ფორმებია. მუსიკა ტონის, ტემპის, მელოდიისა და ჰარმონიის პირობით წესთა სისტემის თავისუფლად მიღებასა და მკაცრ დაცვაზეა აგებული, მაშინაც კი, როცა ყველა ადრე მოქმედი წესი უგულებელყოფილი აღმოჩნდება. მუსიკალურ ღირებულებათა ეს სისტემა, როგორც ცნობილია, მეტად განსხვავებულად ვლინდება სხვადასხვა დროსა და ქვეყანაში. არ არსებობს ერთნაირი აკუსტიკური მიზნები და ფორმები, რაც აღმოსავლეთისა და დასავლეთის, ან შუა საუკუნეებისა და თანამედროვე ეპოქის მუსიკას გააერთიანებდა. ყოველ კულტურას საკუთარი მუსიკალური პირობითობა აქვს, და ყური ჩვეულებრივ მხოლოდ შეჩვეულ აკუსტიკურ ფორმებს იტანს. სწორედ ამგვარი მრავალსახოვნებაა იმის საბუთი, რომ მუსიკა თავისი არსით თამაშია, ესე იგი, შეთანხმებაა, რომელსაც მხოლოდ მკაცრად დადგენილი საზღვრის შიგნით აქვს ძალა, მაგრამ ამავე დროს უპირობოდ აუცილებელ წესებს ემორჩილება, არავითარი უტილიტალური მიზანი არ გააჩნია და მხოლოდ სიამოვნებას, განმუხტვას, სიხარულსა და ხალისს ელტვის. მკაცრი სკოლის გავლის აუცილებლობა, ზუსტი კანონების სავალდებულოობა, მუსიკის ყოველი სახეობის პრეტენზია, სილამაზის ერთადერთი უფლებამოსილი გამომხატველი იყოს – ყოველივე ეს თამაშისეული მუსიკის ფრიად ტიპიური ნიშანია. სწორედ თამაშობრივი ბუნების გამო იგი უფრო მკაცრად არის დამოკიდებული თავის წესებზე, ვიდრე სახვითი ხელოვნება. ყოველი დარღვევა ამ წესებისა შლის თამაშს.

არქაულ ეპოქაში ადამიანი მუსიკას აცნობიერებს როგორც ღვთაებრივ ძალას, როგორც ემოციური მღელვარების წყაროს, როგორც თამაშს. მხოლოდ საკმაოდ გვიან ყალიბდება შეგნების დონეზე მუსიკისადმი მეოთხეგვარი დამოკიდებულება: როდესაც მასში დაინახავენ საზრისის მატარებელს, სიცოცხლის შემავსებელსა და სიცოცხლის განცდის გამომხატველს, მოკლედ, ხელოვნებას თანამედროვე გაგებით. მეთვრამეტე საუკუნესაც კი, მიუხედავად მისი მუსიკალური სიმდიდრისა, საკმაოდ ნაკლული წარმოდგენა აქვს მუსიკის ემოციურ ფუნქციაზე, რასაც მუსიკის, როგორც ბუნებრივ ბგერათა მიბაძვის, ტრივიალური რუსოსეული ინტერპრეტაცია მოწმობს. მუსიკის ფსიქოლოგიის პირველი ნიშანწყლის გვიანდელი წარმოშობა ცხადს ხდის, თუ რას ვგულისხმობდით, როცა ვლაპა-

რაკობდით გარკვეულ წონასწორობაზე მეთვრამეტე საუკუნის მუსიკის თამაშობრივსა და ესთეტიკურ მომენტებს შორის. იგი თავის თავში, გაუცნობიერებლად, თითქმის გულუბრყვილოდ შეიცავდა ემოციური ზემოქმედების მთელ მუხტს. საეჭვოა, თუნდაც ბახსა და მოცარტს ჰქონოდათ შეგნებული, რომ მათი საქმიანობა რაიმით აღემატებოდა თავშექცევის სახეთაგან უკეთილშობილესს – „დიაგოგეს“ ამ სიტყვის არისტოტელური გაგებით, წმინდა გართობას; და ეს ღვთაებრივი მიამიტობა იყო, მათი მუსიკა მიუღწეველ სრულყოფილებამდე რომ აიყვანა.

რომანტიზმის თამაშობრივი ბუნება

თავდაპირველად შეიძლება მოგვეჩვენოს, რომ თამაშობრიობა – როკოკოს უყოყმანოდ აღიარებული ნიშანი – მომდევნო პერიოდისათვის უცხოდ უნდა მივიჩნიოთ. მაგრამ საამისოდ არავითარი საფუძველი არა გვაქვს. ერთი შეხედვით, ახალი კლასიციზმი და ამომავალი რომანტიზმი იმდენად გამსჭვალულია პირქუში სერიოზულობით, მელანქოლიითა და გოდებით, რომ თამაშის ელემენტმა აქ ვეღარსად უნდა გაიხაროს. მაგრამ თუ კარგად დავაკვირდებით, დავინახავთ, რომ სინამდვილე ზუსტად საპირისპიროს ღაღადებს. თუ რომელიმე სტილი და ეპოქის სულისკვეთება თამაშშია შობილი, ეს მეთვრამეტე საუკუნის შუახანების შემდგომი ევროპული კულტურის სტილი და სულისკვეთებაა. ეს ერთნაირად ეხება როგორც ახალ კლასიციზმს, ისე რომანტიზმის გონით ინსპირაციას. ძველ, კლასიკურ კულტურასთან გამუდმებული დაბრუნებებისას ევროპული გონი ყოველთვის იმას ეძებდა და პოულობდა, რაც მისი საკუთარი ეპოქის არსს შეეფერებოდა. პომპეა დროულად წამოდგა თავისი საფლავიდან, რათა სადა, ცივი გრაციის მაძიებელი ხანა მიმზიდველი წარსულიდან მოსული ახალი მოტივებით გაემდიდრებინა და გაენაყოფიერებინა. ადამის, ვეჯვუდისა და ფლექსმანის კლასიციზმი მეთვრამეტე საუკუნის თამაშობრივი გონითაა შობილი.

რომანტიზმს იმდენივე სახე ჰქონდა, რამდენიც გამოხატვის ფორმა. თუ მას წარმოშობის მომენტში, განსაკუთრებით მაისტორიზებელი ფორმით განვიხილავთ, მაშინ, ალბათ, იგი უნდა განვსაზღვროთ როგორც მოთხოვნილება, ესთეტიკური და ემოციური ცხოვრება გადატანილ იქნას წარსულის იდეალურ სფეროში, სადაც საგნები მკაფიო მოხაზულობას კარგა-

ვენ, იდუმალებით იმსჭვალებიან და შიშს აღგიძრავენ. ამგვარი იდეალური სფეროს გამოყოფა თავისთავად თამაშობრივ განწყობაზე ლაპარაკობს. მაგრამ უფრო შორს წასვლაც შეიძლება. თვით ლიტერატურის ისტორიული ფაქტებიდან ჩანს, როგორ იბადება რომანტიზმი თამაშიდან და თამაშში. თუ ყურადღებით წავიკითხავთ ჰორას უოლპოლის წერილებს, სადაც მისი დაბადების პროცესი, შეიძლება ითქვას, ჩვენ თვალწინ ხდება, აღმოვაჩენთ, რომ ეს კაცი თავისი შეხედულებებით და მრწამსით კლასიცისტურად განწყობილი რჩება. რომანტიზმი, რომლის თავდაპირველი ფორმა ყველაზე მკაფიოდ მასთან ჩანს, უოლპოლისთვის ჯერ კიდევ მხოლოდ გატაცებაა. თავის „ოტრანტოს ციხეს“ შუასაუკუნეობრივი დეკორაციებით გაწყობილ საშინელებათა რომანის პირველ, ჯერ კიდევ მოუხეშავ ნიმუშს იგი ნაწილობრივ ახირების, ნაწილობრივ კი მოწყენილობის გამო ქმნის. ანტიკური ხარახურა, რითაც იგი თავის სტრობერიჰილს ტენის და „გოთურს“ უწოდებს, მისთვის არც ხელოვნების ელემენტია და არც წმინდა რელიკვია, არამედ უბრალო უცნაურობა. პირადად იგი სულაც არ იყო სერიოზულად გატაცებული ე. წ. „გოთურით“, ყოველთვის უყურებდა მას როგორც „trifling“-ს[17], სხვასთან კი დასცინოდა. იგი მხოლოდ ეთამაშებოდა ფანტაზიას.

გოთიკით გატაცებას სანტიმენტალიზმის დამკვიდრება დაემთხვა. ამგვარი სულიერი განწყობის სულ მცირე მეოთხედსაუკუნოვანი ბატონობა სამყაროში, რომლის საქმე და აზრი სულ სხვა საგნებზე იყო მიმართული, სავსებით შეიძლება შევადაროთ რაინდული სიყვარულის იდეალს მეთორმეტე-მეცამეტე საუკუნეებში. ორივეგან საზოგადოების მთელი ზედა ფენა მიჯნურობისა და ცხოვრების ხელოვნურსა და უჩვეულო იდეალთან შესაბამისობას ელტვის. ოღონდ, მეთვრამეტე საუკუნის დასასრულის ელიტა გაცილებით უფრო მრავალრიცხოვანია, ვიდრე ფეოდალ-დიდგვაროვანთა სამყარო ბერტრან დე ბორნიდან დანტემდე. მასში უკვე ბურჟუაზიულ ელემენტს, ცხოვრების ბურჟუაზიულ წესსა და სულიერ განწყობილებასა აქვს გადგმული ფესვი. აქ საზოგადოებრივი და აღმზრდელობითი იდეალები მოქმედებს. მიუხედავად ამისა, კულტურის პროცესი ხუთასი წლის წინანდელს გვაგონებს. პიროვნების ყოველი სულიერი მოძრაობა დაბადებიდან სიკვდილამდე რაღაცგვარ ხელოვნურად აგებულ თარგზე იჭრება. ყოველივე სიყვარულისა და ქორწინების გარშემო ტრიალებს, მათ კი თავისთავად მოჰყვება სხვა ცხოვ-

[17] წვრილმანი, უმნიშვნელო (ინგ.).

რებისეული პერიპეტიები: აღზრდა, მამათა და შვილთა ურთიერთობა, დასნეულება-გამოჯანმრთელებასთან დაკავშირებული განცდები, სიკვდილი და მისით აღძრული მწუხარება. სანტიმენტალიზმის საბუდარი ლიტერატურაა, მაგრამ რეალურ ცხოვრებასაც მოეთხოვებოდა, რაღაც ზომით შეესრულებინა ცხოვრების ახალი სტილის მოთხოვნები.

ისევე როგორც სხვაგან, კვლავ წამოიჭრება კითხვა: რამდენადაა ყოველივე ეს სერიოზული? ვინ აღიარებდა უფრო სერიოზულად თავის დროის სტილს, ვინ განიცდიდა მას უფრო ღრმად: ჰუმანისტები და ბაროკოს ადამიანები თუ რომანტიკოსები და მეთვრამეტე საუკუნის სანტიმენტალისტები? უეჭველია, რომ პირველებს უფრო ღრმად სწამდათ კლასიკური იდეალების სავალდებულო ნორმატულობისა, ვიდრე გოთიკის მოგვიანო თაყვანისმცემლებს ოცნებად და ბუნდოვან ხილვად ქცეული წარსულის, როგორც ნიმუშის, შეუვალობისა. როდესაც გოეთე თხზავდა თავის „მკვდრების ცეკვას“, სადაც ჩონჩხები მთვარით განათებულ ეკლესიის ეზოში ცეკვავენ, ეს მისთვის აშკარად სხვა არაფერი იყო, თუ არა თამაში. მაგრამ სანტიმენტალიზმის შემთხვევაში, ჩემი აზრით, შუა საუკუნეობრივი ფორმებით უბრალო გატაცებასთან არა გვაქვს საქმე. როდესაც მუნიციპალური საბჭოს წევრი მეჩვიდმეტე საუკუნის ჰოლანდიაში თავს ახატვინებს ანტიკურ სამოსში, მას რომ არასოდეს სცმია, ეს მხოლოდ მასკარადია. ანტიკურ ტანსაცმელში გამოწყობა თამაშად რჩება. ამ დროს ზედმეტია ლაპარაკი ანტიკური ცხოვრების სერიოზულ მიბაძვაზე. ამის საწინააღმდეგოდ, „ახალი ელოიზასა“ და „ვერთერის“ მკითხველები, ეჭვი არ არის, რამდენადმე მაინც ნამდვილად ცდილობდნენ მათი იდეალისათვის დამახასიათებელი მგრძნობელობისა და გამომხატველობის კანონებით ეცხოვრათ. სხვა სიტყვებით: სანტიმენტალიზმი გაცილებით მეტად იყო სერიოზული, გულწრფელი imitatio[18], ვიდრე ჰუმანიზმისა და ბაროკოს ანტიკური პოზა. ამას ადასტურებს ის, რომ დიდროსთანა ემანსიპირებული შეგნების მქონე კაცსაც კი სულით და გულით აღაფრთოვანებდა გრეზის „მამის შეჩვენების“ ტლანქი მგრძნობელობა, ხოლო ნაპოლეონს ოსიანის ლექსები იტაცებდა.

და მაინც, მეთვრამეტე საუკუნის სანტიმენტალიზმში გამოკვეთილ თამაშობრივ ფაქტორს ვხედავთ. სანტიმენტალურად აზროვნებისა და ცხოვრების მოთხოვნილება მეტისმეტად ღრმა ფესვებს ვერ გაიდგამდა. იდეალს ყოველ ნაბიჯზე ეწინააღმდეგებოდა ინდივიდუალური ცხოვრებისა და თანადროული ის-

[18] მიბაძვა (ლათ.).

ტორიის უხეში ფაქტები. თუ მგრძნობელობის წმინდად ლიტერატურულ კულტივირებას არ ჩავთვლით, სანტიმენტალიზმს მხოლოდ ოჯახური ცხოვრების გულისამაჩუყებელ სცენებსა და ბუნების, განსაკუთრებით, მისი ქარიშხლიანი გამოვლინებების ჭვრეტაში ეძლეოდა გასაქანი.

რაც უფრო ვუახლოვდებით საკუთარ კულტურულ ეპოქას, მით უფრო გვიჭირს, შევაფასოთ კულტურული იმპულსების შინაარსი. ჩვენს ეჭვს: „სერიოზული საქმეა ეს თუ თამაში“, ხანდახან თვალთმაქცობაზე წარმოდგენაც ერევა. მაგრამ არქაული კულტურების წმინდა თამაშებში ხომ უკვე აღმოვაჩინეთ მოძრავი წონასწორობა სერიოზულსა და თავშესაქცევს შორის, რომელსაც ნამდვილად არ ახლავს თვალთმაქცობის ელემენტი[19]. მეტიც – თვით საღრმთოს ცნებაში თამაშის ფაქტორი დავინახეთ. ამგვარი ორაზროვნება არასაკრალური სახის კულტურულ ხდომილებაზეც უნდა გავრცელდეს. მაშასადამე, ის, რომ კულტურის მოვლენა მთელი სერიოზულობით განიცდება, ხელს არ გვიშლის, გავიგოთ იგი, როგორც თავისი არსით თამაშობრივი. ასე უნდა მივუდგეთ, უპირველეს ყოვლისა, რომანტიზმს ამ სიტყვის უფართოესი აზრით და კიდევ მგრძნობელობის არნახულ ექსპანსიას, მას რომ ერთხანს თან ახლდა და ავსებდა – სანტიმენტალიზმს.

მეცხრამეტე საუკუნეში სერიოზულობაა გაბატონებული

როგორც ჩანს, მეცხრამეტე საუკუნეს დიდი ადგილი არ დაუტოვებია თამაშის ფუნქციისათვის კულტურულ პროცესში. ტენდენციებმა, რომლებიც ამ ფუნქციას გამორიცხავს, თანდათან გაბატონებული ადგილი დაიკავა. უკვე მეთვრამეტე საუკუნეში საზოგადოების სულისკვეთებაში შემოიჭრა სასარგებლოს ფხიზელი, პროზაული, ბაროკოს იდეისათვის მომაკვდინებელი ცნება – და კეთილდღეობის ბურჟუაზიული იდეალი. მეთვრამეტე საუკუნის დამლევისათვის ინდუსტრიულმა გადატრიალებამ თავისი ახალ-ახალი ტექნოლოგიური მიღწევებით გააძლიერა ეს ტენდენციები. შრომა და წარმოების იდეალი მალე კერპი გახდა. ევროპამ სამუშაო ტანსაცმელი ჩაიცვა. საზოგადოებრივი თვითშეგნება, განათლებისაკენ სწრაფვა და მეცნიერული განსჯა კულტურული პროცესის დომინანტებად იქცა. რაც უფრო ვითარდებოდა მეცნიერული პროგრესი ორთქლის მანქანიდან ელექტრობის განვითარებამდე, მით უფრო ამკვიდრებდა იგი

[19] იხ. ზემოთ, გვ. 36 და შემდ.

ილუზიას, თითქოს კულტურის წინსვლაც ამ პროგრესში მდგომარეობს. ამის შედეგი იყო იმ სამარცხვინო შეცდომის წარმოშობა-გავრცელება, თითქოს სამეურნეო ძალები და ინტერესები სამყაროს სვლას განსაზღვრავდეს[20]. საზოგადოების ცხოვრებაში ეკონომიკური ფაქტორის გაზვიადება, გარკვეული აზრით, ბუნებრივი ნაყოფი იყო რაციონალიზმისა და უტილიტალიზმისა, მისტერია რომ მოკლა და ადამიანები ბრალისა და ცოდვისაგან გაათავისუფლა. ადამიანს დაავიწყდა, რომ თავისი უგუნურება და ახლომხედველობა ჰქონდა დასაძლევი და თავი მოწოდებულად და მომზადებულად მიიჩნია, სამყარო საკუთარი ბანალობის ხატად და მსგავსად გაებედნიერებინა.

ასეთია მეცხრამეტე საუკუნე, თუ უარესი მხრიდან შევხედავთ. თითქმის ყველა მისი ძირითადი საბაზროვნო მიმდინარეობა საზოგადოებრივ ცხოვრებაში თამაშობრივი ფაქტორის საწინააღმდეგოა. ვერც ლიბერალიზმი და ვერც სოციალიზმი მას სულს ვერ შთაბერავდნენ. ექსპერიმენტული და ანალიზური მეცნიერება, ფილოსოფია, პოლიტიკური უტილიტარიზმი და რეფორმიზმი, მანჩესტერის სკოლის აზროვნება – ყველა ესენი აქტივობის უაღრესად სერიოზული ფორმებია. როცა ლიტერატურამ ამოწურა რომანტიკული შთაგონება, მასშიც კი რეალიზმის, ნატურალიზმის, განსაკუთრებით იმპრესიონიზმის სახით გაბატონდა გამოხატვის ფორმები, რომლებიც თამაშის იდეისადმი უცხოობით კულტურის გაფურჩქვნის ყველა ეპოქისაგან გამოირჩევა. თუ ოდესმე ყოფილა საუკუნე, საკუთარი თავი და მთელი სამყარო სერიოზულად აღექვა, ეს მეცხრამეტე საუკუნეა.

აშკარაა, რომ კულტურის საზოგადო გასერიოზულება მეცხრამეტე საუკუნის დამახასიათებელი მოვლენაა. ეს კულტურა ყველა წინამორბედ ეპოქაზე გაცილებით ნაკლები ზომით „თამაშდებოდა“. საზოგადოების გარეგნული ფორმები, ბაროკოს შარვლების, პარიკებისა და დაშნებისაგან განსხვავებით, ამაღლებული ცხოვრების იდეალს აღარ წარმოგვიდგენს. ძნელია, მოვძებნოთ უფრო თვალსაჩინო სიმპტომი თამაშობრივზე უარის თქმისა, ვიდრე მამაკაცის ტანსაცმლიდან ფანტაზიის ელემენტის გაქრობა. ცვლილება, რაც საფრანგეთის რევოლუციამ ამ მხრივ მოიტანა, იშვიათია კულტურის ისტორიაში. გრძელი შარვალი, მანამდე ზოგიერთ ქვეყანაში გლეხების, მეთევზეებისა და მეზღვაურების ტანსაცმლად რომ ითვლებოდა – ამას კომედია დელ-არტეს ფიგურებიც მოწმობს – უეცრად მაღალ ფენათა მოდად იქცა რევოლუციური პათოსის გამომხატველ

[20] მარქსისტული მოძღვრება იგულისხმება. (მთარგ. შენ.)

გაჩეჩილ თმასთან ერთად[21]. ფანტასტიკურმა მოდამ კიდევ ერთხელ გაიელვა „ენკრუაიაბლებისა“ და „მერვეიოზების“ ექსცესებში[22] და ნაპოლეონის ხანის თვალშისაცემ, რომანტიკულ, არაპრაქტიკულ სამხედრო ჩაცმულობაში – ამით დამთავრდა კეთილშობილების გათამაშებული მანიფესტაცია. ჯენტლმენის კოსტუმი სულ უფრო უფერული და უფრო უფორმო გახდა და სულ უფრო ნაკლებ განიცდიდა ცვლილებას. წარსული დროის თავმომწონე ვაჟკაცი, რომელიც გამოსასვლელ კოსტუმში რაც შეიძლება მეტად აჩენს თავის გარეგნობასა და ღირსებას, ახლა სერიოზულ მამაკაცად იქცა. თავისი ტანსაცმლით იგი გმირს აღარ თამაშობს. იგი ცილინდრის სახით თავისი სიდარბაისლის სიმბოლოსა და გვირგვინს იხურავს თავზე. მეცხრამეტე საუკუნის პირველ ნახევარში თამაშის ფაქტორი მამაკაცის ტანსაცმელში მხოლოდ ისეთ უმნიშვნელო ფაქტორების ვარიაციებსა და დეტალებში ბოგინობს, როგორიცაა შემოტკეცილი შარვალი, ჰალსტუხი, საყელო. ბოლოს უკანასკნელი დეკორატიული ელემენტებიც იკარგება და მათი სუსტი ნაკვალევი სადღესასწაულო სამოსსღა ატყვია. ღია ჭრელი შეფერილობა ქრება, მაუდი ადგილს უთმობს შოტლანდიური წარმოების უხეშ ნაქსოვს, ფრაკი, ერთ დროს ჯენტლმენის გარდერობის არსებითი ელემენტი, მრავალსაუკუნოვან კარიერას საპარადო ან ოფიციანტებისათვის განკუთვნილი სამოსის რანგში ამთავრებს და პიჯაკს უთმობს ასპარეზს. ცვლილებები მამაკაცის ტანსაცმელში, სპორტულ კოსტუმს თუ არ ჩავთვლით, სულ უფრო მცირდება. დღეს ძალზე მახვილი თვალი უნდა გქონდეს, რომ 1890 წლის მოდაზე გამოწყობილ კაცს რაიმე უცნაურობა შეატყო.

მამაკაცის კოსტუმის ამგვარი ნიველირებისა და ერთ წერტილში გაყინვის პროცესი სულაც არ არის მცირე მნიშვნელობის მქონე კულტურული მოვლენა. მასში გამოიხატა მთელი გონითი და საზოგადოებრივი გარდაქმნა საფრანგეთის რევოლუციის შემდეგ.

თავისთავად ცხადია, რომ ქალის ტანსაცმელი, უფრო სწორედ, მანდილოსნის სამოსი – რადგან კულტურის წარმომადგენელი ამ შემთხვევაში ზედა ფენაა – მამაკაცის კოსტუმის გამარტივებასა და გაუბრალოებას ვერ აჰყვებოდა. სილამაზის ფაქტორი და სქესობრივი მიზიდვის ფუნქცია იმდენად პირველადია

[21] გაჩეჩილი თმის მოდა ქალებმაც კი აიტაცეს; იხ., მაგ., შეიდოუსეული „დედოფალი ლუიზას პორტრეტი“.

[22] Incroyable (ფრ.) – წარმოუდგენელი, განსაკუთრებული; merveilleuse – საკვირველი, საოცარი, საუცხოო: ასე უწოდებდენ დირექტორიის ხანის საფრანგეთში კოპწიად ჩამცმელ მამაკაცებსა და ქალებს (მთარგ. შენ.).

ქალის ტანსაცმელში (ცხოველებთან, როგორც ცნობილია, პირიქითაა საქმე), რომ აქ საკითხი სულ სხვაგვარად დგება. თუ მეთვრამეტე საუკუნის დამლევიდან ქალის სამოსი მამაკაცის კოსტუმისგან განსხვავებული გზით მიდის, ეს გასაკვირი არ არის; საგულისხმო შემდეგია: რაც გინდა ბევრს მასხრობდნენ ქალის მოდის ცვალებადობაზე, რაც გინდა ბევრი ანეკდოტი და კარიკატურა შეიქმნას ამ თემაზე, ქალების ტანსაცმელმა ადრეული შუა საუკუნეების შემდეგ გაცილებით ნაკლები ფორმა გამოიცვალა და გაცილებით ნაკლები ექსცესი გამოიარა, ვიდრე მამაკაცისამ. ეს აშკარა გახდება თუ, მაგალითად, გავიხსენებთ პერიოდს 1500-დან 1700 წლამდე: მამაკაცის ტანსაცმლის მოდა ხშირად იცვლება, ქალისა კი ღირსეულ სტაბილობას ინარჩუნებს. ეს, გარკვეული აზრით, ბუნებრივი იყო: ქალის ტანსაცმლის ძირითადი ფორმები – კოჭებამდე გრძელი კაბა და კორსეტი, ზნეობისა და ზრდილობის უფრო მკაცრი მოთხოვნების გამო, მამაკაცის სამოსის ელემენტებთან შედარებით ვარირების გაცილებით ნაკლებ შესაძლებლობას იძლეოდა. მხოლოდ მეთვრამეტე საუკუნის დამლევისათვის „ებმევა“ ქალის ტანსაცმელი „თამაშში“. თუ თმის კოშკები როკოკოთია შთაგონებული, რომანტიზმის ზეიმი გამოიხატა ქვაზი-ნეგლიჟში თავისი მიბნედილი მზერით, გაშლილი თმითა და შიშველი მკლავებით (მკლავის გაშიშვლება მეთხუთმეტე საუკუნის დეკოლტეზე გაცილებით გვიან გახდა შესაძლებელი). დირექტორიის „მერვეიოზებიდან“ მოყოლებული მანდილოსნის კოსტუმი როგორც ცვალებადობათა სიხშირით, ისე მრავალფეროვნებით თანდათან სულ უფრო უკან იტოვებს მამაკაცისას. ისეთი უჩვეულო რამ, როგორიც იყო 1860-იანი წლების კრინოლინი და 1880-იანების ტურნიური, ქალის კოსტუმს არქაული ხანის შემდეგ აღარ უნახავს. საუკუნეების გასაყარზე მოდაში იწყება მოძრაობა ახალი, მეტად მნიშვნელოვანი მიმართულებით, რამაც ქალის სამოსს მეტი სისადავე და ბუნებრიობა მოუპოვა, ვიდრე მას 1300 წლის შემდეგ ოდესმე ჰქონია.

შეჯამების სახით შეგვიძლია ვთქვათ, რომ მეცხრამეტე საუკუნის კულტურის თითქმის ყველა გამოვლინებაში თამაშის ფაქტორი მკვეთრად ინაცვლებს უკანა პლანზე. საზოგადოების როგორც გონითი, ისე მატერიალური სტრუქტურა დიდად აფერხებს ამ ფაქტორის აშკარა მოქმედებას. საზოგადოებამ მეტისმეტად ნათლად გაიცნობიერა თავისი ინტერესები და მისწრაფებები. მან ჩათვალა, რომ ბავშვის ფეხსაცმელი აღარ მოერგებოდა, მეცნიერული გეგმით შეიარაღდა და საკუთარი მიწიერი კეთილდღეობის მოსაპოვებლად შრომას შეუდგა. შრომის, განათლებისა და დემოკრატიის იდეალებმა ადგილი აღარ დაუტოვა თამაშის მარადიულ პრინციპს.

12. თამაშის ელემენტი თანამედროვე კულტურაში

ნუ მოვანდომებთ დიდ დროს იმის დადგენას, თუ რა უნდა გვესმოდეს „დღევანდელის“ ქვეშ. თავისთავად ცხადია, რომ დრო, რომელზეც ვლაპარაკობთ, ყოველთვის უკვე ისტორიული წარსულია, თითქოს რომ იფშვნება ჩვენს ზურგს უკან, რაც უფრო ვშორდებით მას. მოვლენები, ახალგაზრდის ცნობიერებაში „წარსულ დროდ“ რომ აღიქმება, უფროსისთვის „ჩვენი დროის“ ცნებაში თავსდება, არა იმიტომ, რომ პირადი მოგონებები აკავშირებს, არამედ იმიტომ, რომ თავისი კულტურით არის მასთან წილნაყარი. მაგრამ ეს დამოკიდებულია არა მხოლოდ იმაზე, თუ რომელ თაობას ეკუთვნის კაცი, არამედ იმაზეც, რა იცის მან. ისტორიისაკენ მიქცეული ადამიანი, როგორც წესი, წარსულის უფრო დიდ ნაწილს აღიქვამს როგორც „თანამედროვეს“ ან „დღევანდელს“, ვიდრე ახლომხედველი. ამიტომ „დღევანდელი კულტურის“ ცნება აქ მეტად გაფართოებული აზრით იხმარება და ღრმად იჭრება მეცხრამეტე საუკუნეში.

საკითხი ასე დგას: რამდენად იგუებს კულტურა, რომელშიც ჩვენ ვცხოვრობთ, თამაშის ფორმებს? რამდენად მოიცავს თამაშის სულისკვეთება ამ კულტურას ნაზიარევ ადამიანებს? წინა საუკუნემ, როგორც დავინახეთ, უარი თქვა თამაშის მრავალ ელემენტზე, რითაც წარსული ეპოქები ხასიათდებოდა. ამოივსო ეს ნაკლი თუ კიდევ უფრო გაღრმავდა?

სპორტი

ერთი შეხედვით, მოგვეპოვება ფენომენი, რომელმაც არა მხოლოდ აანაზღაურა თამაშობრივი ფორმების დაკარგვა საზოგადოებრივ ცხოვრებაში, არამედ უფრო შორსაც წავიდა. სპორტი, როგორც სოციალური ფუნქცია, სულ უფრო აფართოებს თავის მნიშვნელობას საზოგადოების მთლიან არსებობაში და სულ უფრო მეტ სფეროს რთავს თავის რკალში.

შეჯიბრს მოხერხებაში, ძალასა და გამძლეობაში ძველთაგანვე მნიშვნელოვანი ადგილი ეკავა ყოველ კულტურაში – ან როგორც კულტის ნაწილს, ან როგორც ბიჭების თამაშობასა და სადღესასწაულო გართობას. შუა საუკუნეების ფეოდალურ საზოგადოებას მხოლოდ ტურნირებისადმი ინტერესი შემორჩა. ძლიერი დრამატიზაციისა და არისტოკრატული მორთულობის გამო ტურნირს არ შეიძლება უბრალოდ სპორტი ვუწოდოთ. იგი იმავდროულად თეატრის ერთ-ერთ ფუნქციასაც ასრულებდა. მასში აქტიურ მონაწილეობას მხოლოდ რაოდენობრივად მცირე ზედაფენა ღებულობდა. საზოგადოდ, საეკლესიო იდეალი ვერ იგუებდა სხეულებრივ ვარჯიშსა და ძალის მხიარულ დემონსტრირებას, რამდენადაც ის კეთილშობილი აღზრდის ამოცანას არ ემსახურებოდა, – თუმცა ეთნოგრაფია აურაცხელი მაგალითით გვიჩვენებს, რომ ხალხი შუა საუკუნეებშიც ხშირად და ხალისით ებმებოდა თამაშში. ჰუმანიზმის აღმზრდელობითი იდეალი, რეფორმაციისა და კონტრრეფორმაციის მკაცრად მორალისტური იდეალის მსგავსად, თამაშსა და სხეულებრივ ვარჯიშს არსებითად არ ანიჭებდა რაიმე კულტურულ ღირებულებას. მეთვრამეტე საუკუნემდე მათი აღიარების არანაირი კვალი არ ჩანს.

სპორტული პაექრობის ძირითადი ფორმები, რა თქმა უნდა, უცვლელად მოდის უძველესი დროიდან. ზოგიერთი თავისთავად ძალისა და სისწრაფის გამოცდაა. ამას მიეკუთვნება გარბენები (მათ შორის ციგურებით), ეტლებითა და ცხენებით რბოლა, სიმძიმეების აწევა, ბადროს ტყორცნა და ა. შ. თუმცა ადამიანები ყოველ ეპოქაში ცდილობდნენ, გაესწროთ ერთმანეთისთვის სირბილში, ნიჩბის მოსმაში თუ ცურვაში, ან სხვაზე დიდი ხნით ჩაეყვინთათ (ხანდახან კი, როგორც „ბეოვულფში“, მეტოქე შეგნებულად დაეჭირათ წყლის ქვეშ, სანამ დაიხრჩობოდა) – შეჯიბრის ეს ფორმები ნაკლებად იღებდნენ ორგანიზებულ ხასიათს. და მაინც ამ ვარჯიშებს, მათი აგონური ხასიათის გამო, ყველა უყოყმანოდ თამაშს მიათვლის. მაგრამ არსებობს კიდევ ფორმები, თავისთავად რომ ვითარდებიან წესების სისტემის მქონე ორგანიზებულ შერკინებებად. ესენია ბურთით თამაშები და მეტოქის დაჭერასთან დაკავშირებული თამაშები.

აქ უკვე შემთხვევითი გართობიდან ორგანიზებულ კლუბებსა და შეჯიბრებზე გადავდივართ. მეჩვიდმეტე საუკუნის ჰოლანდიურ სურათებზე ვხედავთ, რომ კაცები მთელი გულისყურით ჩართულან „კოლფის“ თამაშში; მაგრამ, რამდენადაც ცნობილია, ჯერ არავინ აღწერს ჩატარებულ შეჯიბრს.

ცხადია, რომ მკაცრი ორგანიზაცია ყველაზე ადვილად იმ თამაშებში ჩამოყალიბდება, სადაც ერთი ჯგუფი მეორეს ეთამაშება. ეს პროცესიც თვით სამყაროს ხნისაა: სოფელი სოფელს ერკინება, სკოლა სკოლაზე გადის, ქალაქის ერთი უბანი მეორეს იწვევს. ბურთით თამაშები ყველაზე მეტად მოითხოვს მონაწილეთა მყარი შემადგენლობის მქონე გუნდების გავარჯიშებულ, შეწყობილ მოქმედებას; არსებითად, ამასვე ეფუძნება თანამედროვე სპორტიც. ეს მოვლენა რომ მაინცდამაინც მეცხრამეტე საუკუნის ინგლისში იღებს სათავეს, ამას რაღაცნაირი ახსნა მოეძებნება, მაგრამ სპეციფიკური ინგლისური ეროვნული ხასიათი, უეჭველად თავისი როლი რომ ითამაშა ამ საქმეში, ვერც ვერაფრიდან გამოიყვანება და ვერც ვერაფერს დაეფუძნება. ინგლისის საზოგადოებრივი ცხოვრების გარკვეულმა თავისებურებებმა უთუოდ ხელი შეუწყო სპორტის ფენომენის ჩამოყალიბებას. ადგილობრივმა თვითმმართველობამ ლოკალური ერთიანობისა და სოლიდარობის სულისკვეთება გააძლიერა. საყოველთაო-სავალდებულო სამხედრო წვრთნის არარსებობამ სხეულს თავისუფალი ვარჯიშის მოთხოვნილება გაუჩინა. ამას თან ერთვოდა სასკოლო განათლების წესი, დაბოლოს, დიდი მნიშვნელობა ჰქონდა ბრტყელ ლანდშაფტსა და ნიადაგს, რომელიც საერთო სავარგულებზე საუკეთესო სათამაშო მოედნების გამართვის საშუალებას იძლეოდა. ინგლისი თანამედროვე სპორტული ცხოვრების აკვანი და ცენტრი გახდა.

სპორტი გადის თამაშის სფეროდან

მეცხრამეტე საუკუნის ბოლო მეოთხედიდან მოყოლებული სპორტი სულ უფრო სერიოზული დამოკიდებულების საგნად იქცევა. წესები სულ უფრო მკაცრდება და დაწვრილებით მუშავდება. რეკორდები ზევით და ზევით მიიწევს. ყველას უნახავს მეცხრამეტე საუკუნის პირველი ნახევრის გრავიურები, რომლებზეც კრიკეტის მოთამაშეებს ცილინდრები ახურავთ. მათ კომენტარი არ სჭირდებათ.

სისტემურობისა და დისციპლინის ასეთი განუხრელი ზრდა ხანგრძლივი დროის განმავლობაში რაღაცნაირად უკარგავს თამაშს წმინდად თამაშობრივ შინაარსს. ეს თავს იჩენს მოთამაშეების დაყოფაში პროფესიონალებად და მოყვარულებად (ან ჯენტლმენებად და მოთამაშეებად, როგორც ხანდახან ნიშნის მოგებით ლაპარაკობდნენ). მოთამაშეთა ჯგუფი გამოყოფს

იმათ, ვისთვისაც თამაში თამაში აღარაა და მდგომარეობით ნამდვილ მოთამაშეებზე დაბლა დგანან, თუმცა ოსტატობით აღემატებიან. პროფესიონალი მოთამაშის განწყობა ნამდვილი თამაშის განწყობა აღარაა: მას არავითარი სპონტანობა და უზრუნველობა აღარ შერჩენია. თანამედროვე საზოგადოებაში სპორტი თანდათან შორდება წმინდა თამაშის სფეროს და დამოუკიდებელ ელემენტად იქცევა: აღარც თამაშია, მაგრამ ჯერ არც სერიოზული საქმე ეთქმის. დღევანდელ საზოგადოებრივ ცხოვრებაში სპორტი საკუთრივ კულტურის პროცესის გარეთ იკავებს ადგილს და ეს უკანასკნელიც მის გარეშე არსებობს. არქაულ კულტურებში შეჯიბრი წმინდა დღესასწაულების ნაწილს შეადგენდა. ის აუცილებელი იყო, როგორც საღმრთო და ღვთის მადლის მომტანი ქმედება. ეს კავშირი კულტთან თანამედროვე სპორტს მთლიანად დაუკარგავს. სპორტი სავსებით მოკლებულია საკრალურ საზრისს და აღარ გააჩნია ორგანული კავშირი საზოგადოების სტრუქტურასთან, თუნდაც ეს კავშირი მთავრობის ძალაუფლებით დაეკისროს. ის გაცილებით მეტადაა აგონური ინსტინქტის დამოუკიდებელი გამოვლინება, ვიდრე სოლიდარობის გრძნობის ნაყოფიერი ფაქტორი. რაც გინდა სრულყოფილებას მიაღწიოს თანამედროვე სოციალურმა ტექნიკამ მასობრივი დემონსტრაციების გარეგნული ეფექტურობის მხრივ, ვერც ოლიმპიადები და ამერიკულ უნივერსიტეტთა სპორტული ორგანიზაციები, ვერც ფართოდ რეკლამირებული საერთაშორისო შეჯიბრებები ვერ აამაღლებენ სპორტს კულტურის შემოქმედი მოღვაწეობის დონემდე. რაც გინდა მნიშვნელოვანი იყოს სპორტი მონაწილეთა და მაყურებელთათვის, იგი რჩება უნაყოფო ფუნქციად, რომელშიც ძველი თამაშობრივი ფაქტორი სულს ღაფავს.

ეს თვალსაზრისი პირდაპირ ეწინააღმდეგება გავრცელებულ, მიღებულ აზრს, რომ სპორტი თანამედროვე კულტურის უაღრესად ნიშანდობლივი თამაშობრივი ელემენტია. ასეთად სპორტი ვერავითარ შემთხვევაში ვერ ჩაითვლება, პირიქით, მას თამაშობრივი შინაარსის საუკეთესო ნაწილი მოუცილებია თავიდან. თამაში აბსოლუტურად სერიოზული გახდა, თამაშის განწყობილება მეტ-ნაკლებად განდევნილია მისგან. ისიც უნდა აღინიშნოს, რომ ეს გასერიოზულება არაათლეტურ სანახაობებსაც შეეხო, განსაკუთრებით კი მთლიანად გონებრივ გათვლაზე აგებულ თამაშებს – მაგალითად, ჭადრაკსა და ბანქოს.

არაათლეტური თამაშები როგორც სპორტი

სამაგიდო თამაშებს, რომელთაც ჯერ კიდევ პირველყოფილ ხალხებთან ფრიად დიდი მნიშვნელობა ენიჭებოდა, დასაბამითვე ახლავს სერიოზულობის ელემენტი – მაშინაც კი, როცა ისინი აზარტულნი ხდებიან (მაგალითად, რულეტის თამაშების ჯგუფი). მათ არ ახასიათებთ ლაღობის განწყობილება, განსაკუთრებით იმ თამაშებში, სადაც შემთხვევითობას არავითარი როლი არ ენიჭება: შაშში, ჭადრაკში, მიულეში, ტრიკტრაკში და ა. შ. თავისთავად ეს თამაშები მაინც მთლიანად ეტევა თამაშის განსაზღვრებაში. მხოლოდ უახლეს ეპოქაში მოხდა, რომ საქვეყნოდ აღიარებული ჩემპიონატების, საჯარო პაექრობების, რეკორდების რეგისტრაციის, პრესაში დაბეჭდილი ლიტერატურულად სტილიზებული რეპორტაჟების წყალობით ყველა ეს განსჯითი, დაფაზე თუ ბანქოს მაგიდაზე გათამაშებული თამაში სპორტის საუფლოში შემოვიდა.

ბანქოს თამაში იმით განსხვავდება დაფაზე თამაშებისაგან, რომ მასში შემთხვევითობა მთლიანად გამორიცხული არ არის. ამ იღბლის ელემენტის წყალობით ბანქო კამათლით თამაშს ენათესავება განწყობილებისა და სულიერი ძალების მიმართულობის მხრივ და ნაკლებად იგუებს კლუბების შექმნასა და საჯარო შეჯიბრებს. მაგრამ განსჯაზე აგებული ბანქოს თამაშები ამგვარი განვითარების შესაძლებლობასაც სავსებით უშვებენ. აქ სერიოზული დამოკიდებულების ზრდა განსაკუთრებით თვალში საცემია. „ომბრისა“ და „კადრილის“ ხანიდან ვისტსა და ბრიჯამდე ბანქომ დახვეწის გრძელი გზა გაიარა, მაგრამ მხოლოდ ბრიჯის შემთხვევაში მოახერხა თანამედროვე სოციალურმა ტექნიკამ თამაშის დამორჩილება. თავისი სახელმძღვანელოებითა და სისტემებით, დიდოსტატებითა და პროფესიონალი მწვრთნელებით ის გულისწამღებად სერიოზულ საქმედ ქცეულა. ახლო წარსულის საგაზეთო სტატიაში ცოლ-ქმარ კალბერტსონების წლიური მოგება ორას ათას დოლარად შეფასდა. ბრიჯი, როგორც ქრონიკულ ფორმაში გადაზრდილი საყოველთაო სიგიჟე, ყოველწლიურად იწოვს სულიერი ენერგიის უზარმაზარ რაოდენობას საზოგადოების საზიანოდ თუ საკეთილდღეოდ. აქ ძნელია, ვილაპარაკოთ „დიაგოგეზე“ ამ სიტყვის კეთილშობილი აზრით, რასაც მასში არისტოტელე დებდა: სრულიად უნაყოფო ოსტატობა, გონით უნარებს მხოლოდ ცალმხრივად რომ ამახვილებს და სულს არაფრით ამდიდრებს, ფლანგავს უდიდეს ინტელექტუალურსა და სულიერ ძალისხმევას, რომელიც შეიძ-

ლებოდა უკეთეს – ან, იქნებ, უარეს – საქმესაც მოხმარებოდა. ბრიჯისთვის ამხელა მნიშვნელობის მინიჭებამ შეიძლება შეგვიქმნას ილუზია, თითქოს თამაშის ელემენტი ჩვენს კულტურაში არნახულად გაძლიერებულა, მაგრამ სინამდვილეში ასე არაა საქმე. მართლა რომ ითამაშოს, ადამიანი, სანამ თამაშობს, ისევ ბავშვად უნდა იქცეს. შეიძლება ასეთი რამე უკიდურესად რაფინირებულ, გონების სიმახვილზე აგებულ თამაშზე ითქვას? ხოლო რახან არ შეიძლება, ამგვარი თამაში მოკლებულია თავის არსებით თავისებურებას.

თამაშობრივი თანამედროვე ეკონომიკურ ცხოვრებაში

როცა კი ჩვენს არეულ-დარეულ ეპოქაში თამაშის ელემენტის გამოკვლევას შევეცდებით, ყოველთვის პარადოქსულ დასკვნებამდე მივალთ. სპორტი თამაშადაა გაცნობიერებული და აღიარებული, მაგრამ ტექნიკური ორგანიზაციის, მატერიალური აღჭურვილობისა და მეცნიერული გააზრებულობის მხრივ ისე შორს წავიდა, რომ თავის კოლექტიურ საჯარო განხორციელებაში საკუთრივ თამაშობრივი განწყობის დაკარგვის საფრთხე შეექმნა. მაგრამ თუ თამაში გასერიოზულების მიდრეკილებას იჩენს, ზოგი მოვლენა თითქოს საპირისპირო გზას ადგება. მატერიალური ინტერესებიდან და აუცილებელი მოთხოვნილებებიდან ამოზრდილ, მაშასადამე, თავდაპირველად თამაშთან კავშირს მოკლებულ საქმიანობას შეიძლება ისეთი ნიშნები განუვითარდეს, რომელთაც ვერ დავახასიათებთ სხვაგვარად, თუ არა როგორც თამაშობრივს. ეს საქმიანობა თავისი საზრისით შემოზღუდულ წრეში იკეტება, რომლის შიგნით მოქმედი წესები ყოველგვარ მიზანმიმართულობას კარგავს. მოკლედ, თუ სპორტის შემთხვევაში ვლაპარაკობთ თამაშზე, სერიოზულ საქმედ რომ ქცეულა და მაინც თამაშად აღიქმება, აქ უკვე სერიოზული საქმიანობა გადაგვარებულა თამაშად, ოღონდ სერიოზულობის სტატუსს ინარჩუნებს. ორივე მოვლენას აკავშირებს ძლიერი აგონური ლტოლვა, რომელიც ადრინდელისაგან განსხვავებული ფორმებით ისევ სამყაროს წარმმართველი აღმოჩნდება.

აგონური მიდრეკილების გაძლიერება, სამყაროს თამაშისკენ რომ უბიძგებს, არსებითად გამოიწვია გარეგანმა, თავის საფუძველში კულტურის გონისაგან დამოუკიდებელმა ფაქტორმა: ადამიანთა ურთიერთობის ყოველმხრივმა გაადვილებამ. ტექნიკა, საჯაროობა და პროპაგანდა რაც შეუძლია აქეზებს

შეჯიბრის ლტოლვას და ხელს უწყობს მის დაკმაყოფილებას. მოვაჭრეთა შეჯიბრი ძირძველ და საკრალურ თამაშებს არ მიეკუთვნება. ის აღმოცენდება მას შემდეგ, რაც ვაჭრობა ქმნის აქტივობის ველებს, სადაც ყოველი ინდივიდი მეორის გასწრებას და გაცურებას ცდილობს. მალე ამ სფეროში აუცილებელი ხდება შემზღუდველი წესები: ესენია სავაჭრო ჩვეულებები. შედარებით მოგვიანო დრომდე სავაჭრო შეჯიბრი პრიმიტიული ფორმით მიმდინარეობდა. იგი მხოლოდ თანამედროვე კომუნიკაციების, სავაჭრო პროპაგანდისა და სტატისტიკის წყალობით გახდა უფრო ინტენსიური. ისიც გარდუვალი იყო, რომ სპორტში წარმოშობილ რეკორდის ცნებას ეკონომიკის სფეროშიც უნდა მოეპოვებინა მოქალაქეობის უფლება. სიტყვა „რეკორდის“ დღეს გავრცელებული მნიშვნელობა[1] იწყება სამახსოვრო ჩანაწერებიდან ღირსშესანიშნავ მიღწევათა შესახებ, რომელთაც სასტუმროს პატრონი თავისი სასტუმროს კედელზე აკეთებდა: ესა და ეს მოგზაური ამდენი და ამდენი მილის გავლის შემდეგ აქ პირველი მოვიდაო. ვაჭრობისა და მრეწველობის შედარებითმა სტატისტიკამ ამ ცნებასთან ერთად სამეურნეო ტექნიკურ ცხოვრებაში სპორტული ელემენტი შემოიტანა. ამის შედეგად ვაჭრობისა და ტექნიკის თითქმის ყველა გამარჯვებამ სპორტული მხარეც შეიძინა: რომელ საოკეანო გემს ექნება უდიდესი ტონაჟი, ვინ გადაკვეთს უსწრაფესად ზღვას და ა. შ. აქ წმინდად თამაშობრივი ელემენტი უტილიტარულ მოსაზრებებზე მძლავრობს, რადგან, ექსპერტების აზრით, უფრო მცირე მოცულობის ერთეულები – არც ისეთი უზარმაზარი გემები და თვითმფრინავები – საბოლოო ჯამში, უფრო გამოსადეგია. სერიოზული საქმე თამაშად იქცევა. დიდი საწარმო შეგნებულად შთააგონებს თავის მუშაკებს თამაშის იდეას, რათა პროდუქტიულობა გაზარდოს. პროცესი ისევ პირიქით შეტრიალდება: თამაში ისევ სერიოზულ საქმედ იქცევა. როტერდამის კომერციული აკადემიის საპატიო წოდების მინიჭების ცერემონიალზე ერთმა წარმოების თავკაცმა თქვა:

„რაც კი საქმიან ცხოვრებას მოვკიდე ხელი, სულ ტექნიკოსებსა და ვაჭრებს შორის შეჯიბრი მიდის. ერთნი ცდილობენ იმდენი გამოუშვან, რამდენსაც გასაღების განყოფილება ვერ გაყიდის, მეორენი კი ცდილობენ, იმდენი გაყიდონ, რომ ტექნიკოსები ვერასოდეს დაეწიონ. რბოლა არ წყდება: ხან ერთი გაიჭრება წინ, ხან მეორე. არც ჩემი ძმა და არც მე

[1] record ინგლისურად „ჩანაწერს“, „მატიანეს“, „დაფიქსირებას“, „აღნუსხვას“ ნიშნავს (მთარგ. შენ.).

ბიზნესს არ ვუყურებდით როგორც ამოცანას: ჩვენთვის იგი ყოველთვის სპორტი იყო, რომლის სულისკვეთებაც აუცილებლად უნდა ჩაგვენერგა უფრო ახალგაზრდა თანამშრომლებისათვის“.

ეს სიტყვები, რა თქმა უნდა, ბოლომდე პირდაპირი მნიშვნელობით არ უნდა გავიგოთ. მაგრამ მრავალი მსხვილი კონცერნი საკუთარ სპორტულ საზოგადოებებს ქმნის და ხანდახან მუშების დაქირავებისას იმდენად მათ პროფესიულ გამოსადეგობას არ უყურებს, რამდენადაც იმას, თუ როგორ ჩაჯდებიან ისინი ფეხბურთის გუნდში. ყველაფერი ისევ უკუღმა ტრიალდება.

თამაშობრივი თანამედროვე ხელოვნებაში

აგონური ფაქტორი თანამედროვე ეკონომიკურ ცხოვრებაზე უფრო რთულად დღევანდელ ხელოვნებაში ვლინდება. ზემოთ ვაჩვენეთ, რომ თამაშის მომენტი მხატვრული შემოქმედებისა და ნაწარმოების „შესრულებისათვის“ უცხო სულაც არ არის. ეს განსაკუთრებით თვალსაჩინო იყო მუსიურ ხელოვნებებში, სადაც თამაშობრივი შინაარსი იმდენად ძლიერია, რომ მას ძირეული და არსებითი შეიძლება ვუწოდოთ. პლასტიკურ ხელოვნებებში თამაშის სული ახლობელი აღმოჩნდა ყოველივე ორნამენტულისათვის, ესე იგი, თამაშის ფაქტორი, უპირველეს ყოვლისა, მაშინ მონაწილეობს სახვით ფორმაქმნადობაში, როცა გონსა და ხელს თავისუფალი მოძრაობის საშუალება ეძლევათ. გარდა ამისა, თამაშის ფაქტორი აქ, ისევე როგორც ყველგან, თავს იჩენდა საცდელი ნამუშევრის ანუ შედევრის სახით: როცა საქმე გვაქვს შეჯიბრში მონაწილეობისთვის განკუთვნილ ხელოვნების ნაწარმოებთან. ახლა დავსვათ კითხვა: გაძლიერდა თუ დასუსტდა თამაშის ელემენტი ხელოვნებაში მეთვრამეტე საუკუნის დასასრულის შემდეგ?

საუკუნეების განმავლობაში კულტურის ევოლუციის პროცესი თანდათან აშორებდა ხელოვნებას თავის საფუძველს – საზოგადოებრივი ცხოვრების სასიცოცხლო ფუნქციად ყოფნას და სულ უფრო მეტად აქცევდა ერთეულის თავისუფალ და დამოუკიდებელ საქმიანობად. ამ პროცესის გარკვეული ეტაპი შეადგინა იმან, რომ ჩარჩოში ჩასმულმა სურათმა კედლის მხატვრობა ჩრდილში მოაქცია, ხოლო გრავიურამ მინიატურაზე უფრო მაღალი რანგი მოიპოვა. მსგავსი გადანაცვლება სოციალურიდან ინდივიდუალურზე მოხდა არქიტექტუ-

რაში, როცა მის ძირითად ამოცანად იქცა არა ტაძრებისა და სასახლეების, არამედ საცხოვრებელი სახლების აგება, არა ბრწყინვალე დარბაზების, არამედ საცხოვრებელი ოთახის გაწყობა. ხელოვნება უფრო ინტიმური ხდება, მაგრამ ცხოვრების პროცესში უფრო იზოლირებულ ადგილსაც იკავებს. იმავგვარად კამერულმა მუსიკამ და სიმღერამ – პიროვნულ ესთეტიკურ მოთხოვნილებათა დასაკმაყოფილებლად განკუთვნილმა ნაწარმოებებმა – თანდათან აჯობეს უფრო მეტ საჯაროობაზე ორიენტირებულ ხელოვნების ფორმებს როგორც მნიშვნელობის, ისე, ხშირად, გამომხატველობის ინტენსივობის მხრივაც.

ამავე დროს ხელოვნების ფუნქცია სხვა მხრივაც შეიცვალა. მას სულ უფრო მეტი დამოუკიდებლობა მიენიჭა და განსაკუთრებით მაღალი კულტურული ღირებულება მიეწერა. მეთვრამეტე საუკუნემდე ხელოვნების ამ ღირებულებათა იერარქიაში საკმაოდ დაქვემდებარებული ადგილი ეკავა. იგი პრივილეგირებულთა ცხოვრების კეთილშობილი სამშვენისი იყო. ესთეტიკურ ტკბობას ისევე განიცდიდნენ, როგორც დღეს, მაგრამ ის სხვაგვარად ესმოდათ: ან რელიგიურ აღფრთოვანებას უთანაბრებდნენ, ან გართობა-თავშექცევას, მეტად იშვიათი საგნის ჭვრეტას რომ მოაქვს. ხელოვანი, ანუ იგივე ხელოსანი, ყოველთვის მოსამსახურის რანგში რჩებოდა და მატერიალური საზრუნავისაგან თავისუფალ საქმიანობაში ჩართულ მეცნიერზე დაბლა იდგა.

დიდი შემობრუნება მოიტანა გონის ახალმა ესთეტიკურმა აღფრთოვანებამ, რომელიც მეთვრამეტე საუკუნის მეორე ნახევრიდან დაიწყო რომანტიზმისა და კლასიციზმის ფორმებით. მთავარი ნაკადი აქ რომანტიკულია, მეორე მხოლოდ თან სდევს მას. ორივეს ერთიანობიდან ამოიზარდა ცხოვრებისეულ ღირებულებათა იერარქიაში ესთეტიკური ტკბობის უზენაესამდე ამაღლება: უზენაესამდე, რადგან ამიერიდან მას თანდათან შესუსტებული რელიგიური ცნობიერების ადგილი უნდა დაეკავებინა. ეს ხაზი ვინკელმანიდან რესკინამდე მიდის. ხელოვნების სიყვარული კიდევ დიდხანს რჩებოდა განათლებული მაღალი წრის პრივილეგიად. მხოლოდ მეცხრამეტე საუკუნის ბოლოდან, არცთუ რეპროდუცირების ფოტოგრაფიული ტექნიკის გავლენის გარეშე, ხელოვნების საყოველთაოდ მაღალი შეფასება უბრალო სასკოლო განათლების მქონე ხალხის ფენამდე აღწევს. ხელოვნება საჯარო საკუთრებად იქცევა, ხელოვნების სიყვარული კარგ ტონად ითვლება. თანდათან მკვიდრდება წარმოდგენა ხელოვანზე, როგორც აღმატებულ არსებაზე. სნობიზ-

მი მძლავრად იკიდებს ფეხს. ამავე დროს ორიგინალობის მწველი სურვილი შემოქმედების ძირითად იმპულსად იქცევა. ახლისა და გაუგონარის მუდმივმა მოთხოვნილებამ ხელოვნება იმპრესიონიზმის დაღმართის გავლით მეოცე საუკუნის ხელოვნების უცნაურობებამდე დააქვეითა. თანამედროვე საწარმოო პროცესის მანკიერი მხარეები ხელოვნებაში უფრო აღწევს, ვიდრე მეცნიერებაში. ხელოვნებას უფრო მეტად შეუძლია შეითვისოს მექანიზაცია, რეკლამა, გარეგნული ეფექტები, რადგან უფრო უშუალოდ უკავშირდება ბაზარს და ტექნიკური საშუალებებით მუშაობს.

ყოველივე ეს მეტისმეტად გვაშორებს თამაშის ელემენტს. მეთვრამეტე საუკუნის შემდეგ ხელოვნებამ, სწორედ იმიტომ, რომ გაცნობიერდა როგორც კულტურის ფაქტორი, აშკარად უფრო დაკარგა თამაშის რაგვარობა, ვიდრე შეიძინა. მოუტანა ამან აღმავლობა რაიმე თვალსაზრისით? უნებურად გებადება აზრი: ხელოვნებას სწორედ ის შველოდა, თვითონ რომ მაინც დამაინც ვერა ხვდებოდა, რა საზრისს ატარებდა და რა სილამაზეს ქმნიდა. თავისი მაღალი მოწოდების გულზვიადმა შეგნებამ რამდენადმე წაართვა მას მარადიული ბავშვურობა.

მეორე მხრიდან რომ შევხედოთ საქმის ვითარებას, მხატვრულ ცხოვრებაში თამაშის ელემენტის გარკვეული გაძლიერება შემდეგში უნდა დავინახოთ. როგორც ადამიანთა მასაზე ამაღლებული განსაკუთრებული არსება, ხელოვანი მისგან საკადრისი პატივის მიგებას მოელის. თავისი განსაკუთრებულობის გაცნობიერება-განცდისათვის მას თაყვანისმცემელთა წრე ან სულიერ ნათესავთა ძმობა სჭირდება, რადგან მასა თავის აღფრთოვანებას უკეთეს შემთხვევაში ფუჭი ფრაზებით გამოხატავს. უადრესი პერიოდების მსგავსად, ხელოვნებას დღესაც სჭირდება გარკვეული ეზოთერულობა. მაგრამ ყოველგვარ ეზოთერულობას რაღაც შეთანხმება უდევს საფუძვლად: ჩვენ, განდობილნი, ამას ასე აღვიქვამთ, ასე ვიგებთ, ამით ასე აღვფრთოვანდებით. იგი მოითხოვს სათამაშო ერთობას, სხვებს იდუმალების სანგრებით რომ გამოეყოფა. ყველგან, სადაც „იზმზე“ დამთავრებული სიტყვა-ლოზუნგი ხელოვნების რაღაც მიმართულებას აერთიანებს, სათამაშო ერთობის სუნი გვეცემა. საჯაროობის თანამედროვე აპარატი თავისი ლიტერატურულად გატყლარჭული ხელოვნების კრიტიკით, გამოფენებითა და მოხსენებებით კიდევ უფრო ზრდის ხელოვნებისეულ გამოვლინებათა თამაშობრივ ხასიათს.

თანამედროვე მეცნიერების თამაშობრივი შინაარსი

თანამედროვე მეცნიერების თამაშობრივი შინაარსის კვლევა სულ სხვაგვარად უნდა ვაწარმოოთ, ვიდრე ხელოვნების შემთხვევაში ვაკეთებდით. ახლა გარდუვალად მოგვიხდება დავუბრუნდეთ ძირეულ კითხვას: „რა არის თამაში?“, მაშინ როდესაც აქამდე ვცდილობდით გამოვსულიყავით თამაშის კატეგორიიდან, როგორც მოცემული და საყოველთაოდ მიღებული სიდიდიდან. თამაშის ერთ-ერთ არსებით პირობად და მახასიათებლად თავიდანვე ვაღიარეთ სათამაშო სივრცე, საკუთრივად შემოზღუდული წრე, რომელშიც მოქმედება დადგენილი წესების შესაბამისად მიმდინარეობს. აქედან ჩნდება სურვილი, ყოველ ამგვარად შემოსაზღვრულ ადგილს სათამაშო სივრცე დავარქვათ. არაფერია იმაზე იოლი, ნებისმიერ მეცნიერებას მისი მეთოდისა და ცნებების საზღვრებით გამოყოფილობის საფუძველზე თამაშის ხასიათი მივაწეროთ. მაგრამ თუ ნათელ და სპონტანურად გააზრებულ თამაშის ცნებას დავეყრდნობით, მაშინ ქმედების თამაშად შესარაცხად სათამაშო სივრცის გარდა კიდევ სხვა რამ იქნება საჭირო. თამაში დროზეა მიბმული, იგი მიმდინარეობს და არა აქვს საკუთრივი მიზანი თავის გარეთ. იგი ატარებს იმის შეგნებას, რომ მხიარული, ყოველდღიური ცხოვრების მოთხოვნებისაგან განთავისუფლებული დასვენებაა. ყოველივე ეს მეცნიერებაზე ვერ ითქმის. იგი არა მხოლოდ ეძებს სინამდვილესთან კონტაქტს უტილიტარული თვალსაზრისით (როგორც გამოყენებითი მეცნიერება), არამედ სინამდვილის უნივერსალური მნიშვნელობის მქონე მოდელის შექმნასაც ცდილობს (როგორც წმინდა მეცნიერება). მისი წესები, თამაშის წესებისაგან განსხვავებით, შეურყევლად დადგენილი არ არის. გამოცდილება კვლავ და კვლავ აყალბებს მათ და მეცნიერება იძულებულია, სახე იცვალოს. თამაშის წესებს კი ვერაფერი გააყალბებს. ის შეიძლება შეიცვალოს, მაგრამ არა – შესწორდეს.

ამიტომ სრული საფუძველი გვაქვს, თავიდანვე გვერდზე გადავდოთ დებულება: „ყოველგვარი მეცნიერება მხოლოდ თამაშია“, როგორც მეტისმეტად იოლად მიღებული ჭეშმარიტება. სხვა საკითხია, ხომ არ შეუძლია მეცნიერებას საკუთარი მეთოდოლოგიით შემოსაზღვრული სფეროს შიგნით ჩაერთოს თამაშში. მაგალითად, თანმიმდევრული სისტემატიზაციის მიდრეკილებას განუყრელად ახლავს თამაშობრივი ელემენტი. ძველი მეცნიერება, მოკლებული საკმარის ექსპერიმენტულ საფუძველს, თავს იქცევდა ყველა მოაზრებადი თვისებისა და

ცნების გაუთავებელი სისტემატიზაციით. დაკვირვება და გამოთვლა, ამ თვალსაზრისით, შემაფერხებელი ფაქტორებია, მაგრამ არც ისინი გამორიცხავენ თამაშის ფაქტორს მეცნიერების სფეროდან. თამაშის სულისკვეთებამ შეიძლება უდახვეწილეს ექსპერიმენტულ ანალიზშიც შეაღწიოს. ერთხელ გამომუშავებული სპეციალური მეთოდების ცნებითი აღმნიშვნელები თავისუფლად შეიძლება თამაშის ფიგურებად გამოიყენო. ამას ოდითგანვე საყვედურობდნენ იურისტებს. ამ საყვედურს ენათმეცნიერებაც იმსახურებს, რამდენადაც იგი გზადაგზა ჩაერთვება ხოლმე სიტყვათა ეტიმოლოგიით თამაშში, რისი პოპულარობაც ძველი აღთქმიდან და ვედებიდან მოდის და რასაც დღესაც ბევრი ეწევა ენათმეცნიერებასთან ყოველგვარი კავშირის გარეშე. მაგრამ განა არსებობს გარანტია, რომ უახლესი, მკაცრად მეცნიერული სინტაქსური სკოლები მეცნიერების გათამაშობრივების გზას არ დაადგება? ან განა თამაშში არ გადადის ფროიდისეული ტერმინოლოგიის დაუფიქრებელი და ლაღი გამოყენება როგორც კომპეტენტური, ისე არაკომპეტენტური ხალხის მიერ?

გარდა იმისა, რომ მეცნიერების სპეციალისტი თუ მოყვარული შეიძლება ამა თუ იმ დარგის კონცეპტუალური საშუალებებით თამაშმა გაიტაცოს, მეცნიერებას თამაშის ჯადოში შეჯიბრის წყურვილიც ახვევს. თუმცა მეცნიერებაში შეჯიბრს ნაკლები ეკონომიკური საფუძველი აქვს ვიდრე ხელოვნებაში, თუ საქმეს მეორე მხრიდან შევხედავთ, კულტურის იმ დარგის ლოგიკური განვითარებისათვის, ჩვენ რომ მეცნიერებას ვუწოდებთ, პაექრობის ხასიათი შინაგანად უფრო ბუნებრივია, ვიდრე ესთეტიკურისათვის. ზემოთ განვიხილეთ სიბრძნისა და მეცნიერების წარმოშობა არქაულ ხანაში: ძირი მუდამ აგონური იყო. ტყუილად არ უთქვამთ, მეცნიერება პოლემიკურიაო. მაგრამ მაინც ავისმაუწყებელი ნიშანია, როცა მეცნიერებაში ცენტრალურ ადგილს იჭერს სწრაფვა, ერთმანეთს აღმოჩენის გაკეთება დაასწრონ ან მეტოქე არგუმენტების მეშვეობით გაანადგურონ. გავრცელებული ფრაზა: „მე ეს ჯერ კიდევ ამა და ამ წელს დავადგინე“ უსიამო მოსასმენია. ჭეშმარიტებისადმი ნამდვილ ლტოლვას მეტოქის დაჯაბნა დიდად არ უღირს.

სარწმუნო ჩანს დასკვნა, რომ თანამედროვე მეცნიერება, რამდენადაც იგი სიზუსტისა და ჭეშმარიტებისადმი ერთგულების მკაცრ მოთხოვნებს იცავს და რამდენადაც, მეორე მხრივ, ჩვენს კრიტერიუმად თამაშის თავისთავად ცხადი ცნება რჩება, ნაკლებ ღირებულებას ანიჭებს თამაშობრივ ფორმებს და ნაკლებად ავლენს თამაშის ნიშნებს, ვიდრე თავისი წარმოშო-

ბისა ან კვლავგაცოცხლების (რენესანსიდან მეთვრამეტე საუკუნემდე) ხანებში.

თუ შევეცდებით, საბოლოოდ შევაფასოთ მთლიანად თანამედროვე საზოგადოებრივი ცხოვრების (პოლიტიკური ურთიერთობების ჩათვლით) თამაშობრივი შინაარსი, ჯერ ნათლად უნდა გავიცნობიეროთ ორგვარი მცდარი მიდგომის შესაძლებლობა. ერთი მხრივ, შეიძლება წავაწყდეთ თამაშობრივი ფორმების მეტ-ნაკლებად შეგნებულ გამოყენებას რაიმე საზოგადოებრივი თუ პოლიტიკური ჩანაფიქრის დასაფარად. ამ შემთხვევაში საქმე გვაქვს არა კულტურის მარადიულ თამაშობრივ ელემენტთან, რომლის ნათელყოფაც შეადგენს ამ წიგნის მიზანს, არამედ ცრუთამაშთან. ამისგან დამოუკიდებლად შესაძლებელია აღმოვაჩინოთ მოვლენები, ზედაპირული განხილვისას რაღაც თამაშობრივის მსგავს ნიშანს რომ გამოავლენს და ამით შეცდომაში შეგვიყვანს. თანამედროვე საზოგადოების ყოველდღიურ ცხოვრებას სულ უფრო მეტად განსაზღვრავს თვისება, რაღაცით თამაშს რომ ჰგავს და თანამედროვე კულტურაში თამაშის ელემენტის არაჩვეულებრივი დაწინაურების ილუზიას ქმნის. ეს თვისება ყველაზე უკეთ შეიძლება გამოვხატოთ სიტყვით „პუერილიზმი“, რომლითაც ჩვეულებრივ აღინიშნება პუბერტეტისწინა პერიოდისთვის ნიშნეული სულის აგებულება, რაღაც საშუალო ბავშვურობასა და ჭაბუკურ გაუწონასწორებლობას შორის.

პუერილიზმი

როცა ამ რამდენიმე წლის წინ თავს უფლება მივეცი, თანამედროვე საზოგადოებრივი ცხოვრების რამდენიმე შემაშფოთებელი მოვლენა „პუერილიზმის“ სახელით გამეერთიანებინა და გამეანალიზებინა[2], მხედველობაში მქონდა მოქმედებათა წყება, რომლებშიც დღევანდელი ადამიანი, როგორც წესი, ამა თუ იმ ორგანიზებულად მოქმედი კოლექტივის შემადგენლობაში, თითქოს პუბერტეტის ანუ სიყრმის ხანის მასშტაბებით იქცევა. მეტწილად ეს ის ჩვეულებებია, რასაც სულიერი ურთიერთობის დღევანდელი ტექნიკა აპირობებს ან ხელს უწყობს. ამას მიეკუთვნება, მაგალითად, ბანალური გართობის იოლად დასაკმაყოფილებელი, მაგრამ ამავე დროს ამოუწურავი მოთხოვ-

[2] *Im Schatten von morgen* („ხვალინდელი დღის ჩრდილში“), 17. Aufl. Zürich 1930, გვ. 140-151.

ნილება, უხეში სენსაციის წყურვილი, მასობრივი სანახაობებისადმი ლტოლვა. ფსიქიკის უფრო ღრმა ფენებს უკავშირდება: ცოცხალი საკლუბო ცნობიერება კლუბის წევრთა თვალსაჩინო განმასხვავებელი ნიშნებით, ფორმალობად ქცეული ხელის მოძრაობები, ლოზუნგები და პაროლები (წამოძახილები, მიმართვები, მისალმებები), მწყობრი ნაბიჯითა და განლაგებით სიარული და ა. შ. პუერილიზმს შეიძლება მივათვალოთ აგრეთვე ფსიქიკის კიდევ უფრო დაბალ შრეებში ჩაფესვებული თვისებები: იუმორის გრძნობის ნაკლებობა, გამძაფრებული რეაქცია როგორც ანტიპათიის, ისე სიყვარულის გამომხატველ სიტყვებზე, შინაგანი მზაობა დაინახო ბოროტი განზრახვები „სხვებთან“ და შეუწყნარებლობა „სხვების“ აზრის მიმართ, უზომო გადამეტება ქებასა და ლანძღვაში და ღიაობა ყოველგვარი ილუზიისადმი, რომელიც გუნდრუკს უკმევს საკუთარი თავის სიყვარულს ან ჯგუფურ ცნობიერებას. უმწიფრობის ამგვარ გამოვლინებებს საკმაოდ ვხვდებით კულტურის ადრეულ ხანებშიც, მაგრამ ისე დახვავებული და ველურ ფორმებთან დაკავშირებული, როგორც თანამედროვე საჯარო ცხოვრებაშია, ისინი არასოდეს ყოფილა . აქ დაწვრილებით ვერ ჩავუღრმავდებით ამ კულტურის მოვლენის მიზეზებსა და ძირებს. ნებისმიერ შემთხვევაში მასზე პასუხისმგებლობა უნდა გაინაწილონ სანახევროდ განათლებული მასების შემოსვლამ გონით ურთიერთობებში, ზნეობრივ-ღირებულებითი საზომების შესუსტებამ და ტექნიკისა და საზოგადოებრივი ორგანიზაციის მეტისმეტად მაღალმა გამტარუნარიანობამ. სულიერი განწყობა მოზარდისა, რომელსაც აღზრდის, კარგი ტონისა და ტრადიციების აღვირი დააკლდა, ცდილობს ყველა სფეროში გაბატონდეს, და შესანიშნავად ახერხებს კიდეც ამას. ცხოვრების მთელ რიგ სფეროებში საზოგადოებრივი აზრის შექმნას უმწიფარი ჭაბუკის ტემპერამენტი და მოზარდთა გაერთიანების სიბრძნე განაგებს. აქ შეიძლება ოფიციალური პუერილიზმის ერთი მაგალითითაც დავკმაყოფილდეთ. 1935 წლის 9 იანვრის „პრავდა“ გვაუწყებს, რომ საბჭოთა ხელისუფლების ადგილობრივმა ორგანოებმა კურსკის ოლქის სამ კოლმეურნეობას, რომელთაც „ბუდიონი“, „კრუპსკაია“ და „წითელი ყანა“ ერქვა, მარცვლეულის ჩაბარებაში ჩამორჩენისთვის შესაბამისად „ჯანჯალი“, „მესაბოტაჟე“ და „უქნარა“ დაარქვეს. მართალია, მითითებული ორგანოების trop de zèle-ს[4] გამოვლენამ პარტიის ცენტრალური კომიტეტის გაკიცხ-

[3] შდრ., მაგალითად ჩემი *Herbst des Mittelalters*, თავი XVII: „აზროვნების ფორმები პრაქტიკულ ცხოვრებაში“.

[4] ზედმეტი თავგამოდება (ფრ.).

ვა დაიმსახურა და განკარგულება გაუქმდა, ეს შემთხვევა მაინც ძლიერ მკაფიოდ აჩენს საზოგადო გუნება-განწყობილებას. სახელთა გაუთავებელი გადარქმევა ტიპიურია პოლიტიკური ენთუზიაზმის ეპოქებისთვის; იგი ისევე გავრცელებული იყო კონვენტის დღეებში, როგორც დღევანდელ რუსეთში, რომელიც თავის დიდ ძველ ქალაქებს ახალი კალენდრის წმინდანთა სახელებს ანათლავს.

პატივი კაცისა, ვინც პირველმა გაიგო ორგანიზებული ბიჭური სულისკვეთების ძალა და მასზე თავისი განმაცვიფრებელი ქმნილება – ბოისკაუტების მოძრაობა – ააგო, ლორდ ბადენ-პაუელს ერგო წილად. აქ პუერილიზმზე ლაპარაკი სწორი არ იქნებოდა, რადგან საქმე გვაქვს ღრმად გააზრებულ ჩანაფიქრთან მოზარდთა მიდრეკილებები და ჩვეულებები თამაშის ფორმით აღმზრდელობითი მიზნების სამსახურში ჩაყენებულიყო და, ამრიგად, სასარგებლო ცხოვრებისეულ ღირებულებებად გარდაქმნილიყო. მოძრაობა აშკარად უწოდებს თავის თავს თამაშს. სულ სხვაა, როცა იგივე ჩვევები მსჭვალავს საქმიანობას, რომელსაც სერიოზულობის პრეტენზია აქვს და სოციალურ-პოლიტიკური ბრძოლის ბოროტი ვნებებით სულდგმულობს. მაშინ დგება გადამწყვეტი კითხვა: შეიძლება კი ჩვენს საზოგადოებაში ეგზომ ფესვგადგმულ პუერილიზმს თამაშობრივი ფუნქცია ვუწოდოთ?

ერთი შეხედვით ამ კითხვას დადებითად უნდა ვუპასუხოთ და მე ასეც გავაკეთე ჩემს ადრინდელ გამოკვლევებში თამაშისა და კულტურის მიმართების შესახებ[5]. ახლა კი მიმაჩნია, რომ თამაშის ცნება უფრო მკაცრად უნდა შემოისაზღვროს და, ამის საფუძველზე, პუერილიზმს თამაშის რაგვარობაზე უარი უნდა ეთქვას. ბავშვი, რომელიც თამაშობს, უმწიფარი არ არის. უმწიფარი იგი მაშინ ხდება, როცა თამაში სწყინდება ან აღარ იცის, რა ითამაშოს. დღევანდელი საყოველთაო პუერილიზმი ნაღდ თამაშად რომ ჩაგვეთვალა, მაშინ საზოგადოება არქაული კულტურის გზაზე დამდგარად უნდა დაგვენახა, ხოლო ეს თამაში ცოცხალი შემოქმედებითი ფაქტორი უნდა ყოფილიყო. შეიძლება ბევრს გაუხარდეს, საზოგადოების მზარდი „რეკრუტიზაცია“ ამგვარი უკუქცევის პირველ ეტაპს მოასწავებსო. ჩვენი აზრით, ეს შეცდომა იქნება. საკუთარ სიმწიფეზე ნებით უარისმთქმელი გონის ყველა გამოვლინებაში მხოლოდ მუქარა ჭვივის. მათ ნამდვილი თა-

[5] იხ.: *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur*, გვ. 25, და Im Schatten von morgen, თავი 16.

მაშის არსებითი ნიშნები აკლიათ, თუმცა უმწიფარი ქცევა გარეგნულად ხშირად იღებს თამაშის ფორმას. ღვთაებრიობის, ღირსებისა და სტილის მოსაპოვებლად კულტურა სხვა გზას უნდა დაადგეს.

პოლიტიკის თამაშობრივი შინაარსი

სულ უფრო ემატება დამაჯერებლობა დასკვნას, რომ მეთვრამეტე საუკუნის შემდეგ, როდესაც კულტურის თამაშობრივი ელემენტი ჯერ კიდევ მთელი სისრულით ავლენდა თავს, იგი კარგავს თავის მნიშვნელობას თითქმის ყველა სფეროში, სადაც ადრე შინაურულად გრძნობდა თავს. თანამედროვე კულტურა აღარ „თამაშდება“, ხოლო თუ თამაშს დაემსგავსა, ეს თამაში ყალბი აღმოჩნდება. ამასთან ერთად, რაც უფრო ვუახლოვდებით ჩვენს ეპოქას, თამაშისა და არათამაშის გარჩევა კულტურის მოვლენებში სულ უფრო ძნელდება. განსაკუთრებით თვალსაჩინოდ ავლენს ამ გარემოებას თანამედროვე პოლიტიკა, როგორც კულტურის მოვლენა. ჯერ კიდევ არც ისე დიდი ხნის წინათ პოლიტიკური ცხოვრება თავის პარლამენტურ-დემოკრატიულ ფორმებში აშკარად თამაშობრივი ელემენტებით იყო სავსე. ახლახან ერთ-ერთმა ჩემმა მოსწავლემ განავითარა ჩემს 1933 წლის გამოსვლაში მოცემული პატარა შენიშვნა[6] და გამოკვლევაში საფრანგეთისა და ინგლისის საპარლამენტო მჭევრმეტყველების შესახებ[7] დამაჯერებლად აჩვენა, რომ მეთვრამეტე საუკუნის დამლევიდან დებატები ქვედა პალატაში არსებითად თამაშის ნორმების მიხედვით მიმდინარეობს. მათ როგორც წესი პიროვნული შეჯიბრის მომენტები განსაზღვრავს. ეს არის ერთი დიდი „მატჩი“, რომელშიც მატადორები მეტოქის დაშამათებას ესწრაფვიან ისე, რომ ზიანი არ მიაყენონ მათი უსერიოზულესი ზრუნვის საგანს – ქვეყნის ინტერესებს. ინგლისში საპარლამენტო ცხოვრების განწყობილება და ადათ-ჩვევები ყოველთვის მთლიანად სპორტული იყო. იგივე ითქმის ქვეყნებზე, რომლებიც მეტ-ნაკლებად ერთგულად მისდევენ ინგლისის ნიმუშს. ამხანაგობის სული დღესაც საშუალებას აძლევს ყველაზე თავგამოდებულ მეტოქეებს, დებატების დამთავრებისთანავე მეგობრულად შეეხუმრონ ერთმანეთს. ჯერ კიდევ 1937 თუ 1938

[6] *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur*.

[7] J. K. Oudendijk, *Een cultuurhistorische vergelijking tussen de Fransche en de Engelsche parlamentaire redevoering*, Utrecht 1937.

წელს ლორდმა ჰიუ სესილმა იუმორისტულ სტილში დაასაბუთა, რომ ეპისკოპოსების მონაწილეობა ზედა პალატაში სასურველი არ არის, რის შემდეგაც დიდი სიამოვნებით განაგრძო საუბარი კენტერბერის არქიეპისკოპოსთან. საპარლამენტო თამაშის სულისკვეთებას წინაპირობად აქვს აგრეთვე ე. წ. „ჯენტლმენური შეთანხმება“, რომელიც ზოგიერთ ჯენტლმენს ხანდახან არასწორად ესმის. არავითარ ცოდვას არ ჩავიდენთ, თუ ამ თამაშობრივ ელემენტში დღეს ხშირად სალანძღავად ქცეული პარლამენტარიზმის ერთ-ერთ უძლიერეს მხარეს დავინახავთ, ინგლისში მაინც. მას შემოტაქვს მოქნილობა, რომლის გარეშეც ურთიერთობათა გამწვავებას შეიძლება აუტანელი ფორმები მიეღო. ასეთ დროს საბედისწერო როლი ენიჭება იუმორის გრძნობის დაკარგვას. ზედმეტია იმაზე ლაპარაკი, რომ თამაშის ფაქტორი ინგლისის საპარლამენტო ცხოვრებაში მჟღავნდება არა მხოლოდ დისკუსიებსა და შეკრებებზე, არამედ მთელ საარჩევნო აპარატში.

ბრიტანულ პარლამენტარიზმზე უფრო თვალსაჩინოდ თამაშის ელემენტი ამერიკის პოლიტიკურ ჩვეულებებში ავლენს თავს. ჯერ კიდევ მანამდე, სანამ ორპარტიული სისტემა შეერთებულ შტატებში მოთამაშეთა ორი გუნდის დაპირისპირებას დაემსგავსებოდა, უცხოსთვის მათ შორის პოლიტიკურ განსხვავებას გაუგებარს რომ ხდის, წინასაარჩევნო პროპაგანდას დიდი ეროვნული თამაშის ფორმა მიეღო. 1840 წლის პრეზიდენტის არჩევნებმა ყველა სხვა მომდევნო არჩევნების სტილი განსაზღვრა. მაშინ კანდიდატი პოპულარული გენერალი ჰარისონი იყო. მის მომხრეებს არავითარი პროგრამა არ გააჩნდათ, მაგრამ შემთხვევამ ხელში ჩაუგდოთ შესანიშნავი სიმბოლო: log cabin – ძელური ქოხი, სადაც ჰარისონი დაიბადა, და ამ სიმბოლომ გამარჯვება მოუტანათ. კანდიდატის წამოყენება უმრავლესობის ხმით, ესე იგი, ყველაზე ხმამაღალი ყვირილით, ხელდასხმული იყო 1860 წლის არჩევნებზე, რომელიც ლინკოლნმა მოიგო. ამერიკული პოლიტიკის ემოციური ხასიათი ამერიკელი ხალხის თავისებურებებშია ჩაფესვებული. სახელდობრ, იმაში, რომ ისინი არასოდეს ღალატობენ თავიანთ წარმოშობას პიონერთა სამყაროს უბრალო ურთიერთობებიდან. პარტიის ბრმა ერთგულება, საიდუმლო ორგანიზაცია, მასების ენთუზიაზმი გადაბმული გარეგნულ სიმბოლოთა ბავშვურ სიყვარულთან ამერიკული პოლიტიკის თამაშობრივ ელემენტს გულუბრყვილობასა და სპონტანურობას სძენს, ძველი სამყაროს ახალ მასობრივ მოძრაობებს ეგზომ რომ აკლია.

დასახელებულ ქვეყნებზე ნაკლებ მარტივია თამაშობრივის გამოვლენა საფრანგეთის პოლიტიკურ ცხოვრებაში. ცალკეულ პირთა და ინტერესთა გარშემო შექმნილი უამრავი პარტია აქ, სახელმწიფო ინტერესის საზიანოდ, მინისტრების გაუთავებელი გადაყენებითაა გართული და ქვეყანას გამუდმებით აგდებს სახიფათო პოლიტიკურ კრიზისებში. მათი ურთიერთობა ნამდვილად შეიძლება თამაშის ცნების შუქზე განვიხილოთ, მაგრამ ამგვარი პარტიული ბრძოლისთვის დამახასიათებელი ნათლად გამოვლენილი ანგარებითი მოტივები, მთელი ჯგუფის ან ცალკეული პიროვნების მოქმედებას რომ წარმართავს, ცუდად ეხამება ნამდვილი თამაშის არსს.

თამაშობრივი საერთაშორისო პოლიტიკაში

თუ თანამეროვე სახელმწიფოთა საშინაო პოლიტიკაში საკმარისად ვპოულობთ თამაშობრივი ფაქტორის ნიშნებს, საერთაშორისო ურთიერთობების განვითარება, ერთი შეხედვით, თამაშის გასახსენებლად მცირე საბაბს გვაძლევს. მაგრამ თავისთავად ის ფაქტი, რომ ერთა პოლიტიკური თანაცხოვრება დიდი ზომითაა აგებული ძალმომრეობასა და მუქარაზე, საკმარისი საფუძველი არ არის თამაშის ცნების წინასწარ გამოსარიცხად. ჩვენ ბევრი მაგალითი მოვიყვანეთ იმის დასასაბუთებლად, რომ თამაში შეიძლება სასტიკი და სისხლიანი, ხანდახან კი უპატიოსნოც იყოს. ყოველ სამართლებრივ ან სახელმწიფოებრივ გაერთიანებას ბუნებით მოსდგამს გარკვეული ნიშნები, დამახასიათებელი მოთამაშეთა ერთობისათვის. საერთაშორისო სამართალი ყალიბდება რაღაც საერთო პრინციპების აღიარების საფუძველზე, რომლებიც თამაშის წესების მსგავსად მოქმედებენ, თუნდაც მეტაფიზიკურ საფუძველს ემყარებოდნენ. ექსპლიციტური გამოხატვა პრინციპისა Pacta sunt servanda[8] ფაქტიურად იმის აღიარებას ნიშნავს, რომ სისტემის ინტეგრირებულობა მხოლოდ ერთობლივი თამაშის სურვილს ეყრდნობა. როგორც კი ერთ-ერთი პარტია გადაუხვევს სისტემის წესებს, ან დროებით მაინც ინგრევა საერთაშორისო სამართლის მთელი შენობა, ან დამრღვევი პარტია, როგორც თამაშისჩამშლელი, ერთობიდან უნდა განიდევნოს. საერთაშორისო სამართლის დაცვა ყველა ეპოქაში დიდად იყო დამოკიდებული ისეთ ცნებებზე, როგორიცაა ღირსება, ზრდილობა და

[8] ხელშეკრულებები უნდა დაიცვა (ლათ.).

კარგი ტონი. შემთხვევითი არ არის, რომ ევროპული საომარი სამართლის განვითარებაზე არსებითი გავლენა მოახდინა სარაინდო კოდექსმა. საერთაშორისო სამართალში მოქმედებს მდუმარე წანამძღვარი, რომ დამარცხებული სახელმწიფო, როგორც ჯენტლმენს შეეფერება, „a good loser“[9]-ის ნაირად უნდა მოიქცეს, თუმცა ეს წესი, სამწუხაროდ, იშვიათად იცვება. ომის დაწყებამდე მისი ოფიციალური გამოცხადების მოვალეობა, თუნდაც ხშირად უგულებელყოფილი დარჩენილიყო, მეომარი სახელმწიფოს კარგი ტონის მაჩვენებლად ითვლებოდა. მოკლედ, ომის, როგორც კეთილშობილი თამაშის გაგება, რომელიც არქაულ პერიოდში საყოველთაოდაა გავრცელებული და მეტწილად აპირობებს საომარი წესების აბსოლუტურად სავალდებულო ხასიათს, ჯერ კიდევ არც ისე დიდი ხნის წინათ თანამედროვე ევროპულ ომსაც საბოლოოდ დაკარგული არ ჰქონდა.

შეჯიბრის ფაქტორი თანამედროვე ომში

გერმანული გამოთქმა საომარ მდგომარეობაზე გადასვლას უწოდებს „სერიოზულ შემთხვევას“ – der Erstfall. წმინდად სამხედრო თვალსაზრისით ეს სწორია. პირობითობაზე აგებულ მანევრებთან და საომარ მზადებასთან შედარებით „ნამდვილი“ ომი, ცხადია, თამაშს უპირისპირდება. სხვაგვარადაა საქმე, თუკი ამ „სერიოზულ შემთხვევას“ პოლიტიკური თვალსაზრისით შევხედავთ. აქაც კი შეიძლება ითქვას, რომ ვიდრე დაიწყებოდეს, საგარეო პოლიტიკა სრულ სერიოზულობამდე, მის საკუთრივ გამიზნულობამდე ვერ მიდის. ზოგიერთი მართლაც ამ აზრს ადგას[10]. მათთვის მთელი დიპლომატიური ურთიერთობა სახელმწიფოებს შორის, რამდენადაც იგი მოლაპარაკებისა და შეთანხმების საზღვრებში რჩება, მხოლოდ საომარი მდგომარეობის შესავალია ანუ გარდამავალი პერიოდია ერთი ომიდან მეორეზე. ლოგიკურია, რომ ვინც მხოლოდ ომსა და საომარ მზადებას მიიჩნევს სერიოზულ პოლიტიკად, ომისთვის შეჯიბრითი, მაშასადამე, თამაშობრივი ხასიათის მიწერის წინააღმდეგ წავა. ადრეულ პერიოდებში, ამბობენ ისინი, აგონურ ფაქტორს შეიძლებოდა მნიშვნელოვანი როლი ჰქონოდა ომში, მაგრამ დღევანდელი ომი დასცილდა არქაულ შეჯიბრს. იგი „მტერ-მოყ-

[9] „კარგი წამგები“ (ინგ.).
[10] იხ. Im Schatten von morgen, გვ. 101.

ვარის“ პრინციპზეა აგებული. ეს პრინციპი განსაზღვრავს ყოველგვარ რეალურ პოლიტიკურ ურთიერთობას ერებსა და სახელმწიფოებს შორის. უცხო ჯგუფი ყოველთვის ან მტერია, ან მოყვარე. მტერი არის არა inimicus, ἐχθός, ესე იგი არა პირადად საძულველი ვინმე, არამედ უბრალოდ hostis, πολέμιος, ესე იგი, უცხო, რომელიც საკუთარი ჯგუფის წინსვლას აფერხებს. მტერს უნდა უყურო როგორც არა თამაშის პარტნიორს, არამედ მხოლოდ იმას, ვინც გზიდან გყავს ჩამოსაშორებელი[11]. თუ ისტორიაში მოიძევება რამე, რაც თითქმის მთლიანად შეესაბამება მტრობის ცნების ასეთ ნაძალადევ დაყვანას ლამის მექანიკურ ურთიერთობაზე, ესაა სწორედ არქაული დაპირისპირება ფრატრიებს, კლანებსა და გვარებს შორის, რომელშიც თამაშის ელემენტს ჰიპერტროფირებული როლი ენიჭებოდა და რომელზეც კულტურის განვითარებასთან ერთად თანდათანობით ავმაღლდით. რაკი „მტერ-მოყვარის“ პრინციპის არაადამიანურ მონაჩმახში ჭეშმარიტების ათინათი მაინც კრთის, დასკვნაც უნდა გამოვიტანოთ: ომი კი არ არის „სერიოზული შემთხვევა“, არამედ მშვიდობა. რადგან მხოლოდ ამ ავადსახსენებელი „მტერ-მოყვარის“ ურთიერთობის დაძლევის შემდეგ შეიძლება გაუჩნდეს კაცობრიობას თავისი ღირსების სრული აღიარების პრეტენზია. ომი, ყველა მის გამომწვევ და თანმხლებ მომენტთან ერთად, ვერაფრით იცილებს თამაშის დემონურ ხუნდებს.

აქ კიდევ ერთხელ გვაგდებს საგონებელში ამოუხსნელი პრობლემა „თამაში თუ სერიოზულობა“. ჩვენ თანდათან მივედით იმ რწმენამდე, რომ კულტურას კეთილშობილ თამაშში აქვს ძირი და, თუ უნდა თავისი არსის საკადრისი სტილი და ღირსება შეინარჩუნოს, ეს თამაშობრივი შინაარსი არ უნდა დაკარგოს. არსად არ არის თამაშის წესების დაცვა ისე სავალდებულო, როგორც სამეფო სახლებისა და სახელმწიფოების ურთიერთობაში. მათი დარღვევის შემთხვევაში საზოგადოება ბარბაროსობასა და ქაოსში ჩაეფლობოდა. მეორე მხრივ, ჩვენ ვხედავთ, რომ ომი აგონური ქცევის დონეს დაბრუნებია, რის წიაღშიც სახელის მოსაპოვებლად გამართული არქაული თამაში იძენდა ფორმასა და შინაარსს.

მაგრამ გარეგნულად სწორედ თანამედროვე ომმა დაკარგა ყოველგვარი კავშირი თამაშთან. მაღალკულტურული სახელმწიფოები ტოვებენ საერთაშორისო სამართლის მცნობ

[11] Carl Schmidt, Der Begriff des Politischen, 3. Aufl., Hamburg 1933, (I. Aufl. 1927).

ერთობას და ურცხვად აცხადებენ: Pacta non sunt servanda[12]. თამაშობრივი ქცევის კვალი თითქოს აღარც ატყვია თანამედროვე პოლიტიკას, რომელიც ომისათვის სრულ მზადყოფნას ან, თუ საქმე საქმეზე მიდგა, უღრმეს შინაგან მზაობას – ემყარება, თუმცა ყველასათვის ცხადია: ომი მხოლოდ ჯერარნახულ ბარბაროსობასა და სისასტიკეს მოიტანს და მისგან არავითარ რეალურ სარგებლობასა და შვებას არ უნდა ელოდო. და მაინც მეთოდებში, რაც ამ პოლიტიკას მომარჯვებული აქვს ომისათვის მოსამზადებლად, ვლინდება თამაშისადმი ძველთაძველი ლტოლვა, არქაულ კულტურაში რომ საზოგადოების საფუძვლად მოგვევლინა. პოლიტიკა ჯერ კიდევ მრავალმხრივ გვაგონებს აზარტულ თამაშს, მასში ხშირად გვხვდება მეტოქის გამოწვევა და წაქეზება, მუქარა და შეურაცხყოფა, სარისკო მოქმედება იმის მოსასინჯად, თუ რაზე წავა ან რაზე არ წავა მეტოქე. პირობითობის, ერთობლივი ფანტაზირებისა და ილუზიის ელემენტი არა მხოლოდ მონაწილეობს პოლიტიკაში, მას შეგნებულად ამკვიდრებენ და აძლიერებენ. თუმცა თანამედროვე საომარ მზადებას დაუკარგავს ყოველივე ის, რაც თამაშს დღესასწაულსა და კულტთან საერთო ჰქონდა, თამაშის ჯადო მას ჯერ კიდევ არასგზით არ მოსცილებია.

ესე იგი, ომი მიუხედავად ყველაფრისა მაინც თამაში ყოფილა? ნუთუ ეს იმასაც ეხება, ვისაც თავს დაესხნენ, ვინც თავისი ღირსებისა და თავისუფლებისათვის იბრძვის? აქ ეჭვი: თამაში თუ სერიოზულობა? – საბოლოო გადაწყვეტას პოვებს. ქმედების სერიოზულობამდე ამაღლება ზნეობრივ შინაარსს ძალუძს. ვინც სამართლისა და ზნეობრივი ნორმების ღირებულებას უარყოფს, ვერასოდეს იპოვის საზღვარს თამაშსა და სერიოზულობას შორის. პოლიტიკა ღრმადაა ჩაფესვებული შეჯიბრის სახით გათამაშებული კულტურის პირველყოფილ ნიადაგში. მისგან განთავისუფლება და მასზე ამაღლება მას მხოლოდ იმ სულიერი განწყობის მეშვეობით შეუძლია, რომელიც „მტერ-მოყვარის“ მიმართებას სახელმძღვანელო პრინციპად არ გაიხდის და საკუთარი ხალხის პრეტენზიებს უმაღლეს ნორმად არ აღიარებს.

საბოლოოდ მივედით დასკვნამდე: ნამდვილი კულტურა ვერ იარსებებს გარკვეული თამაშობრივი შინაარსის გარეშე, რადგან იგი წანამძღვრად გულისხმობს ერთგვარ თვითშემოზღუდვას და თვითგანსაზღვრას, ესე იგი, უნარს იმის დანახვისას,

[12] ხელშეკრულებები არ უნდა დაიცვა (ლათ.).

რომ საკუთარი ტენდენციები ერთადერთი და უმაღლესი კი არ არის, არამედ მათი ძალა რაღაც ნებაყოფლობით მიღებული ჩაკეტილი სფეროთი შემოისაზღვრება. კულტურა, გარკვეული აზრით, ყოველთვის ურთიერთშეთანხმებაზე აგებული წესების მიხედვით თამაშდება. ნამდვილი კულტურა ყოველთვის და ყველა თვალსაზრისით მოითხოვს fair play-ს[13]. თამაშისჩამშლელი თვით კულტურას უთხრის ძირს. ეს თამაშის ელემენტი შეიძლება კულტურისშემოქმედი ან კულტურის ხელშემწყობი იყოს, მაგრამ ნებისმიერ შემთხვევაში სიწმინდე მოეთხოვება. მისი შინაარსი გონების, ადამიანობისა თუ რელიგიის მიერ დადგენილი ნორმების გაბუნდოვანებასა თუ უარყოფაში არ უნდა მდგომარეობდეს. ის არ უნდა იყოს მაცდური მოჩვენება, რომელსაც მხოლოდ ნიღბად გამოიყენებენ რაღაც საგანგებოდ ჩაფიქრებული მიზნის მისაღწევად. ნაღდი თამაში ყოველგვარ პროპაგანდას გამორიცხავს. მისი სულისკვეთება და განწყობა ბედნიერი შთაგონებაა და არა ისტერიული აგზნებულობა. თანამედროვე პროპაგანდა, რომელსაც სურს ცხოვრების ყველა სფეროს დაეპატრონოს, ისტერიულ მასობრივ რეაქციებზე დაყრდნობით მუშაობს და ამიტომ, თუნდაც ხალისით მიმართავდეს თამაშობრივ ფორმებს, თამაშის სულის გაყალბებაა და არა მისი თანამედროვე გამოვლენა.

თამაშის ელემენტის გარდუვალობა

ჩვენი თემის განხილვისას მაქსიმალურად ვცადეთ, თამაშის იმგვარ ცნებას დავყრდნობოდით, რომელიც მისი პოზიტიური და უეჭველად მიჩნეული ნიშნებიდან ამოვიდოდა. სხვა სიტყვებით, ავიღეთ თამაში მისი აშკარა, ყოველდღიური მნიშვნელობით და ვეცადეთ, ფილოსოფიური გაზვიადება არ მოგვსვლოდა და ყველაფერი თამაშად არ გამოგვეცხადებინა. მაგრამ ბოლოს მაინც ამ თვალსაზრისს შევეჯახეთ და იძულებულნი ვართ, მის მიმართ ჩვენი პოზიცია გავარკვიოთ.

„ადამიანის შეხედულებებს იგი ბავშვის თამაშს უწოდებდა“ – ამბობს ჰერაკლიტეზე მოგვიანო გადმოცემა[14]. ჩვენი გამოკვლევის დასაწყისში მოვიყვანეთ პლატონის სიტყვები[15], რომელთა დიდი მნიშვნელობის გამო ღირს მათ კიდევ ერთხელ მოვუსმინოთ: „მართალია, ადამიანის საქმეები დიდ გულისყურს

[13] პატიოსანი თამაში (ინგ.).
[14] ფრაგმ. 70.
[15] იხ. ზემოთ, გვ. 32.

არ იმსახურებს, მაგრამ ხანდახან სერიოზულობა მაინც აუცილებელია; თუმცა, ბედნიერება ამას არ მოაქვს“. ამიტომ სერიოზულად იმას უნდა მიუდგე, რაც ასეთ დამოკიდებულებას მოითხოვს. „სერიოზულად იმას უნდა მივუდგეთ, რაც სერიოზულია, და არა პირიქით. ღმერთებს ნეტარი სერიოზულობა ეკადრებათ, კაცი კი იმისთვის არის შექმნილი, რომ ღმერთის სათამაშო იყოს და ეს ხვედრი საუკეთესოა, რაც მას აქვს. ასე რომ, ყველა, კაცი იქნება თუ ქალი, ამ წესს უნდა გაჰყვეს და მთელი ცხოვრება ულამაზეს თამაშში გაატაროს, საპირისპიროდ იმისა, რასაც ახლა ფიქრობენ“. თუ თამაშია ყველაზე სერიოზული რამ, „ცხოვრება თამაშით უნდა იყოს სავსე, გარკვეული თამაშები უნდა ითამაშო, მსხვერპლი შესწირო, იმღერო და იცეკვო, რათა ღმერთების მადლი მოისხა, მტრები მოიგერიო და ბრძოლებში გაიმარჯვო“. ამგვარად „ისინი ბუნების მიხედვით იცხოვრებენ, რადგან უფრო მეტად ტიკინები არიან, ოღონდ ჭეშმარიტებაშიც უდევთ მცირე წილი“. „შენ მეტისმეტად ამცირებ ჩვენს ადამიანურ მოდგმას, უცხოელო“, – შეეწინააღმდეგება თანამოსაუბრე. ათენელი პასუხობს: „მაპატიე, ამას რომ ვამბობდი, ღმერთს მივჩერებოდი და მისით ვიყავი მოცული. თუ შენ გსურს, შეიძლება ჩვენი მოდგმა მდაბლად კი არა, საგანგებო სერიოზულობის ღირსად ჩავთვალოთ“[16].

თუ ადამიანმა უზენაესს მიაპყრო თვალი, მას აღარ ძალუძს თავი დააღწიოს ჯადოსნურ წრეს. საგანთა ოდენ ლოგიკური გააზრებით იგი საკმარისად შორს ვერ წავა. როცა ადამიანის აზროვნება გონის მთელ სიმდიდრეს შეავლებს თვალს და მისი უნარების მთელ სიდიადეს დაადასტურებს, ყოველი სერიოზული მსჯელობის ძირში პრობლემის ნარჩენი აღმოჩნდება. გულის სიღრმეში ყველას გაცნობიერებული გვაქვს, რომ ჩვენი დაბეჯითებით ნათქვამი სიტყვა ყოველმხრივ საბოლოო არასოდეს არ არის. როგორც კი მსჯელობა მერყეობას იწყებს, აბსოლუტური სერიოზულობის შეგრძნებას ძირი ეცლება. ძველი სიბრძნის მაგიერ: „ყოველივე ამაოა“, საკუთარ თავს გვთავაზობს იქნებ უფრო პოზიტიური ჟღერადობის მქონე დებულება: „ყოველივე თამაშია“. იგი შეიძლება გონის უძლურების გამომხატველ იაფფასიან მეტაფორად მოგვეჩვენოს; მაგრამ ეს ის ჭეშმარიტებაა, რომელსაც პლატონი სწვდა, როდესაც ადამიანს ღმერთების სათამაშო უწოდა. თავისებური სახოვანებით გვიბრუნდება იგივე აზრი „წიგნში იგავ-

[16] „კანონები“, 803-804, შდრ. აგრ. 685. პლატონის ხშირადმოყვანილი სიტყვები პირქუშ ელფერს იძენს ლუთერის გამონათქვამში: „ყველა ქმნილება ღმერთის ნიღაბი და სახიობაა“ (Erlanger Ausgabe XI, გვ. 115).

თა“[17]. აქ მარადიული სიბრძნე, ძირი სამართლიანობისა და ხელმწიფებისა, ამბობს, რომ ის ყოველ შესაქმემდე ღმერთის წინაშე თამაშობდა მის გასახარად, ხოლო მიწიერ სამფლობელოში თავის სიხარულს უნაწილებდა ძეს კაცისას.

თუ თამაშისა და სერიოზულობის ცნებათა გაუთავებელი ურთიერთგადასვლებისგან თავბრუ დაგვეხვა, საყრდენ პუნქტს, ლოგიკურში რომ არ აღმოჩნდა, ეთიკურში ვიპოვით. თავისთავად თამაში, როგორც თავიდან ვთქვით, ზნეობრივი ნორმების სფეროს გარეთაა. ის არც კეთილია და არც ბოროტი. მაგრამ, როცა ადამიანის წინაშე დგება კითხვა: რა არის ქმედება, რისკენაც ჩვენი ნება გვიბიძგებს – მოვალეობით ნაკარნახევი სერიოზული საქმე თუ ჩემს სურვილზე დამოკიდებული თამაში, სასინჯი ქვის როლს სინდისის ზნეობრივი გრძნობა შეასრულებს. როდესაც ჩვენს გადაწყვეტილებაზე ჭეშმარიტებისა და სამართლიანობის, თანატანჯვისა და შენდობის მოტივები მოქმედებს, კითხვა თავისთავად კარგავს აზრს. ერთი წვეთი თანატანჯვა საკმარისია, რომ ჩვენი ქცევა დამნაწევრებელი ინტელექტის დონეზე ამაღლდეს. ყოველი ზნეობრივი ცნობიერება, რომელიც სამართლიანობისა და მადლის აღიარებას ემყარება, ბოლომდე უპასუხოდ დარჩენილ შეკითხვას თამაშისა და სერიოზულობის შესახებ დუმილით პასუხობს.

[17] იგავთა, 8, 30-31 (ქართულ თარგმანში თამაშობრივი ინტერპრეტაცია არ იკითხება: იხ. „მცხეთური ხელნაწერი“, თბ., 1983, გვ. 289 – მთარგ. შენ.).

CIPDD-ის ბიბლიოთეკა

1. შარლ ლუი მონტესკიე. *კანონთა გონი*, 1994, 864 გვ.
2. *რუსი ფილოსოფოსები დემოკრატიასა და რევოლუციაზე* (ს. ფრანკი, ნ. ბერდიაევი, ს. ბულგაკოვი), 1994, 240 გვ.
3. *დემოკრატიის კლასიკური დოკუმენტები*, 1994, 48 გვ.
4. Мераб Мамардашвили. *Классический и неклассический идеалы рациональности*, 1994, 96 გვ.
5. *ჭკუა გაისაგან*, 1995, 160 გვ. (სოციალური და პოლიტიკური კვლევების ალმანახი)
6. გია ნოდია. *სათ?* (პოლიტიკური პუბლიცისტიკა), 1995, 208 გვ.
7. *Грузия. Данные о вооруженных силах* (материалы русской разведки 1921 г.), 1995, 48 გვ.
8. ვაცლავ ჰაველი. *ძალა უძალოთა*, 1995, 96 გვ.
9. *საზოგადოება და პოლიტიკა I*, 1996, 272 გვ. (სოციალური და პოლიტიკური კვლევების ალმანახი)
10. მოშე დაიანი. *ცხოვრება ბიბლიით*, 1996, 136 გვ.
11. ჟან ჟაკ რუსო. *საზოგადოებრივი ხელშეკრულება*, 1997, 152 გვ.
12. იოჰან ჰაიზინგა. *Homo Ludens*, 1997, 260 გვ. (ნაშრომი კულტუროლოგიაში)
13. მერაბ მამარდაშვილი. *ლექციები ფსიქოანალიზის შესახებ*, 1998, 64 გვ.
14. *საქართველოს პოლიტიკური სისტემა* (ცნობარი), 1998, 280 გვ.
15. დავით ლოსაბერიძე. *თვითმმართველობა საქართველოში*, 1998, 131 გვ.

16. ფრენსის ფუკუიამა. *ისტორიის დასასრული და უკანასკნელი ადამიანი*, 1999, 400 გვ.
17. გია ნოდია. *კონფლიქტი აფხაზეთში – მიზეზები და გაანალიზება*, 1999, 74 გვ.
18. *საზოგადოება და პოლიტიკა II*, 1999, 236 გვ. (სოციალური და პოლიტიკური კვლევების ალმანახი)
19. *საზოგადოება და პოლიტიკა III*, 2000, 232 გვ. (სოციალური და პოლიტიკური კვლევების ალმანახი)
20. *სამხედრო-სამოქალაქო ურთიერთობები საქართველოს მაგალითზე*, 2000, 290 გვ.
21. ედვარდ ჰელეტ კარი. *რა არის ისტორია?*, 2001, 144 გვ.
22. *საზოგადოება და პოლიტიკა IV*, 2002, 288 გვ.
23. ქ. ს. ლუისი. *უბრალოდ ქრისტიანობა*, 2002, 200 გვ.
24. *მუშაობა კონფლიქტზე: უნარ-ჩვევები და სტრატეგიები* (სახელმძღვანელო), 2002, 224 გვ.
25. Ф. Куне. *НАТО и Южный Кавказ*, 2003, 116 გვ.