**ლექცია 8**

**კულტურის უნივერსალიები**

ადამიანები მოიპოვებენ და განკარგავენ რესურსებს, ქმნიან წესებსა და კანონებს, სწავლობენ და ასწავლიან, შრომობენ და ისვენებენ, იკვლევენ სამყაროს, ქორწინდებიან და ბავშვებს ზრდიან, ყიდულობენ და ყიდიან, იბრძვიან და თავს იცავენ, ლოცულობენ და მსხვერპლს წირავენ, თხზავენ ამბებს და ხატავენ... ყოველივე ჩამოთვლილს, ამა თუ იმ ფორმით, უკლებლივ ყველა კულტურაში ვხვდებით, თუმცა, რასაკვირველია, ძალიან განსხავებული სახით.

ამრიგად, სხვადასხვა კულტურებს შორის გარკვეული საერთო ელემენტები იკვეთება, რომლებიც ყველა ან თითქმის ყველა საზოგადოებისათვის არის დამახასიათებელია. მათ **კულტურის** **უნივერსალიებს** (ლათინური სიტყვიდან „universalis“ – საერთო, საყოველთაო) უწოდებენ. არ არსებობს კულტურა, რომელსაც არ აქვს ენა გრამატიკული სტრუქტურით, ოჯახის ესა თუ ის ფორმა, ბავშვებზე ზრუნვის სისტემა. ყველა კულტურაში არსებობს სოციალური ინსტიტუტები **–** ადამიანის ცხოვრების რაიმე სფეროს მოსაწესრიგებლად გამომუშავებული კანონებისა თუ ტრადიციების ერთობლიობა. ინსტიტუტებია, მაგალითად, ქორწინება (რა ასაკიდანაა დაშვებული, ვისთან შეიძლება დაოჯახება და ა.შ.), რელიგია (მისი ადგილი საზოგადოებაში, რიტუალები და ა.შ.), საკუთრების ფორმები (კერძო, სათემო, სახელმწიფო და ა.შ.), მართვის და ძალაუფლების სისტემა (ბელადი, მეფე, უხუცესთა საბჭო, არჩევითი პარლამენტი და ა.შ.). ხსენებული ინსტიტუტები ყველა კულტურაშია და, ამგვარად, უნივერსალიების რიცხვს მიეკუთვნება (თუმცა არსებობს ინსტიტუტები, რომლებიც უნივერსალური არ არის, მაგალითად, თამადის ინსტიტუტი ქართულ კულტურაში). გარდა ამისა, უნივერსალიებია ხელოვნება, თამაში, სამკაული, ჰიგიენის წესები და სხვ.

**ზღაპარი** - ერთი შეხედვით, ბავშვებისათვის განკუთვნილი, სახალისო და ჭკვიანური არარეალური ამბავი - ადამიანის ფანტაზიის ნაყოფია, რომელიც ერთ-ერთ უმნიშვნელოვანეს საკაცობრიო უნივერსალიად მიიჩნევა. სულხან-საბა ორბელიანის განმარტებით, ზღაპარი “არს მოგონებულ ტყუილი ამბავად შემჭევრებული და არა ქმნილი მყოფობით“. იგი თითქმის ყველა ხალხს აქვს. ზღაპარი ძალზე ძველია, ის ხალხური ზეპირსიტყვიერების უმნიშვნელოვანესი ნაწილია. მრავალი ასეული წლის განმავლობაში  ეს ფანტასტიკური მოთხრობები, რომელთა იდეა, თემატიკა, სიუჟეტი, თხრობის სტილი, ენობრივი თავისებურები კარგად ასახავს მისი შემქმნელი ხალხის ყოფასა და ისტორიას, ზეპირად გადაეცემოდა თაობიდან. ზღაპარი იყო და არის ბავშვების სოციალიზაციის, საზოგადოების სრულფასოვან წევრად ჩამოყალიბების საშუალება, რომელმაც დამწერლობის არსებობის პირობებშიც შეინარჩუნა თავისი ფუნქცია და ტრადიცია. დროთა განმავლობაში იცვლებოდა  ზღაპრის მოტივები, სიუჟეტები, ფორმა. იგი გადადიოდა ხალხიდან ხალხში, ქვეყნიდან ქვეყანაში. მოგზაურები, ვაჭრები, ელჩები საკუთარ ქვეყანაში დაბრუნების შემდეგ უცხო ქვეყნის ზღაპრებს ყვებოდნენ. არსებობს ე.წ. მოარული სიუჟეტებიც, რომლებიც სხვადასხვა ხალხის ზღაპრებში გვხვდება და, როგორც ფიქრობენ, ერთმანეთისაგან დამოუკიდებლად გაჩნდა. ასეთია, მაგალითად, უკვდავების მაძიებელთა ამბები, ბოროტი დედინაცვლების, კეთილი ჯადოქრების და სხვა ისტორიები.

**მითი.** ტერმინი მითი, უფრო ზუსტად კი - მითოსი, ბერძნული წარმოშობისაა და აღნიშნავს სიტყვას, ნათქვამს, ამბავს. ადამიანი ყოველთვის ცდილობდა და ცდილობს ახსნას სამყარო, ბუნებრივი მოვლენები თუ სოციალური რეალობა, რომელშიც მას უხდება ცხოვრება. რატომ გაჩნდა სამყარო? ვინ, რამ და როგორ შექმნა იგი? რატომ თოვს? რატომ წვიმს? სად ჩადის მზე? რატომ ღამდება? რატომ ციმციმებს ვარსკვლავი? ეს იმ კითხვების მცირე ჩამონათვალია, რომელზეც ადამიანმა, უძველესი დროიდან დღემდე, მრავალი განსხვავებული პასუხი მოიძებნა - ზებუნებრივ ძალებთან დაკავშირებული თუ მეცნიერული. სწორედ ინტერესი, ცნობისმოყვარეობა გახდა მითის შექმნის საფუძველი. თითქმის ყველა კულტურაში არსებობს მითი, როგორც სამყაროს ახსნის ერთ-ერთი ფორმა. მითებზე საუბრისას, პირველ რიგში, ძველი ბერძნული მითები გვახსენდება და არცთუ უსაფუძვლოდ - მათ კლასიკურ მითებს უწოდებენ. თუმცა მითი ისეთივე უნივერსალიაა, როგორც ზღაპარი. ერთი შეხედვით, მითი და ზღაპარი ერთსა და იგივეს - არარეალურ ამბავს - გულისხმობს, თუმცა მათ შორის დიდი სხვაობაა. ადამიანებმა იმთავითვე იცოდნენ, რომ ზღაპარში მოთხრობილი ამბავი არასდროს მომხდარა, ხოლო მითში გადმოცემული ისტორიისა კი სჯეროდათ. შეიძლება, ჩვენ დღეს ზღაპრად ჩავთვალოთ აქილევსის, ჰერაკლეს, ათენას, გილგამეშის, ენქიდუს, დალის, ოჩოპინტრეს, ამირანის და სხვათა მითები, მაგრამ იმ დროს, როდესაც ეს მითები იქმნებოდა, ისინი მჭიდროდ იყო დაკავშირებული რწმენასთან და რელიგიურ წარმოდგენებთან, ასახავდა სამყაროს შესახებ არსებულ ცოდნას. მითოსური სამყაროს რეალურობაში ეჭვი არავის შეჰქონდა. დღესაც არსებობს საზოგადოებები, რომელთა ცხოვრების წესს მითოსური წარმოდგენები განსაზღვრავს. ზღაპარში არ არის დაკონკრეტებული დრო და ადგილი, სადაც მოქმედება ხდება, მითში კი პირიქით: ბერძნული პანთეონის ღმერთები ოლიმპოს მთაზე ცხოვრობენ, პრომეთე/ამირანი კავკასიონზეა მიჯაჭვული და ა.შ. თუ მითი ქართულია, მოქმედებაც საქართველოში ხდება, თუ შუამდინარული - შუამდინარეთში და ა.შ. ამგვარად, მითი მხოლოდ ფანტასტიკური ამბავი არ არის. ეს გახლავთ ადამიანთა წარმოდგენა წარსულისა და მომავლის, სამყაროს წარმოშობისა და ცხოვრების კანონზომიერებათა შესახებ. ეს კითხვები, რომლებზე პასუხიც მითის მეშვეობით გაიცემოდა, უნივერსალურია ყველა კულტურისათვის, სწორედ ამიტომ მიიჩნევა მითი კულტურულ უნივერსალიად.

**რელიგია -** წარმოდგენათა და ქმედებათა სისტემა, რომელიც ემყარება ზებუნებრივი ძალების რწმენას - ყველა კულტურაში არსებობს. სხვადასხვა კულტურაში ბუნებრივად და ზებუნებრივად სხვადასხვა რამ ითვლება. მაგალითად, ესა თუ ის დაავადება ზოგან რაიმე ბაქტერიის ან ვირუსის გავრცელების შედეგად მიიჩნევა, სხვაგან კი - ზებუნებრივი ძალებით გამოწვეულ მოვლენად. წარმოდგენა იმის შესახებ, თუ რა არის და რა არ არის ზებუნებრივი, ერთი საზოგადოების შიგნითაც იცვლება. რელიგია დაკავშირებულია ადამიანის მოთხოვნილებასთან, ახსნა მოუძებნოს მის ირგვლივ არსებულ საგნებსა და მოვლენებს. იგი განუყოფელია რწმენისაგან, რომელიც მხოლოდ ადამიანისთვის არის დამახასიათებელი. რელიგია გულისხმობს მორწმუნეთა ჯგუფის არსებობას, თუმცა, ამავე დროს, რელიგიური განცდა ღრმად ინდივიდუალურია. რელიგია ზღვარს ავლებს ყოველდღიურობასა და ზებუნებრივ, უჩვეულო მოვლენებს შორის, რომლებიც არ არის შეზღუდული ბუნების კანონებით. იგი მოიცავს რიტუალებს, მორწმუნეებისათვის ადგენს ქცევის მარეგულირებელ მცნებათა თუ ნორმათა სისტემას, რომელიც განსაზღვრავს, თუ როგორ უნდა მოიქცეს მორწმუნე ამ თუ იმ გარემოში.

რელიგია აღიარებს კავშირის შესაძლებლობას ადამიანურ და ღვთაებრივ სამყაროებს, მიწასა და ცას შორის. საინტერესოა, რომ ძველ რომაელთა ქურუმის სახელწოდება *pontifex* ნიშნავს „ხიდის გამდებს“ რაც გამოხატავდა მის ფუნქციას, ერთმანეთთან დაეკავშირებინა ამქვეყნიური და ღვთიური რეალობა.

ღმერთები და სულები შეიძლება იყვნენ იდუმალებით მოცულნი ან ადვილად მისაწვდომი, ადამიანური საქმეებით დაინტერესებულნი ან გულგრილნი მათ მიმართ. ზოგ საზოგადოებაში ღმერთების იერარქია არ არსებობს, ზოგში კი ღმერთებსა და სულებს შორის ძალაუფლება ისევეა გადანაწილებული, როგორც ეს ადამიანებში ხდება.

რელიგიის ჩამოყალიბებას წინ უძღოდა რწმენისა და რიტუალების განვითარების გრძელი გზა. რწმენა-წარმოდგენათა ერთ-ერთი ყველაზე ადრეული ფორმაა *ტოტემიზმი* - ტომსა და რომელიმე ცხოველს, მცენარეს ან ბუნებრივ მოვლენას შორის არსებული სულიერი კავშირის რწმენა. მაგალითად, ცხოველის, კერძოდ, დათვის კულტის არსებობა დადასტურებულია საქართველოს ტერიტორიაზე, ტყიბულის რაიონის სოფ. ცუცხვათის მღვიმის არქეოლოგიური მონაცემებით. უძველეს საზოგადოებებში გავრცელებული იყო *ფეტიშიზმი* - საგნების თაყვანისცემა, რომელთაც, თითქოს, ზებუნებრივი თვისებები ქონდათ. არსებობდა წინაპრების კულტი, აგრეთვე სულების რწმენა და ბუნების გასულიერება, რასაც *ანიმიზმი* ეწოდება. ასევე გავრცელებული იყო *მაგია.* მაგს გარკვეული ქმედებებისა და შელოცვების მეშვეობით გავლენა უნდა მოეხდინა ადამიანსა და ბუნებრივ მოვლენებზე.

მოგვიანებით გაჩნდა უფრო რთული წარმოდგენები სულზე, მის არსებობაზე გარდაცვალების შემდეგ, იმქვეყნიურ სამყაროზე, ღმერთებსა და გმირებზე. თანდათან ჩამოყალიბდა *თეისტური**რელიგიები*, ისინი აღიარებენ ღმერთს, რომელსაც შეუძლია თავის მიერვე შექმნილი წესრიგის შეცვლა, რომელსაც არაფერი დაემალება, რომელსაც შეგიძლია მიმართო გასაჭირის დროს. თეისტურმა რელიგიებმა მკაფიოდ განასხვავეს მიწიერი და ზეციური სამყარო, სხეული და სული. ასეთი რელიგიებია: იუდაიზმი, ქრისტიანობა, ისლამი.

აღმსარებლობა ადამიანთა ჯგუფის, ეთნოსის, ერის, სახელმწიფოს იდენტობის ერთ-ერთი მთავარი ნიშანია.

**სიმბოლო** (ბერძნ. sýmbolon - ნიშანი, რომელიც შეიძლება აღნიშნავდეს საგანს, მოვლენას, ბგერას და სხვ.) ერთ-ერთი უმნიშვნელოვანესი უნივერსალიაა. „მსოფლიოს ემბლემები და სიმბოლოები მართავენ, და არა სიტყვა და კანონი“, ამბობდა ჩინელი ფილოსოფოსი კონფუცი. სიმბოლო ლაკონურად ასახავს საგანს, მოვლენას ან ცნებას, რომლის გამოხატვასაც მრავალი სიტყვა დაჭირდებოდა. სიმბოლოები, ერთი მხრივ, შეიცავენ ინფორმაციას, ცოდნას ამა თუ იმ პიროვნების, ჯგუფის, საგნის ან ინსტიტუტის შესახებ, მეორე მხრივ კი იწვევენ ემოციურ განცდას. მაგალითად, ბრძოლის დროს აღმართული დროშა არმიის სულისკვეთებას განსაზღვრავდა: სანამ დროშა ფრიალებდა, გამარჯვებისათვის ბრძოლა გრძელდებოდა. დახრილი დროშა კაპიტულაციას (აგრეთვე გლოვას) ნიშნავდა, წარმატების აღსანიშნავად კი გამარჯვებული მხარე ქალაქის ან ციხის თავზე საკუთარ დროშას აღმართავდა. როგორც წესი, დამარცხებული მხარე გამარჯვებულს ქალაქის გასაღებს და საკუთარი ძალაუფლების ნიშნებს - კვერთხს, გვირგვინს და, პირველ რიგში, დროშას გადასცემდა. თეთრი დროშა დღესაც ბრძოლის შეწყვეტას და მოლაპარაკების შეთავაზებას აღნიშნავს. ადამიანის ნებისმიერი საქმიანობა, შეხედულება, იდეა თუ რწმენა სიმბოლოთი გამოიხატება. მაგალითად, შუა საუკუნეების ევროპაში ხელოსანთა და ვაჭართა გილდიებს, ასევე მე-19 საუკუნის საქართველოში ამქრებს საკუთარი, საქმიანობის შესაბამისი სიმბოლოები ჰქონდათ; დღეს თავისი სიმბოლოები აქვთ, მაგალითად, უნივერსიტეტებს, წითელი ჯვრისა და წითელი ნახევარმთვარის ორგანიზაციას, პაციფისტებს, მწვანეებს, სხვადასხვა საერთაშორისო ორგანიზაციას - გაეროს, იუნესკოს, ნატოს; ასევე სიმბოლოთა საშუალებით განვასხვავებთ ერთმანეთისაგან ამა თუ იმ რელიგიის აღმსარებლებს.

სიმბოლოები კულტურიდან კულტურაში „მოგზაურობენ“ და მნიშვნელობას იცვლიან. მაგალითად, ვარსკვლავის გამოსახულებას სხვადასხვა კულტურაში განსხვავებული მნიშვნელობა აქვს. ხუთქიმიანი ვარსკვლავი შუმერულ მითოლოგიაში ქალღმერთ იშთარის სიმბოლო იყო, ანტიკურ ეპოქაში ის სამყაროს მშვენიერების სიმბოლოდ ითვლებოდა, რადგან ბუნების ჰარმონიასა და პროპორციას განასახიერებდა, ქრისტიანობაში ხუთქიმიანი ვარსკვლავი ბეთლემის ვარსკვლავსა და ქრისტეს ხუთ ჭრილობას აღნიშნავს, წითელი ხუთქიმიანი ვარსკვლავი, რომელიც საბჭოთა კავშირისა და სოციალისტური ბანაკის ქვეყნების სახელმწიფო ატრიბუტიკის აუცილებელი სიმბოლო იყო, დღეს ტოტალიტარიზმის სიმბოლოდ აღიქმება. ორი ერთმანეთზე დადებული ვარსკვლავი უძველესი დროიდან ციური და მიწიერი საწყისების კავშირს გამოხატავდა. დღეს ექვსქიმიანი დავითის ვარსკვლავი („მაგენ დავიდი“ - დავითის ფარი) ისრაელის სახელმწიფოს სიმბოლოა.

**მკურნალობა და მედიცინა.** რა არის ჯანმრთელობა და ავადმყოფობა? ამ კითხვაზე სხვადასხვა კულტურას განსხვავებული პასუხი აქვს, მაგრამ ამა თუ იმ სახის წამოდგენა ავადმყოფობაზე, მისი თავიდან აცილებისა და მკურნალობის საშუალებებსა და ფორმებზე ყველა კულტურაში არსებობს. შესაბამისად, მკურნალობა და მედიცინა კულტურის ერთ-ერთი უნივერსალიაა.

მეცნიერები თვლიან, რომ დაავადების სრულყოფილი მკურნალობა შეუძლებელია იმ ბუნებრივი, სოციალური და კულტურული გარემოს ცოდნის გარეშე, სადაც ადამიანები ცხოვრობენ. ერთი კულტურის წარმომადგენლები ამა თუ იმ ავადმყოფობით უფრო ხშირად ავადდებიან, მეორენი კი - არა, მკურნალობა ერთ ჯგუფში უფრო ეფექტურია, ვიდრე მეორეში. ჩვენი შეხედულებები ჯანმრთელობის, ავადმყოფობისა და მკურნალობის შესახებ ჩვენი კულტურის გამოხატულებაა.

თანამედროვე მედიცინა მრავალი სხვადასხვა კულტურისა და ტრადიციის ურთიერთშეხვედრის შედეგად შეიქმნა. ეს იყო ერთგვარი „კულტურული მოგზაურობა“ ანტიკური ბერძნული და რომაული სამყაროდან ახლოაღმოსავლურ არაბულ კულტურაში, შორეულ აღმოსავლეთში, ჩინეთსა და ინდოეთში, და, შემდეგ, კვლავ ევროპაში, სადაც მედიცინა საბოლოოდ ჩამოყალიბდა როგორც სამეცნიერო ცოდნის სფერო.

ერთ-ერთი ძველეგვიპტური პაპირუსი, რომელიც ძვ. წ. დაახლოებით 1550 წლით თარიღდება, 900-მდე წამლის აღწერილობას მოიცავს. ეგვიპტეში სამედიცინო ცოდნის განვითარებას ხელი შეუწყო მუმიფიცირების ტრადიციამ. შუმერების სამედიცინო ცოდნის ამსახველი უძველესი წერილობითი ძეგლი ძვ. წ. მე-3 ათასწლეულს განეკუთვნება.

თანამედროვე სამედიცინო სიმბოლოების და ტერმინების შექმნა ძველ ბერძნებს უკავშირდება. ისინი კარგად იცნობდნენ ძველი ეგვიპტის, ბაბილონის, ინდოეთის სამკურნალო ტრადიციებს. ბერძნული მითოლოგიის თანახმად, მედიცინის ღვთაებად ასკლეპიოსიითვლებოდა, იგი ღმერთი-მკურნალისა და ღმერთი-წინასწარმეტყველის, აპოლონის შვილი იყო. ასკლეპიოსის სამლოცველოები სამკურნალო ადგილებად ითვლებოდა. გადმოცემის მიხედვით, ასკლეპიოსი დაქორწინდა  კუნძულ კოსის მმართველის ქალიშვილზე. შემდგომში ეს კუნძული გადაიქცა ძველი საბერძნეთის სამედიცინო განათლების ერთ-ერთ ცენტრად. ასკლეპიოსის შვილებიდან ცნობილი არიან *ჰიგია* - ჯანმრთელობის ქალღმერთი (რომლის სახელიდან მოდის სიტყვა „ჰიგიენა“) და *პანაცეა* - წამლით მკურნალობის მფარველი, რომელიც ყველა დაავადებას კურნავდა. მედიცინის მამად წოდებულმა *ჰიპოკრატემ,* რომელიც თავს ასკლეპიოსის შთამომავლად თვლიდა, საფუძველი ჩაუყარა კლინიკურ მედიცინას - ექიმის რეგულარულ დაკვირვებას ავადმყოფზე, მისი მდგომარეობისა და მკურნალობის მიმდინარეობის აღწერას. დღესაც ბევრ ქვეყანაში ექიმები სამედიცინო საქმიანობის დაწყების წინ „ჰიპოკრატეს ფიცს“ დებენ. ასკლეპიოსი ძველ რომში *ესკულაპეს* სახელით იყო ცნობილი. რომაელებმა ძველი ბერძნების ცოდნა მედიცინის და ჰიგიენის სფეროში კიდევ უფრო განავითარეს. ომის დროს ექიმები და მათი ვაჟები სამხედრო სამსახურისაგან თავისუფლდებოდნენ. რომაული კანონების ზოგიერთი პარაგრაფი სისუფთავესა და მოქალაქეთა ჯანმრთელობის დაცვას ეხებოდა. ქალაქ პომპეის გათხრების დროს აღმოჩნდა არქეოლოგიის ისტორიაში პირველი სამედიცინო ინსტრუმენტების სრული ნაკრები.

რომის იმპერიის დაცემის შემდეგ ბერძნულ-ლათინური სამედიცინო კულტურა არაბების წყალობით შემოინახა. მე-9-10 საუკუნეებში ბერძნულიდან არაბულ ენაზე ითარგმნა ჰიპოკრატესა და სხვა მოაზროვნეების თითქმის ყველა სამედიცინო თხზულება. ამასთან, არაბებმა მედიცინა გაამდიდრეს მნიშვნელოვანი ნაშრომებით ოფთალმოლოგიაში, ინფექციურ სნეულებებში, შექმნეს უზარმაზარი სამედიცინო ენციკლოპედია „ყოვლისმომცველი წიგნი მედიცინაზე“. სამედიცინო ტრაქტატებში აღწერილია სამკურნალო საშუალებები, სხვადასხვა დაავადებათა სიმპტომები და მკურნალობა.

რენესანსის პერიოდში ევროპამ კვლავ „აღმოაჩინა“ ანტიკური კულტურული მემკვიდრეობა, მათ შორის, სამედიცინო სფეროშიც. ეს, უპირველეს ყოვლისა, სწორედ არაბი მოაზროვნეების მეშვეობით გახდა შესაძლებელი. ანტიკური ფილოსოფოსების ზოგი ნაშრომი ორიგინალის სახით აღარ არსებობდა და მხოლოდ არაბული თარგმანის სახით იყო ხელმისაწვდომი.

ძველი ქართული ლიტერატურული ძეგლებიდან ირკვევა, რომ შუა საუკუნეების საქართველოში არსებობდნენ „მეცნიერნი კურნებისა“, „ხელოვანი მკურნალნი“, რომლებიც ავადმყოფს ყოველმხრივ სწავლობდნენ, არჩევდნენ სამკურნალო საშუალებებს, ყურადღებას აქცევდნენ დაავადებათა გამომწვევ გეოგრაფიულ და კლიმატურ ფაქტორებს. არსებობდა საავადმყოფოები და ითარგმნებოდა სამედიცინო თხზულებები. წერილობით წყაროებში იხსენიებიან ჯარა - ქირურგი, აქიმი - თერაპევტი. ათონის ივერთა მონასტერთან რამდენიმე საავადმყოფო არსებობდა, მათ შორის სპეციალიზებული საავადმყოფო კეთროვანთათვის – ლეპროზორიუმი. დავით აღმაშენებელმა გელათის მონასტერთან დააარსა *ქსენონი* - საავადმყოფო. მიჩნეულია, რომ მე-13 საუკუნის დასაწყისში თარგმნილი „წიგნი სააქიმოი“ მედიცინის სახელმძღვანელოდ გამოიყენებოდა. სულხან საბა ორბელიანის ცნობილი ლექსიკონი მოიცავს 50-მდე ანატომიურ-ფიზიოლოგიურ ტერმინს, დაავადებათა 160-მდე სახელწოდებას, დაავადების სიმპტომთა აღმნიშვნელ 40-მდე სიტყვას, 140-მდე სამკურნალო მცენარის დასახელებას.

**მაგია** (ბერძ. mageia, ლათ. magia) - ცოდნა და პრაქტიკა, რომელიც ემყარება ზებუნებრივი ძალების თუ გარკვეული ქმედებების მეშვეობით სასურველი შედეგის მიღწევის რწმენას) კულტურის კიდევ ერთი უნივერსალიაა. მაგიას მიაკუთვნებენ მრავალფეროვან სიმბოლურ ქმედებებს(შელოცვები, მკითხაობა, ზურგსუკან გადაფურთხება, თითების გადაჯვარედინება და ა.შ.), რომლებსაც ადამიანები მიმართავენ ზებუნებრივი ძალების მეშვეობით რაღაც მიზნის მისაღწევად, მაგალითად, ახალ მთვარეს ფული უნდა „დაანახო“, ბარაქა მოგივა. მაგიას მიეკუთვნება აგრეთვე გარკვეული ქმედებისაგან თავის შეკავება – მაგალითად, სახლში არ დაუსტვინო, ფული აღარ გექნება.

არავინ იცის, სად და როდის მიმართეს პირველად ადამიანებმა მაგიურ ქმედებებს. შეიძლება ვივარაუდოთ, რომ ეს მოხდა მაშინვე, როცა ადამიანმა იარაღის დამზადება დაიწყო და, შესაბამისად, გაიაზრა, რა არის *კეთება*. კაჟის ნატეხისაგან შეიძლება დანა დაამზადო. მაგრამ თავისთავად ეს არ ხდება, აუცილებელია ადამიანი, *გამკეთებელი*. აქედან შორს აღარ არის დასკვნამდე – რაც გარშემო არსებობს და ხდება - ხე, წვიმა, ავადმყოფობა – ყველაფერი ვიღაცის მიერაა *გაკეთებული*ან*კეთდება.* ვინ აკეთებს? – უხილავი ძალები, კეთილი ან ბოროტი სულები...

მეცნიერები მაგიას უძველეს რწმენა-წარმოდგენათა სისტემად მიიჩნევენ. მაგია ყველა კულტურაში გვხდება, თუმცა ძალზე განსხვავებული ფორმებით. შეიძლება ითქვას, რომ კაცობრიობის განვითარების ხანგრძლივი პერიოდის მანძილზე სწორედ მაგია წარმოადგენდა სამყაროს ახსნის ძირითად პრინციპს; ყველაფერი არსებული, ადამიანის ჩათვლით, გაგებული იყო როგორც უხილავი, კეთილი და ბოროტი ძალების მოქმედების ასპარეზი. როგორც ფიქრობენ, მაგიის წიაღში თანდათან წარმოიშვა კულტურის უმნიშვნელოვანესი ელემენტები – რელიგია და ხელოვნება.

განასხვავებენ მაგიის ორ ძირითად ტიპს. ერთი დაფუძნებულია მსგავს საგნებს შორის იდუმალი კავშირის არსებობის რწმენაზე. „ტომ სოიერის თავგადასავალში“ არის ასეთი ეპიზოდი: ტომს აქვს მინის ორი ბურთულა, ერთი უვარდება და ვერ პოულობს; მაშინ მეორე ბურთულას რამდენჯერმე აგდებს ძირს – თავის „მეგობართან“ მიგორდებაო; მეოთხე თუ მეხუთე ჯერზე შემთხვევით მართლაც ასე ხდება, რაც ტომს არწმუნებს არჩეული ხერხის სისწორეში. ან ავიღოთ ე.წ. მტრული მაგიის გავრცელებული რიტუალი: უნდა გააკეთო თოჯინა, მას მტრის სახელი „დაარქვა“, შემდეგ კი ნემსით „განგმირო“ – მტერს იგივე დაემართება. მაგიის მეორე ტიპი უშვებს კავშირს მთელსა და მის ნაწილს შორის. ბაყაყი თუ მოკალი, წვიმა წამოვა, რადგან ბაყაყი წყალში ცხოვრობს, მისი „ნაწილია“, ნაწილზე ზემოქმედება კი მთელზეც აისახება. სასიყვარულო მაგიურ რიტუალებში შეყვარებულის „მოსაზიდად“ ძალიან ხშირად გამოიყენება მისი კუთვნილი რაიმე ნივთი, თუნდაც ღილი. ძველი რომაელები საიდუმლო ადგილას სათუთად ინახავდნენ მოჭრილ ფრჩხილებსა და თმებს, რათა ხელში არ ჩავარდნოდათ მტრებს, რომლებსაც შეეძლოთ მაგიის მეშვეობით პატრონისათვის ზიანის მიყენება.

საუკუნეებისა და ათასწლეულების მანძილზე მაგია ვითარდებოდა და რთულდებოდა, ჩნდებოდნენ მაგიის „სპეციალისტები“ – მკითხავები, ნათელმხილველები, გრძნეულები, შამანები...

**ხელოვნება.** დედამიწის ზურგზე არ მოიძებნება ხალხი, რომელსაც არ აქვს ხელოვნების სხვადასხვა ფორმა – ცეკვა, მუსიკა, მხატვრობა... სწორედ ამიტომ განეკუთვნება ხელოვნება კულტურის უნივერსალიებს.

ბევრ ენაში არ მოიპოვება ხელოვნების აღმნიშვნელი საგანგებო სიტყვა, შეიძლება იმიტომ, რომ ხელოვნება ხშირად რელიგიური, სოციალური და პოლიტიკური ცხოვრების განუყოფელ ნაწილად გვევლინება. ხელოვნებას განეკუთვნება ნაწარმოები (მაგალითად, ქანდაკება), ქმედება (მაგალითად, ცეკვა), ტექსტი (მაგალითად, ლექსი), რომელიც ადამიანებში (არ არის აუცილებელი - ყველაში) აღძრავს ესთეტურ გრძნობას („რა მშვენიერია!“, „რა ლამაზია!“, „რა კარგადაა გაკეთებული!“, ესთეტური გრძნობა შეიძლება უარყოფითიც იყოს – „რა უშნოა!“, „რას გავს!“). აქ ორი საყურადღებო მომენტია: ერთი, რომ ხელოვნების ნიმუში ადამიანის მიერ არის შექმნილი, თორემ ესთეტური გრძნობა ბუნების ქმნილებებმაც შეიძლება აღძრას – ლამაზმა ხემ ან მშვენიერი გარეგნობის ადამიანმა; და მეორე, ხელოვნების ნიმუშს აუცილებლად ჭირდება სხვა ადამიანი – მაყურებელი თუ მსმენელი, ერთი სიტყვით, შემფასებელი. ხელოვნების ნიმუში გადმოსცემს ავტორის ემოციებსა და მის იდეებს, ხოლო მნახველში კი ის იწვევს გრძნობებს. ემოციები და იდეები სხვადასხვა ფორმით გამოიხატება: ხატვით, ჩუქურთმით, ქსოვით, სხეულის დეკორაციით, მუსიკით, ცეკვით, მწერლობით.

ხელოვნების ის სფეროები, რომლებიც დღეს დამოუკიდებლად არსებობს, შორეულ წარსულში ადამიანის ყოველდღიური ყოფის ნაწილი იყო. ალჟირში, ისრაელში, მაროკოში აღმოჩენილია ნიჟარების მძივები, რომლებიც 82-100 ათასი წლისაა. ისინი სამკაულის შორეულ წინამორბედად შეიძლება მივიჩნიოთ. ხელოვნების ფორმები თანდათან ვითარდებოდა, იხვეწებოდა, რთულდებოდა; განსხვავებული რიტუალები სხვადასხვა რითმში სრულდებოდა; გაჩნდა პირველი მუსიკალური ინსტრუმენტები – ქვის დაფდაფი, ლერწმის თუ ძვლის სალამური; ნელ-ნელა ცეკვა გამოეყო მაგიას და თავისთავადი ღირებულება შეიძინა – გართობისა და განტვირთვის.

მაგიიდანვე ამოიზარდა სახვითი ხელოვნება. გამოქვაბულებში ნაპოვნ ქვის ხანის ნახატებზე ხშირადაა გამოსახული ისრით თუ შუბით განგმირული ცხოველები. დახატულ ისარს ნამდვილი ისარი პირდაპირ ნადირის გულისკენ უნდა მიემართა... სანადირო მაგიასთან დაკავშირებული მხატვრობა ისე განვითარდა, რომ, როდესაც მე-19-20 საუკუნეების მიჯნაზე ევროპის რამდენიმე გამოქვაბულში ცხოველების უზარმაზარი, გასაოცარი ოსტატობით შესრულებული ფერწერული გამოსახულებები აღმოაჩინეს, ბევრმა მეცნიერმა არც კი დაიჯერა, რომ ეს ყველაფერი ქვის ხანაში შეიძლება ყოფილიყო შექმნილი. დღეს ეს მხატვრობა მსოფლიო ხელოვნების საგანძურშია შესული.

უძველეს დიდ ცივილიზაციებში – ეგვიპტეში, შუამდინარეთში, ჩინეთში, ინდოეთში, საბერძნეთსა თუ რომში – ხელოვნების თითქმის ყველა ძირითად ფორმას ვხვდებით: მუსიკას, მხატვრობას, ქანდაკებას, არქიტექტურას, პოეზიას, თეატრს. აქ უკვე არიან პროფესიონალები – კარის მხატვრები თუ მოხეტიალე მუსიკოსები. ვერავინ იტყვის, რომ მოგვიანებით შექმნილი შედევრები „უკეთესია“, ვიდრე მაშინდელი – ნამდვილი ხელოვნება არ ძველდება.

ხელოვნებაზე საუბრისას არ შეიძლება გვერდი ავუაროთ მის კავშირს რელიგიასთან. რელიგიური წესები და დოგმები ხელოვნებაზე უზარმაზარ გავლენას ახდენდა; ხელოვნების ზოგი ფორმა იკრძალებოდა და იდევნებოდა, ზოგიც ყველანაირად წახალისდებოდა. მაგალითად, იუდაიზმი და ისლამი კრძალავენ ცოცხალი არსებების გამოსახვას, ამიტომ ამ რელიგიის მიმდევარ ხალხებში მონუმენტური მხატვრობა, პორტრეტი და ქანდაკება არ განვითარებულა, სამაგიეროდ, მუსლიმურ კულტურაში უმაღლეს დონეს მიაღწია ორნამენტისა და კალიგრაფიის ხელოვნებამ.

ხელოვნებაზე უდიდესი გავლენა აქვს ტექნიკურ პროგრესს. მე-19 საუკუნის მეორე ნახევარში ხელოვნების ტრადიციულ ფორმებს შეემატა ახლები – ფოტოგრაფია და კინო, ხოლო გასული საუკუნის მიწურულს – კომპიუტერული ხელოვნების მრავალგვარი ფორმა. ხელოვნება მასობრივი გახდა.

**სამართალი** კულტურის ერთ-ერთი უნივერსალიაა. ყველაზე ზოგადი განმარტებით, სამართალი არის წესების ერთობლიობა, რომელიც სხვადასხვა გზით არეგულირებს ადამიანების ქცევას და წარმოადგენს უპირველეს მომრიგებელს ადამიანების ურთიერთობაში. რამდენად განსხვავებულია იგი სხვადასხვა ხალხებში? ცნობილი ფრანგი ფიზიკოსი და მოაზროვნე ბლეზ პასკალი ამბობდა: „ის, რაც ალპებს იქით ჭეშმარიტებაა, ალპებს აქეთ სიცრუეა“. ჯერ კიდევ ძველ ბაბილონში, ძვ. წ. მე-18 საუკუნეში, მეფე ხამურაბიმშექმნა კანონთა კრებული - ყველაზე სრულყოფილი სამართლის ძეგლი ძველ მესოპოტამიაში. თუმცა სამართალი და კანონები მანამდეც არსებობდა და მოქმედებდა, სანამ ადამიანი მათ წერილობით ფორმას მისცემდა. ამის ნათელი დადასტურებაა ადათებზე დამყარებული და ზეპირსიტყვიერი სახით თაობიდან თაობისათვის გადაცემული კანონები. თავად სიტყვა *ადათი* არაბულად ჩვეულებას ნიშნავს. სწორედ ადათებს ემყარება, მაგალითად, სვანეთში, ხევსა და ფშავ-ხევსურეთში არსებული სამართალწარმოების წესი, რომელმაც უხსოვარი დროიდან მოაღწია.

კავკასიის მთიანეთში ფართოდ იყო გავრცელებული სისხლის აღების, ძმადნაფიცობის, ქალის მოტაცების ადათები. ზოგიერთი მათგანი დღესაც შემორჩენილია. სისხლის აღების ადათი გავრცელებული იყო ახლო აღმოსავლეთისა და სკანდინავიის ქვეყნებში, ასევე ალბანეთში, იტალიაში იგი ვენდეტას სახელითაა ცნობილი. ეს არის სამართალწარმოების, საზოგადოებრივი წესრიგის რეგულირების ერთგვარი წესი, რომელიც მისაღები და მართებული გახლდათ გარკვეულ დროსა და სივრცეში მანამ, სანამ იგი წარმოადგენდა დანაშაულის თავიდან აცილების ფორმას და არა შურისძიებას. სისხლის აღების ადათი დაფუძნებული იყო პრინციპზე „კბილი კბილის წილ“, რაც გულისხმობს შემდეგს: მკვლელობის ჩადენის შემთხვევაში, დამნაშავე ან მისი ოჯახის რომელიმე წევრი სიკვდილით ისჯებოდა, ამასთან ერთად, მკვლელის ოჯახი დიდ მატერიალურ ზარალსაც განიცდიდა. დღეს სისხლის აღების წესს სოციალური სარგებლის მოტანა არ შეუძლია, მეტიც - ის სისხლის სამართლის დანაშაულად ითვლება და კანონით ისჯება.

კაცობრიობის ისტორიის მანძილზე, კანონებთან ერთად, იცვლებოდა მათი სისრულეში მოყვანის ფორმებიც. თანამედროვე ეტაპზე დამნაშავის წამება კანონით ისჯება, ოდესღაც კი ერთ-ერთ მტკიცებულებას სწორედ წამების დროს მიღებული აღიარებითი ჩვენება წარმოადგენდა. ისტორიიდან ყველასათვის კარგად არის ცნობილი სხვადასხვა სახის საჯარო სასჯელები: ძელზე გასმა, კოცონზე დაწვა, ჩამოხრჩობა, დახვრეტა, გილიოტინისა და ელექტროსკამის მეშვეობით დასჯა. ზოგი მათგანი დღესაც მოქმედებს ამა თუ იმ ქვეყანაში. ბევრგან, საქართველოს მსგავსად, სიკვდილით დასჯა გაუქმდა და იგი სამუდამო პატიმრობით შეიცვალა.

**შრომა** ადამიანის თანდაყოლილი უნარია. ცხოველები და ფრინველებიც „შრომობენ“: აგებენ ბუდეებს, თხრიან სოროებს, ფუტკრები აკეთებენ ფიჭას და ამზადებენ თაფლს... მაგრამ, ადამიანისაგან განსხვავებით, ეს ყველაფერი ინსტინქტის, გენეტიკური პროგრამების საფუძველზე ხდება, ადამიანი კი შრომის პროცესს გააზრებულად, გონების მეშვეობით წარმართავს. სწორედ ადამიანის შრომის შედეგია კულტურა, რადგან, როგორც უკვე ვიცით, კულტურა არის ადამიანის მიერ შექმნილი ან გარდაქმნილი „მეორე ბუნება“.

საქმიანობის მიხედვით, ადამიანები სოციალურ ჯგუფებად იყოფოდნენ; ამ დაყოფას სხვადასხვა ეპოქაში განსხვავებული ფორმა ჰქონდა. უპირველესად, განასხვავებდნენ გონებრივი და ფიზიკური შრომით დაკავებულ ადამიანებს; პირველი თავისუფალ მოქალაქეთა ხვედრი იყო, ფიზიკურად კი მონები, შუა საუკუნეებში – გლეხები, შემდეგ – დაქირავებული მუშები შრომობდნენ. ამა თუ იმ ქვეყნის გეოგრაფიული, კლიმატური და სხვა გარემოებები განაპირობებს საქმიანობის თავისებურებებს.

დედამიწაზე უამრავი, ერთი შეხედვით უცნაური საქმიანობა არსებობს. მაგალითად, ძველ რომში „დასაფლავების ჯამბაზის“ პროფესია არსებობდა: ეს ადამიანი დასაფლავების პროცესიის დროს გარდაცვლილის მსგავსად იმოსებოდა, იკეთებდა მისი სახის მიხედვით დამზადებულ ნიღაბს და სხვა ჯამბაზებთან ერთად ცეკვავდა გარდაცვლილის გარშემო. რომაელები მიიჩნევდნენ, რომ ეს ამშვიდებდა გარდაცვლილის სულს და ამხიარულებდა მოსახლეობას. ამ ადამიანებს *აქტიორები* ერქვათ.

დროთა განმავლობაში იცვლება წარმოდგენა იმის შესახებ, თუ რა არის გართობა, რასაც თავისუფალ დროს ვუთმობთ, და რა - სამუშაო. ოდესღაც ნადირობა ადამიანის ძირითადი საქმიანობა, შეიძლება ითქვას, ერთ-ერთი პირველი პროფესია იყო, რომელიც შემდგომში გატაცებად და გართობად იქცა. თუმცა ნადირობა დღესაც არსებობს, როგორც პროფესია: ეგერები - პროფესიონალი მონადირეები - დაჰყვებიან მოყვარულ მონადირეებს და თვალყურს ადევნებენ ნადირობის წესების დაცვას.

 **რეკრეაცია** (ლათ. recreatio - აღდგენა) დასვენებას, დახარჯული ენერგიისა და ძალების აღდგენას ნიშნავს. იგი უნივერსალიაა და ადამიანის ყოფის ისეთივე შემადგენელი ნაწილია, როგორც შრომა. როგორც ჩანს, ადამიანისათვის დასვენება იმდენად მნიშვნელოვანი რამ არის, რომ იგი საგანგებოდ ზრუნავს სარეკრეაციო ზონების, დასასვენებელი ადგილების მოსაწყობად. ძალების აღდგენის ბუნებრივი საშუალებაა ძილი, რომლის დროსაც ადამიანის ყველა ორგანო და კუნთი მოდუნებულია და ისვენებს. გარდა ამ ბუნებრივი საშუალებისა, თავად ადამიანმა მოიგონა რეკრეაციის უამრავი ფორმა: ეზოები, პარკები... გავიხსენოთ თუნდაც ის, რომ მსოფლიოს შვიდი საოცრებიდან ერთ-ერთი სწორედ სემირამიდას დაკიდული ბაღებია. არქიტექტურასთან ერთად, სწორედ სარეკრეაციო ზონები გვიქმნის პირველ შთაბეჭდილებას უცხო ქვეყნაში მოგზაურობისას.

სარეკრეაციო სივრცეები განსხვავებულია სხვადასხვა ხალხსა და კულტურაში, ეს მხოლოდ კლიმატის, ლანდშაფტის, ფლორისა და ფაუნის სხვადასხვაობით არ არის გამოწვეული. მაგალითად, ფრანგული პარკები განსხვავდება ინგლისური პარკებისაგან: ფრანგული სწორხაზოვანია, გეომეტრიული ფიგურები და ფორმები ჭარბობს, ინგლისური ბუნების ფორმებს ინარჩუნებს; ულამაზესი ბაღები აქვთ იაპონელებს, ეს არის ბუნებისა და ადამიანის უსაზღვრო ფანტაზიის შერწყმა.

ბაღ-პარკების გარდა, არსებობს სხვა უამრავი სარეკრეაციო ადგილი და საშუალება: ბილიარდისა თუ ბოულინგის სათამაშო კლუბები, ზოოლოგიური პარკები და ა.შ.

**თამაში** კულტურის ერთ-ერთი უნივერსალიაა. იგი მხოლოდ ადამიანისთვის დამახასიათებელი უნარი არ არის, ცხოველებიც თამაშობენ. თუმცა ადამიანმა, ცხოველებისგან განსხვავებით, *შექმნა* უამრავი თამაში: საბავშვოთი დაწყებული (კლასობანა, შვიდქვაობანა, დამალობანა და სხვ.) სპორტის ნაირგვარი სახეობებით დამთავრებული (ფეხბურთი, ჭადრაკი, კრიკეტი...). მსოფლიოს სხვადასხვა ხალხის მიერ შექმნილი არაერთი თამაში გასცდა წარმოშობის ადგილს; მაგალითად, ჭადრაკი სათავეს ინდოეთში იღებს, ოლიმპიური თამაშები - საბერძნეთში, ფეხბურთი კი - ბრიტანეთში, დღეს კი მათ მთელ მსოფლიოში თამაშობენ. ყველა თამაშს აქვს საერთო მიზანი - გამარჯვება, წესები, სათამაშო ადგილი და დრო. თამაში არ არის „ჩვეულებრივი“, „ნამდვილი“ ცხოვრება, პატარა ბავშვმაც კი იცის, რომ თამაშის დროს ყველაფერს აკეთებს „ვითომ“.

ერთი მხრივ, თამაში აღიქმება, როგორც არასერიოზული, შრომის საპირისპირო ქცევა. თამაშის დროს ადამიანი ერთობა, ისვენებს და სიამოვნებას იღებს. სწორედ ამიტომ თამაშობენ არამარტო ბავშვები, არამედ ზრდასრული ადამიანებიც. თამაში მათთვის განტვირთვის საშულებაა. მეორე მხრივ, არსებობს სპორტული თამაშის პროფესიული სახეობები, მაგალითად, ფეხბურთი. ფეხბურთელები დიდი ენერგიისა და შრომის ფასად ცდილობენ მიაღწიონ წარმატებას. ეს მათთვის არა გართობა, არამედ სერიოზული საქმეა, პროფესიაა.

საქართველოში არსებული ბევრი უძველესი თამაში დღემდე შემოინახა. „ქართველების ოდენი სხვადასხვაგვარი სათამაშო თითქმის არც ერთს ხალხს არ აქვს და ყოველგვარი სათამაშოც უთუოდ ისეთია, რომელიც ჭკუა-გონებასა და სხეულს სწვრთნის, ავარჯიშებს. ყველას არ ჩამოგითვლით აქ, ... დავასახელებ მხოლოდ „ბურთაობას”... ბურთაობის დროს თვალი, ფეხი, ხელი, თავი, ტანი და ყოლიფერი თანასწორად ეჩვევა სიმარდეს. ქართულ სათამაშოებს ბავშვები თავის ხელით აკეთებენ, მაგალითად, ტაფა-რიკს თვითონ გამოსჭრიან ხოლმე, შვილდკოდალს იკეთებენ, ბურთს თავის ხელით ამზადებენ, და ეს შრომა კიდევ უფრო აყვარებს პატარა პატრონს თავის საკუთრებას“, - ასე იხსენებს აკაკი წერეთელი თავისი ბავშვობის საყვარელ თამაშებს თხზულებაში „ჩემი თავგადასავალი“. ჩამოთვლილი თამაშებიდან ბევრი აღარ არსებობს, თუმცა, მაგალითად, „ბურთაობა“, რომელსაც მეორენაირად „ლელოს“ უწოდებენ, დღემდე შემორჩა.

დროთა განმავლობაში ესა თუ ის თამაში ფორმას და, ზოგჯერ, შინაარსსაც იცვლის. მაგალითად, დღეს გოგონები სახლობანას სხვანაირად თამაშობენ და არა ისე, როგორც მათი დედები ან ბებიები. ჩნდება ახალი თამაშები. ბევრი მათგანი კომპიუტერული ტექნოლოგიების განვითარებას უკავშირდება.

ჩვენ განვიხილეთ კულტურის უნივერსალიათა მხოლოდ ნაწილი. ზოგიერთ მათგანზე სხვა საკითებთან დაკავშირებით ვისაუბრებთ.