

თალიკო დავითაძე, თემურ ავალიანი  
ჩიჭუალური არგო და ინტერნეტ-კომუნიკაცია  
(პრობლემის შესწავლის ზოგიერთი ასპექტის შესახებ)

თანამედროვე ინტერნეტ-კომუნიკაციის ეპოქაში, რომელმაც განუზომლად გაზარდა, გაამდიდრა და გაამრავალფეროვნა საკომუნიკაციო სივრცის შესაძლებლობები, სოციალური დიალექტოლოგიის პრობლემეტიკა ერთ-ერთ უაღრესად საინტერესო და აქტუალურ სფეროდ იქცა. სულ უფრო ნათელი ხდება, თუ საკვლევად რაოდენ ამოუწურავია ეს მიმართულება, რომელშიც სოციალური დიალექტები ჯერ კიდევ არც კი არის ერთმანეთისგან მკაფიოდ გამიჯნული (ლომთაძე, 2010: 10). ამა თუ იმ კონკრეტული მასალის ანალიზი სულ უფრო მეტ პასუხგაუცემელ კითხვას და კვლევის ახალ პერსპექტივას აჩენს. სწორედ ამან განაპირობა ჩვენი ინტერესი აღნიშნული სფეროსადმი. კერძოდ, ჩვენი ყურადღება მიიპყრო ინტერნეტ-სივრცეში ფართოდ დამკვიდრებული სოციოლექტის ერთ-ერთმა ნაირსახეობამ – არგომ, კონკრეტულად – ე.წ. რიტუალურმა არგომ, რომელიც ჯერ კიდევ ნათლად გააზრებულიც კი არ არის. უფრო მეტიც, როგორც მკვლევრები აღნიშნავენ, თვით „არგოც კი არაა ლინგვისტიკაში კარგად შესწავლილი, მიუხედავად იმისა, რომ სორბონის უნივერსიტეტში არსებობს არგოტოლოგიის ლაბორატორია“ (ჯაში, 2002: 71).

ჩვენი აზრით, სწორედ არგოს ამ ნაირსახეობას უნდა მიეკუთვნოს ე.წ. „სასიკვდილო ინტერნეტთამაშების“ მოყვარულთა, უფრო ზუსტად, ამ თამაშებში ჩათრეულთა გასაი-

დემლოებული სოციალური ჯგუფების მეტყველება. კონკრეტულად, წინამდებარე სტატიაში შევეცდებით წარმოვაჩინოთ რიტუალური არგო, როგორც სოციოლინგვისტური ცნება, მისი სტატუსი და ზემოთაღნიშნულ კონკრეტულ სივრცეში ფუნქციონირების ზოგიერთი თავისებურება.

ქართულ ენათმეცნიერებაში ტერმინს „**რიტუალური არგო**“ ვხვდებით ბ. ჯორბენაძესთან, რომელიც წერს: „უარგონისა და არგოს მრავალი ნაირსახეობა არსებობს. ცნობილია, მაგალითად, რიტუალური არგო. ე. სეპირი ასახელებს ამის ერთ ნიმუშს: ესკიმოსი ექიმბაშები იყენებენ განსაკუთრებულ ლექსიკას, სავსებით გაუგებარს იმათთვის, ვინც მათი ამქრის წევრი არ არის“ (ჯორბენაძე, 1989: 50) მკვლევარი ამ ტერმინს განმარტავს როგორც „**მაგიურ რიტუალებთან დაკავშირებულ არგოს**“ და ხაზს უსვამს, რომ ის მსოფლიოს მრავალ ენაშია დაფიქსირებული (ჯორბენაძე, 1989: იქვე). მკვლევარი ახდენს არგოს ნაირსახეობათა კლასიფიკაციას, რომელშიც ხუთიდან სამ სახეს ქართული ენის მასალის მაგალითზე გამოყოფს. ესენია:

1. **ქერუმების ენა**, რომელიც იქმნებოდა სულებთან სალაპარაკოდ;

2. **ხატის ანუ ჯვართენა** – გვხვდება ხევსურეთში, სადაც ამ ენაზე *ჯიხვის თავ-რქის გამოყოლება* ნიშნავს სიკვდილიანობას, მტრის თავდასხმას; *ოქროს საცრის თვალზე დაფარება* – დაბრმავებას; *მზექალის მიერ ქერ-ოქოთ გადმოფანტვა* – გვალვას; ხარს *ბულაური ჰქვია*; მამაკაცს – *ოქროს ბურთვი*; ქალს – *ბიჟიონი*; ღამეს – *ბნელი*; მზეს – *მზექალი*; მოხუც კაცს – *ბერხუნდი და სხვა* (ბ. ფოჩხუა, თ. თჩიაური).

3. **შელოცვის ფორმულები** – „*მე ვარ ბედი ბედნიერი, ტურფა, სახე მშვენიერი, ამოვალ ვერცხლივითა, დავჯდები ცეცხლივითა. რა არი შენი წამალი? წყლის შვილი* (=ბაყა-

ცი), *ზღვისა ქათმისა შვილი (=წინილა)*. *დაშაქრული დაადოს*“ (*შელოცვა ბედნიერისა; პ. უმიკაშვილი*) (ამის შესახებ იხ.: ჯორბენაძე, 1989: 50-51).

4. „**ქაჯური ენა**“, სადაც სიტყვები გადასხვაფერებულია ყოველ მარცვალზე რაიმე ნაწილაკის დართვით: *მონავინადან ან მონდერვინდერდა – (მოვიდა)*;

5. **მონადირეთა ტაბუირებული მეტყველება** („**ტყის ენა**“) – რიტუალურ არგოს ამ ნაირსახეობაზე საუბრობს თ. გითოლენდია, რომლიც წერს, რომ ჩვეულებრივ აფხაზურ მეტყველებაში თოვს *ა-შაქ* ეწოდება, ხოლო მონადირეთა ტაბუირებულ მეტყველებაში *ა-შაფ* (გითოლენდია, 2014: 51). ბ. ჯორბენაძის, ზ. კვიციანი, ა. ჭინჭარაულის და სხვათა კვალდაკვალ, მკვლევარი ქართული რიტუალური არგოს ერთ-ერთ ნაირსახეობად თვლის ჯვართენას, რომელსაც ასე განმარტავს: „ჯვართენას ეძახიან ორასიოდე სიტყვა-შესიტყვებას, რომელთაც ხატის მსახურნი და ქადაგ-მკითხავნი იყენებდნენ რიტუალების შესრულებისას“ (ჭინჭარაული, 2000: 151); რიტუალური არგოსადმი მათი მიკუთვნება ხდება შედეგი ნიშნების საფუძველზე:

1. **ჯვრის ზებუნებრიობის ხაზგასმა**. ამ „ენის“ შექმნა საჭირო იქნებოდა ჩვეულებრივ მოკვდავთა სასაუბრო ენისაგან ღვთისშვილთა „ენის“ განსხვავების მიზნით.

2. **ტექსტისთვის საკრალურობის მინიჭება**: ეს არის „სპეციალური“ ენა და ქადაგისაგან მოითხოვს სპეციალური ტერმინოლოგიის აუცილებელ ცოდნას.... ეს ლექსიკა ყოველდღიური ურთიერთობის დროს ჯვართენაში გამოყენებული მნიშვნელობით არ იხმარება (გითოლენდია, 214: 51-52).

3. **კავშირი მაგიურ რიტუალებთან**. ასე, მაგალითად, ქურუმები საგანგებო ენას ქმნიდნენ სულებთან სალაპარაკოდ. ან კიდევ – ხევსურეთში სანადირო ადგილთან მი-

სვლისას კლდის პირველ შესასვლელში მონადირე სანთელს ანთებდა, საკმეველს აკმევდა, ილოცებდა და ხმელგანატეხს შეჭამდა (სიხარულიძე, 2006: 104).

4. სწრაფვა საზოგადოების დანარჩენი ნაწილისაგან მისი **გასაიდუმლოებისკენ** (რის გამოც არგოს კრიპტოლექტს, ანუ „საიდუმლო ლექტს“ უწოდებენ: „პროფესიული საიდუმლოების გაცემა ხშირად გაკოტრებას ნიშნავდა. ამ საიდუმლოს დაცვა შესაბამისი არგოს გამომუშავებას საჭიროებდა, რომელიც მას ამქრის წევრისათვის გასაგებს, სხვებისათვის გაუგებარს ხლიდა“ (ჯორბენაძე, 1989: 50-51). მკვლევრები აღნიშნავენ, რომ ჯვართენაში ეს ნიშანი მკაფიოდ არ არის გამოკვეთილი, რაც არგოსადმი მის მიკუთვნებას ართულებს. ასე მაგალითად, ზ. კიკნაძის აზრით, არ იქნება სწორი, თუ ჯვართენას საიდუმლო ენად მივიჩნევთ, რადგან ის ფაქტობრივად ყველასთვის მისაწვდომია, გასაგებია და, მაშასადამე, არაგისთვის არის საიდუმლო. ამიტომ ჯვართენის ბუნდოვანება შეიძლება ჩაითვალოს მისი „საიდუმლო სტატუსის“ ბუნდოვან სახედ (კიკნაძე, 1997: 148);

5. რიტუალური არგოსთვის დამახასიათებელია სოციუმის განსაზღვრული მოცულობაც, მაგ: მონადირეთა ენა ოჯახური არგოს ნიმუშია, ჯვართენა თემისთვისაა დამახასიათებელი და ა.შ.

ჩვენი აზრით, ჩამოთვლილ მოთხოვნებს სრულად აკმაყოფილებს და შესაბამისად **რიტუალური არგოს კიდევ ერთ ნაირსახეობად უნდა ჩაითვალოს ინტერნეტსივრცეში მოქმედი დახურული და გასაიდუმლოებული ჯგუფების „ენებიც“**, რაც ჯერ-ჯერობით საერთოდ შეუსწავლელია. ეს ჯგუფები სხვადასხვა ნიშნით იქმნება. მათ შორისაა ე.წ. „სასიკვდილო ინტერნეტთამაშებში“ ჩათრეულ მოზარდთა ჯგუფები, მაგ.: „**ლურჯი ვეშაპი**“, „**მომო**“ და სხვები.

**ლურჯი ვეშაპის** (რუს. Синий кит) შესახებ, რომელიც მთლიანად სოციალური ქსელის ფენომენია, ჯერჯერობით ძალიან მწირი ცნობებია: თამაში შექმნილია 2013 წელს ერთ-ერთი უნივერსიტეტის ფსიქოლოგიის სპეციალბიდან გარიცხული ვინმე ფილიპ ბუდევიჩის (ფსევდონიმი ფილიპ „ლისი“) მიერ. როგორც თვითონ ამტკიცებს, მისი მიზანი იყო „საზოგადოების განმენდა“ იმ ადამიანებისაგან, რომლებსაც, მისი აზრით, არანაირი ღირებულება არ გააჩნიათ. ის 2016 წლის 15 ნოემბერს დააკავეს.. თამაში არსებობს რამდენიმე ქვეყანაში. პირველად გამოჩნდა რუსეთში 2013 წელს.

ტერმინი „**ლურჯი ვეშაპი**“ მომდინარეობს ნაპირზე გამოჩნეული ვეშაპების ფენომენისაგან, ვეშაპი კი **თვითმკვლელობის სიმბოლოდაა** მიჩნეული. თამაში დაფუძნებულია მონაწილეებსა და კურატორებს შორის **დახურულ სოციალურ სივრცეში ვერბალურ ურთიერთობაზე**. იგი შეიცავს **დავალებების სერიას**, რომლებსაც კურატორები იძლევიან. ზოგიერთი დავალება მოთამაშის თვითდაზიანებამდე მიყვანასაც მოითხოვს. **უკანასკნელი დავალებაა თვითმკვლელობის განხორციელება**. დავალებების სერია, რომელთა შესრულებაც 50 დღეში უნდა დასრულდეს თვითმკვლელობით, მოიცავს დილის 4:20 საათზე გაღვიძებას, სხვადასხვა ტიპის დავალებების შესრულებას. თამაშის მონაწილეები ვალდებული არიან პარალელურად უსმინონ მუსიკასა და უყურონ ვიდეოს, რომლებსაც მათ კურატორები უგზავნიან. მოთამაშეს **მკაცრად ეკრძალება თამაშთან დაკავშირებული ნებისმიერი დეტალის გასაჯაროება**, წინააღმდეგ შემთხვევაში მას ემუქრებიან ახლობლების დახოცვით. თამაშთან დაკავშირებული თვითმკვლელობის პირველი შემთხვევა მოხდა 2015 წლის

მინურულს რუსეთში და თანდათან გავრცელდა პოსტსაბ-  
ჭაურ ქვეყნებში.

ვემაპისა და ლურჯი ფერის სიმბოლიკას ბიბლიური  
ისტორია აქვს – ჯერ-ერთი, ვემაპი განასახიერებს **ბიბლიურ  
ვემაპს**, რომელმაც იონა გადაყლაპა, **ლურჯი ფერი კი –  
სასონარკვეთილების სიმბოლოა**. მეორეც, როგორც  
მკვლევრები აღნიშნავენ, უკვე რამდენიმე ათწლეულია  
ლურჯი ვემაპები ათეულობით, ხან ცალკე და ხან –  
კოლექტიურად, ოკეანიდან ნაპირზე, ხმელეთზე ხტებიან  
და თვითმკვლევლობით ასრულებენ სიცოცხლეს. ფენომენი  
აქამდე აუხსნელია მეცნიერების მიერ.

ჩვენი კვლევის საგანი, ცხადია, არის არა საკუთრივ  
თამაში, როგორც ასეთი, არამედ თამაში, როგორც  
ვერბალური ზემოქმედების პროცესი და მისი ე.წ. ენა,  
როგორც არგო. დახურულ სოციუმში, რომელიც თამაშის  
მონაწილეთა და მენტორთა სახითაა წარმოდგენილი, მისი  
უმთავრესი დანიშნულებაა არა იმდენად წმინდა საკომუ-  
ნიკაციო ფუნქციის შესრულება, არამედ მონაწილეთა  
შეკვრა, ერთ დახურულ ჯგუფში გაერთიანება და სხვა  
სოციალური ჯგუფისგან განსხვავება. შესაბამისად, ჩვენი  
მიზანია, შეძლებისდაგვარად გამოვკვეთოთ ის ნიშნები,  
რომელთა საფუძველზეც აღნიშნული „გასაიდუმლოებული  
ჯგუფების“ ენას ვთვლით არგოს ნაირსახეობად (რიტუ-  
ალურ არგოდ). სიღრმისეული ანალიზის გარეშეც კი  
აშკარაა, რომ ეს ნიშნები მსგავსი თამაშების ენას მრავლად  
აქვთ. ესენია:

1. ეს არის არა უბრალოდ დახურული, არამედ მკაც-  
რად **გასაიდუმლოებული ჯგუფის** ენა. მასთან დაკავ-  
შირებული ნებისმიერი დეტალის გასაჯაროების შემთხვე-  
ვაში მოთამაშეს ემუქრება უმკაცრესი სასჯელი;

2. აღნიშნული ენის უმთავრესი ფუნქციაა **მაქსიმალური ზემოქმედების მოხდენა**. ამიტომ ის დაკავშირებულია **სიმბოლოებთან** (ლურჯი – სასონარკვეთილების სიმბოლო, მათ შორის ბიბლიურ სიმბოლოებთან (ბიბლიური ვეშაპი – რომელმაც იონა გადაყლაპა), **მუქარასთან**, **შანტაჟთან**, **არავერბალურ საშუალებებთან** (მაგ. მუსიკა) და სხვა უამრავ ხერხთან. ამკარაა, რომ ყოველივე ეს კეთდება ტექსტისთვის რაც შეიძლება მეტი **საკრალურობის მინიჭების მიზნით**;

3. თამაშის პროცესი ემსგავსება **ერთ დიდ რიტუალს**, რომელიც თავის მხრივ სხვა უამრავ რიტუალს მოიცავს. მაგალითად, თითოეული დავალების შესრულების შემდეგ მოთამაშე ვალდებულია დამამტკიცებელ საბუთად ატვირთოს ფოტოსურათი ან ვიდეო. მეტიც, ზოგჯერ ითხოვენ, უშუალოდ თვითდაზიანების პროცესის ვიდეოზე გადაღებასაც კი. თამაშის ბოლო ეტაპზე ითხოვენ მაჭაბე ლურჯი ვეშაპის გამოსახულების ამოტვიფვრას და სხვ.

ერთი სიტყვით, ინტერნეტსივრცეში გავრცელებული რიტუალური არგოს ფენომენის კვლევა ჯერ კიდევ მხოლოდ საწყის ეტაპზეა და ჩვენ მიერ ის საკითხის დასმის ფარგლებშია განხილული. მისი სიღრმისეული ანალიზი ჩვენი მომავალი კვლევების მიზანია, რომლის შედეგებსაც შემდგომ პუბლიკაციებში ავსახავთ.

### **გამოყენებული ლიტერატურა**

**გითოლენდია თ.** „პოლისემია და ომონიმია ქართულში აფხაზური პარალელებით“. თბ., 2014.

**კიკნაძე ზ.** „ჯუართენის“ შესწავლისათვის. „ქართველური მემკვიდრეობა“. ტ. 1. ქუთაისი, 1996;

**ლომთაძე თ.** თანამედროვე ქართული სოციოლექტები. თბ., 2010.

**სიხარულიძე ე.** კავკასიური მითოლოგია, თბ., 2006.

**ჯაში ე.** „თანამედროვე ფრანგული სასკოლო არგო და მისი სტილისტურ-საკომუნიკაციო ფუნქციები“. ენა, თარგმანი, ლიტერატურა. სამეცნიერო შრომათა კრებული. VIII. თბ., „ენა და კულტურა“ 2002.

**ჯორბენაძე ბ.** „ქართული დიალექტოლოგია“. ტ 1, თბ. 1989.

**ჭინჭარაული ა.,** „ჯვართ ენის“ ზოგი ტერმინის წარმომავლობისა და მნიშვნელობისათვის“. თბ., 2000.

**ინტერნეტრესურსები:**

ლურჯი ვეშაპი (თამაში) // [https://ka.wikipedia.org/wiki/ლურჯი\\_ვეშაპი\\_\(თამაში\)](https://ka.wikipedia.org/wiki/ლურჯი_ვეშაპი_(თამაში))

"მომო" – ახალი სახიფათო ინტერნეტ თამაში მოზარდებისთვის თუ მითი? // <http://www.tabula.ge/ge/story/137957-momo-axali-saxifato-internet-tamashi-mozardebistvis-tu-miti>

**Temur Avaliani, Taliko Davitadze**

## **Ritual Argo and the Internet Space (On some aspects of studying the problem)**

### **Summary**

This paper makes assumptions that one of the varieties of sociolect that is ritual argo shall also include the lects of the secret social groups involved in the so called ‘deadly Internet games’ recently spreading in the Internet. The authors consider the following arguments to support this assumption:

1. This ‘language’ is a strictly secretive rather than just closed one. Disclosure of any details related to it is followed by severe punishment for the player.

2. The main function of the ‘language’ in question is to produce the maximum impact. Therefore, it is associated with symbols (blue as a symbol of despair), including biblical symbols (biblical whale), threats, blackmail, non-verbal means of communication, etc.

3. The process of the game is like one big ritual, which on its own, includes numerous other rituals.

The paper raises the issue of the further in-depth research into the problem.