

საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტი  
არქიტექტურის ურბანისტიკისა და დიზაინის ფაკულტეტი

# HOMO LUDENS

## კაცი მოთამაშე

თამაშები და შეჯიბრი როგორც  
კულტურის შემოქმედი ფუნქციები

სტუდენტი: გიორგი დავაძე  
ხელმძღვანელი: შოთა ბოსტანაშვილი

III კურსი, 6902 ჯგუფი

## თამაშები და შეჯიბრი როგორც კულტურის შემოქმედი ფუნქციები

თამაში არის გვერდითი დანამატი ადამიანის ფიზიოლოგიური მოთხოვნილებებისა ანუ იმისა, რაც ადამიანს სჭირდება ფიზიკური კეთილდღეობის ოპტიმიზაციისთვის. მაგალითად, ანტიკურ დროში ნადირობას თან ერთვოდა დანამატები რიტუალების სახით: როკვა მონადირეული მსხვერპლის გარშემო ან ნადირობამდე შემამზადებელი ცეკვები. ეს პირველყოფილი ინსტიტუტების დონემდე დაყვანილი თამაშობები ნელნელა გადავიდა ტრადიციაში და შემდეგ ჩამოყალიბდა როგორც კულტურა, ისიც შეიძლება ითქვას, რომ ეს კულტურა თავდაპირველად თამაშის სახით იწარმოებოდა, იცდებოდა ანუ კულტურა თამაშდებოდა. თამაში არის სულის საკვები, თავად კულტურა, რადგან კულტურაა რეალობის თამაშობრივი დანამატი. ეს საზოგადოებას სჭირდება ნორმალური და ურთიერთშეთანხმებული წყობილებისათვის, ასევე - საკუთარი ინდივიდუალურობის ჩამოყალიბებისათვის, რადგან თამაში არის ჩაკეტილი, მას აქვს საკუთარი წესები, საზღვრები და ჰყავს მონაწილეთა განსაზღვრული რაოდენობა (ან სოც. ჯგუფი), მონაწილეთა ამ სიმრავლეს ჰყავს მაყურებელიც, ის, ვინც შეიძლება თავად მონაწილედ იყოს ანუ მონაწილე შეიძლება იყოს როგორც საყურებელი ფიგურის, ისე მაყურებლის როლში, რომელიც საკუთარი თვალთ დაინახავს და შეაფასებს თამაშს, რომლის წევრი ასევე თვითონაა.

ზოგადად, თამაშის წარმოდგენისას ადამიანს განცდა უჩნდება რომელიმე თამაშის მაინცდამაინც მიწაზე წარმართვისა, კულა თავდაპირველად გამოირჩევა იმით, რომ წყალში ვითარდება ანუ გადიან ზღვაში და მათთვის უძვირფასეს ნივთებს ერთმანეთში ცვლიან. კულა არის თამაშების ერთ-ერთი ტიპის კონკრეტული სახე, რაც მონაწილე საზოგადოების ურთიერთდავალებულობისა და ნდობის, მეგობრობისა და სტუმართმოყვარეობის სულისკვეთებით არის გამსჭვალული. ეს თამაში თავდაპირველად სრული დაკონკრეტებით აღწერა მაღინოვსკიმ თავის წიგნში “არგონავტები წყნარი ოკეანის დასავლეთში”. გადაცემულ ყოველ ნივთს საკუთარი ისტორია აქვს, ზოგიერთი მათგანი კი იმდენად ძვირფასია, მისი კულას მიმოქცევაში შესვლა საერთო განცვიფრებას იწვევს. ნივთის ყოველი მიმღები თავს ვალდებულია თვლის, თამაშის შემდეგ სეზონზე მიღებული - სხვას გადაულოცოს. თამაშის მონაწილეთათვის მოგზაურობა შეიძლება ფათერაკებით იყოს აღსავსე. ტომების კულტურული ცხოვრების ყველაზე მაღალი გამოვლინებები სწორედ კულას უკავშირდება. შესაძლოა, არქაული ეპოქის კულტურული ცხოვრება არსად არ ღებულობდეს ასეთი კეთილშობილი თვისებების მქონე სახეს, როგორც ამ მეღანეზიელ პაპუასებთან. მათი შეჯიბრის ფორმა აღემატება, ხშირად გაცილებით უფრო ცივილიზებული ხალხების მონათესავე ადათებს. აქ საღმრთო რიტუალები სრულად ასახავენ ადამიანთა მიდრეკილებას სილამაზეში ცხოვრებისაკენ, ხოლო ფორმა, რითაც ეს მოთხოვნილება კმაყოფილდება, თამაშია.

თამაში შეიძლება ადამიანის ეტალონური მენტალობის დაფიქსირებითა და კარგად წარმოჩენით წარიმართოს. სიქველე დამახასიათებელი თვისებაა არა კონკრეტული ადამიანისა ან საგნისა, არამედ მისი გვარისა და მისთანათა. როგორც ერთეული ადამიანის, ისე ჯგუფის სრულყოფის ერთ-ერთი მძლავრი მამოძრავებელი თავისი ღირსების საკადრისი ჯილდოსა და პატივის მიღების სურვილია. თავისი სიქველისათვის კაცი პატივისცემას ელის. პირველი რომ იყოს, მან პირველის სახელი უნდა მოიპოვოს, თავისი პირველობა დაასაბუთოს, შეჯიბრი კი იმისაა, უპირატესობის საბუთიანობა შემოწმდეს. სიქველის ცნება უშუალოდ შეესაბამება თავის ენობრივ ძირს “taugen”: რაღაცის უნარის, შნოს ქონა, თავისი გვარის ნაღდ და სრულყოფილ წარმომადგენლად ყოფნა ანუ ადამიანის სიქველე თავისი საუკეთესოობით განისაზღვრება. კეთილშობილი კაცის სიქველეს შეადგენს თვისებათა მთელი კონა,

რომელიც მას საშუალებას აძლევს, იბრძოდეს და იმბრძანებლოს. სავსებით ბუნებრივია, რომ მრავალ ხალხში სიქველის ცნება “კაცურობის” ცნებიდან ამოიზარდა, როგორც, მაგალითად, ლათინური *virtus*, რომელიც თავდაპირველად უფრო “ვაჟკაცობის” აზრით იხმარებოდა.

არისტოტელეს, პატივი სიქველის ბუნებრივ საზომად მიაჩნია – ადამიანები პატივს ელტვიან, რათა საკუთარ ღირსებაში, საკუთარ სიქველეში დარწმუნდნენ. ისინი ესწრაფვიან დაფასების შემძლე ხალხისგან დამსახურების საკადრისი პატივისცემა დაიმსახურონ.

მაშასადამე, სიქველე, პატივი, კეთილშობილება და დაფასება იმთავითვე შეჯიბრის, ე. ი. თამაშის წრეში ტრიალებს, რასაც ასევე ადასტურებს ჰომეროსის ნათქვამი – მუდამ პირველი იყო და სხვას ჯობნიდა – ჯობნა, შეჯიბრის, უკეთესობის დამტკიცება, თავის წარმოჩენა, ეს ყველაფერი თამაშებრივია. ჭაბუკი კეთილშობილი მეომრის ცხოვრება სხვა არაფერია, თუ არა თავისი სიქველის მუდმივი გავარჯიშება. შეჯიბრის გზით ვარჯიშის იდეას ჯერ კიდევ არანაირად არ დაუკარგავს ძველებური მნიშვნელობა.

კეთილშობილება შეიძლება გამოიხატოს ჩინურ კულტურაში არსებულ შეჯიბრი, რომელიც “იანის” ფუძიდან მომდინარეობს და გულისხმობს “დათმობას”, მონაწილეებს შორის ურთიერთპატივისცემისა და დაფასების გამოვლენას მაგალითად გზისა ან ადგილის დათმობის სახით.

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, ან კაცმა უბრალოდ პოეტებსა და ჰეროდოტებს ანდოს თავის შექება. ამგვარი შეჯიბრი თავისთავად მიდის მოწინააღმდეგის დამცირებამდე. ეს უკვე კვების-დამცირების შეჯიბრია, სადაც ადამიანის ან ჯგუფის ნებისყოფა იცდება და ხშირად ასეთი შეჯიბრებები სისხლიანი დაპირისპირებებითაც მთავრდება. ასეთი დასასრულები მკვეთრად აისახებოდა არაბულ ლანძღვის ტურნირებში, სადაც ამ ტიპის თამაშის რამდენიმე სახეობაა გამოკვეთილი (მუაკარა, მუნაფარა, მუფარახა, მუჰასაბა, მუკათარა), სადაც ცდილობენ საკუთარი ღირსების, სიმდიდრის და ყველაზე უკეთესობის კარგად წარმოჩენა მთავარი, ამ თამაშებში გამარჯვებული პრიზითაც ჯილდოვდება. მუაკარა არის შეჯიბრი საკუთარი ქონების განადგურებაში, მაგალითად, საკუთარი აქლემებისათვის მყესების დაჩრა. მუნაფარა და მუფარახაც დაახლოებით იგივე ძირიდან მომდინარეობს, სხვისი დაჯახნა და დამცირებაა ხაზგასმული. მუჰასაბა შეჯიბრია ანგარიშში, მუკათარა კი შეჯიბრია რიცხობრივ აღმატებაში. ყოველივე ეს ერთად აღებული შეადგენს მის “იზმს”, “იზხას” – სრულყოფილებას, სხვებზე აღმატებულებას, მაშასადამე ძალას, პრესტიჟს. ეტოქის შერცხვენასა და დამცირებას, რასაც განსაკუთრებული გულმოდგინებით ცდილობენ ხოლმე საკუთარი “იზის” აღსაზევებლად, “ჰილია” ჰქვია.