

სტრატეგიული თამაში „გრიგოლ ხანძთელის ცხოვრება“

ავტორი: [ანი კოპალიანი](#)

ერთხელ ბავშვები გაოცდნენ, რომ გაიგეს, თურმე მათი მასწავლებელიც ვთამაშობდი კომპიუტერულ თამაშს. სამასწავლებლოშიც შემომყვნენ და კითხვები დამაყარეს: მაინც რა თამაში იყო? რომელ დონეზე ვიყავი? მათი საყვარელი თამაშების შესახებ თუ ვიცოდი რამე? ახლახან გამოსული დისკი ხომ არ მნებავდა? და ასე შემდეგ. მოკლედ, რამდენიმე წუთში ლამის პოპულარულობის იმ ზღვარს მივადწიე, რომელსაც სუპერვარსკვლავები ვეღარ უძლებენ და მავნე ჩვევებს ეძალებიან.

ხუმრობის გარეშე კი, მავნე ჩვევა უკვე მქონდა – კვირაში რამდენიმე საათის განმავლობაში მე მე კი არა, წამოსასხამიანი კაცუნა ვიყავი, აქეთ-იქით დავრბოდი, მადნეულს და სასარგებლო წიაღისეულს მოვიპოვებდი, დაუსახლებელ ადგილებზე ჯერ ქოხებს, მერე აგურის სახლებს, ბოლოს კი სასახლეებს ვაგებდი, ცივილიზაციებს ვქმნიდი, არმიას ვაყალიბებდი, ომებს ვიგებდი და მგონი, კოსმოსშიც გავფრინდი... თუ არა? ამ უკანასკნელზე თავს ვერ დავდებ.

თავს ვინუგეშებ, რომ ამ თამაშში გატარებული საათებს მთლად ამაოდაც არ ჩაუვლია, რაღაც დამიტოვა, ვთქვათ, მენეჯმენტის უმნიშვნელოდ გაუმჯობესებული უნარი. ის პერიოდი დიდი ხნის წინ ჩაბარდა წარსულს და ჩვეულებრივ არც კი მახსენდება. მხოლოდ წელიწადში ერთხელ, როდესაც „გრიგოლ ხანძთელის ცხოვრებას“ ვკითხულობ, ბუნდოვნად ვგრძნობ, რომ ეს ნაწარმოები ასოციაციურად უკავშირდება რაღაც ისეთს, რისგანაც დრო, მანძილი, გარემო, მსოფლმხედველობა და მოკლედ, ყველა პარამეტრი ამორებს. უკავშირდება თამაშს, რომელშიც ჩემი ავატარი მიწის თხრას ქვის ბლაგვი იარაღებით იწყებდა და ბოლოს, მგონი, მეათასე ცდაზე, აწყობილ სისტემას ქმნიდა. და კიდევ ერთხელ მედიმება იმაზე, თუ როგორ ჰგავს ერთმანეთს ამ სამყაროში ის მოვლენები, რომლებსაც, ერთი შეხედვით, ერთმანეთთან არაფერი აქვს საერთო და როგორი დაკვირვება და გამბედაობაც გვმართებს მასწავლებლებს, რომ მოსწავლეებს ეს მსგავსება გაუზიაროთ.

არადა, ხომ მართლაც იდეალური დასაწყისია კომპიუტერული თამაშისთვის: ოთხი ახალგაზრდა კაცი, რომელთაც სულს იქით არაფერი აბადიათ, დაუსახლებელ მიწაზე მონასტრის მშენებლობას იწყებს, გადალახავს ათას დაბრკოლებას („რამეთუ კლდეი იგი ხანძთისაი უფიცხლეს არს უფროის ყოველთა მათ კლარჯეთის უდაბნოთა“) პოულობს გამოსავალს ურთულესი სიტუაციიდან („რამეთუ არა აქვნდა მათ ცული და წერაქვი, არცა სხვა ეგევითარი სახმარი, არამედ ოპიზელთა მამათა მოსცეს ყოველი, რომელი იპოვა ხელთა მათთა“) და საბოლოო ჯამში, პირველ, ჯერჯერობით ყველაზე არასრულყოფილ შედეგსაც იღებს: „პირველად აღაშენა ძელისა ეკლესიაი და შემდგომად საყუდელი თვისი და თითო სენაკები ძმათა მათთვის მცირეი და ერთი სენაკი საოსტიგნედ დიდი“.

მამ ასე, ხის ეკლესია, სენაკები და საოსტიგნე მზადაა, პირველი „დონე“ დახურულია. გადავდივართ შემდეგ ეტაპზე.

შემდეგ ეტაპზე თამამში ახალი პერსონაჟი ჩნდება – „ხორციელი კეთილით“ მდიდარი კაცი, რომელიც არც სულიერი ფასეულობების ნაკლებობას განიცდის. მიუხედავად იმისა, რომ იგი შიმშილით შეიწროვებული საძმოს მეთაურ ჩვენს გმირს მატერიალურად ეხმარება, ტოლი და სწორივით ექცევა მას, რასაც გრიგოლ ხანძთელის მაღალ წარმომავლობასა და არაჩვეულებრივ განათლებასთან ერთად მისი უკვე დამკვიდრებული სახელი იწვევს. გრიგოლი ხომ არასოდეს მიდის კომპრომისზე: მხოლოდ საუკეთესოებს იღებს თავისი საძმოს რიგებში და მათ უადრესად ასკეტური ცხოვრების მაგალითს აძლევს. მაშასადამე, იგი ქმნის სწორ სტრატეგიას მომავალი განვითარებისათვის და ჩნდება კიდევ ადამიანი, გაბრიელ დაფანჩული, რომელიც ამჩნევს ამ ყველაფერს და სათანადოდაც აფასებს.

შედეგად: ქვიტკირის ეკლესია, მატერიალური მდგომარეობის გაუმჯობესება და გუნათლის ვანი – ჭეშმარიტმა მოთამაშეებმა კი კარგად იციან კიდევ ერთი შენობის ფასი, თუნდაც ის შემდეგ ნარატივში აღარსად იყოს ნახსენები. მეორე „დონე“ დახურულია, გადავდივართ მესამე ეტაპზე.

მესამე ეტაპზე ჩვენს თამამში დიდებული პერსონაჟი შემოდის. მისი გმირის შესაქმნელად მართლაც ნიჭიერი გრაფიკოსი დაგვჭირდება, რადგან იგი ჭეშმარიტად დიდი საქმეებისა და დიდი ვნებების ადამიანია. არ აღგიწერთ, როგორი წარმომადგენია ამოტკურაპალატის ახოვნება და ფაფარივით მხრებზე დაცემული თმა, მისი ზორობა ბედაური და ძოწისფერი წამოსასხამი. პირდაპირ გეტყვით, რომ იგი შემდეგ მეკავშირედ ევლინება ჩვენს გმირს და მატერიალურ კეთილთან ერთად გავლენასაც ანიჭებს მას, რაც ალბათ, ჩვენი ეკრანის კუთხეში არამხოლოდ მონეტების, არამედ ძალაუფლების აღმნიშვნელი სიმბოლოს რაოდენობის მატებით გამოიხატება. აღსანიშნავია, რომ ეს გმირი მართლ არ შემოდის თამამში მას მოჰყვებიან სამი ვაჟისა და „სიძვის დიაცის“ პერსონაჟები და ცოლის სევდიანი აჩრდილი. იმასაც გეტყვით, რომ მოკავშირეები ხშირად იქცევიან ხოლმე მოწინააღმდეგეებად და გრიგოლ ხანძთელს ერთ-ერთ ქუესტში თამამის ყველაზე აღმატებული პრინციპების დასაცავად ამოტკურაპალატის დამარცხებაც მოუწევს. გაფრთხილებთ, ეს ქუესტი განსაკუთრებით ფაქიზ სტრატეგიულ აზროვნებასა და დედა ფებრონიას მსგავსი გამოცდილი, რკინის ნებისყოფის მქონე მეკავშირის მხარდაჭერას მოითხოვს. ძლიერი თანაგანცდის მქონე მოთამაშეებს მისი დაძლევა გაუჭირდებათ.

შედეგი: ხანძთის განახლებული და ყოველი სიკეთით აღჭურვილი ეკლესია. სახნავ-სათესად მიღებული შატბერდის მიწები, საყოველთაო პატივისცემა და დაფასება.

მესამე „დონე“ დაძლეულია. წარმატებით გადავდივართ მეოთხე ეტაპზე. ჩვენს მთავარ გმირს უკვე შეუძლია თავისი უნაკლო ბერძნულით მოილოცოს კონსტანტინეპოლის წმინდა ადგილები და ტიპიკონის შედგენაზეც იფიქროს...

მეოთხე დონე უკვე გადამწყვეტია. წინა ეტაპზე შემოსული მეორეხარისხოვანი პერსონაჟი ბაგრატი ძალ-ღონეს იკრებს, ტახტს იბარებს და კურაპალატობასაც იღებს. ჩვენი მთავარი გმირი მას ულოცავს, შატბერდის მამულში ახალი მეფის სახელზე ტაძარს აშენებს, ბაგრატიონების ღვთიურ წარმოშობაზე გავრცელებულ მითსაც იმეორებს და ამით მეტ დამაჯერებლობას ანიჭებს მას, მაგრამ... არ ემორჩილება მეფეს და ამ დაუმორჩილებლობის იდეას (რომელიც ადრე აფხაზეთის მმართველ დემეტრესთანაც გააჟღერა) არა თავისი, არამედ საბა იშხნელის პირით ახმოვანებს. წარმოუდგენლად ძნელი ქუესტია ძლევამოსილ მეფეს გამოუცხადო, რომ არავის ძალუძს ორი ბატონის მონება და იქვე იშხნის ეკლესია განაახლებინო, მაგრამ ჭეშმარიტი

სტრატეგოსისათვის აუღებელი ციხე-სიმაგრე არ არსებობს. სახელმწიფო და საეკლესიო მმართველობათა საბოლოო გამიჯვნის საკითხი ჯავახეთის კრებაზე გვირგვინდება და აქვე პირობითი გვირგვინით იმოსება ჩვენი მთავარი პერსონაჟის ბერის კუკულით შემკობილი თავი. ხოლო მის ჭეშმარიტ ძალაუფლებასთან შედარებით სიტყვა „არქიმანდრიტი“ არაფრისმთქმელიც კია.

მაგრამ რით შეიძლება დაგვირგვინდეს ჩვენი თამაში: მირონის კურთხევის მოპოვებითა თუ ოდესღაც უკაცრიელ ტერიტორიაზე „სადმრთო შურით“ მომრავლებულ ტაძრებში ქართულ ენაზე წირვა-ლოცვის აღსრულებით? მე მგონი, ამ თამაშის ყველაზე ლოგიკური დასასრული ერთიანი ქართული სახელმწიფოს შექმნა იქნებოდა, რაშიც მეფეებთან ერთად უდიდესი წვლილი სწორედ გრიგოლსა და მის თანამედროვე თუ მემკვიდრე სასულიერო პირებს მიუძღვით.

კომპიუტერული თამაშის იდეა რომ გვერღზე გადავდოთ... თუმცა რატომ უნდა გადავდოთ გვერდზე? ყველა მეთოდი, რომლებიც კი გვეხმარება, რომ საუკუნეების წინანდელი ნაწარმოები გავათანამედროვოთ (უფრო კი, მკითხველს მისი თანამედროვეობა დავანახვოთ), ღირებული და პერსპექტიულია. გრიგოლ ხანძთელი კი სწორედ თანამედროვე ტიპაჟია: ადამიანი, რომელსაც შეუძლია მიზნების დასახვა და მიღწევის გზების პოვნა; ადამიანი, რომელსაც შეუძლია წარმატების გზაზე მიმავალი ყველა ნაბიჯის გათვლა და დაგეგმვა; ადამიანი, რომელიც ნულიდან იწყებს და მაინც არასოდეს ღალატობს პრინციპებს. გრიგოლ ხანძთელი ქართული ლიტერატურის ფასდაუდებელი პერსონაჟია – გმირი, რომლის მიერ საფუძველჩაყრილმა იდეოლოგიამ არაბების ნამუსრევზე ერთიანი ქართული სახელმწიფო ამოზარდა. მისი, როგორც ქვეყნის იდეოლოგიისა და შესანიშნავი სტრატეგის აღქმა მოსწავლეებს დაეხმარება ქართველი ერის ცხოვრებაში სულხან-საბა ორბელიანისა და ილია ჭავჭავაძის როლის შეფასებაშიც.

და კიდევ ერთ რამესაც დაანახვებს მათ ცხადად: გონივრულად წარმართული ცხოვრება ყველაზე საინტერესო სტრატეგიული თამაშია.