ĶĪLU IZPIRKŠANA LATVIEŠU FOLKLORAS HOREOGRĀFISKAJOS MATERIĀLOS: SODĪŠANAS MEHĀNISMA ASPEKTS

FORFEIT REDEMPTION IN LATVIAN FOLKLORIC CHOREOGRAPHIC MATERIALS: THE ASPECT OF PUNITIVE MECHANISMS

Bc. art. **Krišs Grunte**
Latvijas Universitātes Literatūras, folkloras un mākslas institūts

Abstract

Forfeit redemption in the Archives of Latvian Folklore (ALF) is classified as a subcategory of choreographic materials, characterized by punitive parameters applied in cases where game rules are violated and players are consequently subject to punishment. Although there is research of choreographic folklore (Elīna Gailīte, Rita Spalva (1953–2025), Harijs Sūna (1923–1999), Elza Siliņa (1895–1989) and others), but their research has primarily focused on plays and dances, while the phenomenon of forfeit redemption has not been particularly studied.

This article is devoted to an analysis of the phenomenon of forfeit redemption in Latvian folklore, based on choreographic materials covering the period from 1920 to 2006.

Two typological approaches to forfeit redemption can be identified: Prinduļu Pauls's division into two groups (forfeits involving kissing and forfeits without kissing) and the ALF classification into ten categories according to the form of forfeit redemption. The task of the article is to interpret and typologize the forfeit redemption materials found in the ALF, with particular attention to the aspect of punishment.

It is concluded that forfeit redemption functions as a symbolic mechanism of social control, triggered by rule violations and supporting internal game order. Its

Krustpunkti: kultūras un mākslas pētījumi
Nr. 4 (2026). https://doi.org/10.55877/kkmp.2026.1.683
© Latvijas Kultūras akadēmija, Krišs Grunte
Visas tiesības aizsargātas.
ISSN 2500-9923

fragmentary documentation and lack of context limit unequivocal interpretation, as meanings are situational and linked to cultural context and participants' perceptions.

Keywords: *forfeit redemption, punishment, game, ALF.*

Ievads. Aktualitāte

Ķīlu izpirkšana Latviešu folkloras krātuvē (LFK) tiek izdalīta kā horeogrāfisko materiālu apakškategorija līdzās dejām, rotaļām, spēlēm [Latviešu folkloras krātuve b. d.]. Tā ir atsevišķs spēles[1] žanra atzars, kam raksturīgi soda elementi. LFK atrodamas aptuveni 1352 ķīlu izpirkšanas vienības, kas aptver laika posmu no 1920. līdz 2006. gadam. Vienlaikus ķīlu izpirkšana nav pilnībā autonoms folkloras fenomens, tā ir cieši saistīta ar spēles vai rotaļas struktūru – tās norise ir atkarīga no noteikumu ievērošanas un pārkāpšanas. Tieši par noteikumu pārkāpšanu tiek piespriesta ķīla, kuras izpirkšana kalpo kā disciplinējošs mehānisms spēles/rotaļas kontekstā. Tādējādi ķīlu izpirkšana ne tikai papildina spēles/rotaļas gaitu, bet arī aktīvi konstruē tās dramaturģiju un dalībnieku savstarpējās attiecības. Šī raksta mērķis ir interpretēt un tipoloģizēt LFK sastopamos ķīlu izpirkšanas materiālus, pievēršot īpašu uzmanību sodīšanas un disciplinēšanas aspektiem.

Jāatzīmē, ka horeogrāfisko materiālu izpēte latviešu folkloristikā kopumā ir neliela, īpaši salīdzinājumā ar citu folkloras žanru pētījumiem. Lai gan pētnieki Elīna Gailīte, Rita Spalva (1953–2025), Harijs Sūna (1923–1999), Elza Siliņa (1895–1989) u. c. ir pievērsušies horeogrāfisko materiālu pētniecībai, viņi pētījumos galvenokārt koncentrējās uz rotaļām un dejām, savukārt ķīlu izpirkšana līdz šim nav tikusi padziļināti analizēta.

Pētījums balstīts kvalitatīvā pieejā, analizējot LFK pieejamos ķīlu izpirkšanas materiālus, kas datējami ar 1920.–2006. gadu. Rakstā minētie piemēri no LFK kartotēkas reprezentē dažādus ķīlu izpirkšanas veidus un sodīšanas formas.

Raksta aktualitāte ir pamatota ar vairākiem aspektiem. Pirmkārt, Latvijā joprojām trūkst horeogrāfisko folkloras pētījumu, īpaši par ķīlu izpirkšanas materiāliem. Otrkārt, sodīšanas aspekta aktualitāti spēles un rotaļas kontekstā apliecina arī Jehana Čena (*Yehan Chen*) raksts *Cyber Discipline: How Roguelite Games Engage Players – A Perspective from Foucault's Discipline and Punish* (2023), kurā videospēļu žanrs *roguelite* tiek aplūkots sodīšanas kontekstā un analizēts, kā videospēle disciplinē spēlētāju, balstoties uz Mišela Fuko teorētiskajiem priekšstatiem. Tas ļauj ķīlu izpirkšanu aplūkot ne tikai kā folkloras parādību, bet arī plašākā kultūras un sociālās disciplīnas diskursā.

[1] Dažos gadījumos ķīlas izpirkšana tiek minēta arī kā daļa no rotaļas procesa.

Pētījumā lietota interpretatīvā un tipoloģiskā metode. Tipoloģiskā pieeja izmantota, lai sistematizētu ķīlu izpirkšanas darbības pēc vairākiem kritērijiem: izpildes formas, iedarbības, izpildes režīma un laika modulācijas. Savukārt interpretatīvā pieeja ļauj analizēt ķīlu izpirkšanu kā simbolisku sodīšanas mehānismu spēļu un rotaļu tradīcijā.

Teorētisko ietvaru veido Mišela Fuko (*Paul-Michel Foucault*, 1926–1984) sodīšanas un disciplīnas koncepcija, kas izmantota kā interpretatīvs instruments folkloras materiālu analīzē. Šajā rakstā Fuko teorija netiek piemērota juridisku sodu analīzei, bet izmantota, lai analizētu ķīlu izpirkšanas disciplinējošos un regulējošos aspektus.

Taču ķīlu izpirkšanas aprakstu fragmentārums un to nošķirtība no spēles kopējās norises apgrūtina šo darbību funkcijas analīzi. Bez detalizētas informācijas par kontekstu, izvēles kritērijiem un teicēju sniegto aprakstu pastāv risks pārinterpretēt ķīlu izpirkšanas darbības, piešķirot tām vienu nozīmi. Darbību nozīme nav fiksēta pašā rīcībā, tā veidojas situatīvi un noteiktā kultūrkontekstā.

Spēles vara

Holandiešu izcelsmes spēļu pētnieks Johans Hauzings (*Johan Huizinga*, 1872–1945) norāda, ka cilvēks nav tikai saprātīgais cilvēks (*Homo sapiens*), bet arī cilvēks, kas spēlējas (*Homo ludens*), uzsverot, ka spēlēšanās ir cilvēka instinktīva tieksme simboliski pārveidot realitāti [Huizinga 1964: ix]. Svarīgs ir tieši pārveidošanas nosacījums, kas iniciē pašu spēlēšanos, radot jautrību un prieku. No vienas puses, spēlēšanās kā instinktīva tieksme saistīta ar cilvēka esenciālu vēlmi sevi izklaidēt un priecāties. No otras puses, iezīmējas arī sociālais aspekts – vēlme socializēties ar citiem cilvēkiem (jo cilvēks ir sociāla būtne [Šuvajevs 2025], sacensības instinkts (vēlme uzvarēt, iegūt atzinību un nostiprināt savu sociālo lomu sociumā) un kārtības nesēja funkcija (spēles formā bērnam tiek nodota informācija par to, kas tiks sagaidīts nākotnē, iemācīti noteikta sociuma likumi, tomēr citos uzskatos tā ir vingrinājums savaldībai, kas nepieciešama indivīdam) [Huizinga 1964: 2, 46–75].

Definējot spēli, var izvirzīt vairākus spēles raksturojošus kritērijus.

- **Spēle kā brīvprātīgu darbību kopums**. Franču pētnieks Rožē Kaijuā (*Roger Caillois*, 1913–1978) spēli raksturo kā brīvprātīgu darbību, kurā dalībnieks iesaistās pēc savas gribas [Caillois 2001: 6].
- **Spēle notiek izolētā laiktelpā**. Spēle vienmēr ir no ikdienas dzīves nošķirta. Tā noris noteiktā telpā (spēļu laukumos, stadionos, arēnās, uz šaha galdiņa u. c.), kurai ir skaidras robežas [Caillois 2001: 6], un ir definēts laiks [Huizinga 1964: 77].
- **Spēles rituālā iedaba un realitātes imitācija**. Vienlaikus spēli var uztvert kā rituālu, jo to iesāk un pabeidz, un vienmēr var atkārtot [Huizinga 1964: 5, 15]. Tāpat spēle ir realitātes iztēle, kuras pamatā ir noteiktu tēlu manipulācija – tiek projicēta un pārtulkota realitāte [Huizinga 1964: 4]. Šāds priekšstats balstās uz kosmoloģisko periodiskumu, atkārtojamību un cikliskumu, kas tieši ietekmē esību [Turner 1966: 25].

- **Visām spēlēm ir savi noteikumi** [Huizinga 1964: 11]. Kaijuā norāda, ka dažas spēles šķietami rada priekšstatu par noteikumu neesamību (piemēram, spēlēšanās ar lellēm, iejušanās tēlos u. c. pamatā ir improvizētas darbības), bet noteikumi paši rada fikciju, un iejušanās kādā lomā ir pakļauta noteikumiem, kas ļauj imitēt konkrētu lomu [Caillois 2001: 8].

Heizings nodala divu veidu spēles pārkāpējus – sabotieri un krāpnieku [Huizinga 1964: 11]. Atšķirība starp tiem ir tāda, ka krāpnieks, kaut arī mānās, izliekas, ka spēlē spēli, un joprojām tic spēles piedāvātajai realitātes iztēlei, savukārt sabotieris izjauc un sagrauj pašu spēles pasauli [Huizinga 1964: 11]. Būtiskā atšķirība slēpjas spēlētāja attieksmē pret noteikumiem – viens izmanto citu spēlētāju lojalitāti pret noteikumiem un izliekas, ka ievēro šos noteikumus [Caillois 2001: 7], otrs tos pārkāpj un neizliekas, ka ievēro šos noteikumus. Šajā kontekstā sabotieris kļūst par apdraudējumu spēles kopienas pastāvēšanai, tāpēc viņš ir jāsoda vai no spēles (pasaules) jāizslēdz [Huizinga 1964: 11]. Spēlē soda izpausme var realizēties ķīlas izpirkšanas darbībā – jādod ķīla un tā jāizpērk.

Ķīlu izpirkšana kā sodīšana

Ķīla, kā norādīts Latviešu literārās valodas vārdnīcā, ir saistīta ar diviem līmeņiem – juridisko un spēles, rotaļas līmeni [Latviešu literārās valodas vārdnīca 1980: 542]. Lai arī tie ir šķietami gana atšķirīgi līmeņi, tomēr ķīla tajos figurē ar vienu un to pašu nozīmi – tā ir saistību izpildes nodrošinājums.

Ķīlu izpirkšana ir parādība, kuru izšķir kā horeogrāfisko materiālu apakškategoriju. Ķīlu piesprież, paredzot arī tās izpirkšanu, gadījumos, kad rotaļas vai spēles dalībnieks pārkāpj noteikumus [Sūna 1988: 123, 131]. Būtībā ķīlu izpirkšana nav pilnībā suverēna, bet gan daļa, kas ir atkarīga un arī konstruē spēles vai rotaļas norisi.

Kā jau minēju – katrai spēlei ir savi noteikumi [Huizinga 1964]. Par noteikumu neievērošanu seko atbildes reakcija jeb sodīšana. Par ķīlu izpirkšanu kā sodu horeogrāfijas kontekstā raksta vairāki autori: Prinduļu Pauls, Vēra Rulliņa [Rulliņa 1969: 58–61], Māra Vīksna [Vīksna 1992: 185–194], Harijs Sūna. Bet kāda jēga vai nepieciešamība ir šai sodīšanas formai, ar kuru simboliski soda gan spēles/rotaļas sabotieri, gan krāpnieku? Viens no nozīmīgākajiem sodīšanas teorētiķiem ir franču filozofs Mišels Fuko, kurš darbā *Uzraudzīt un sodīt: cietuma rašanās* (2001) analizē sodīšanas paradigmu maiņu vēsturē (kā no miesassoda pāriet uz mazāk miesiskiem soda veidiem). Fuko uzsver, ka sods nav tikai sekvenciāls noteikumu pārkāpšanai, bet arī disciplinējošs un sociālo kārtību uzturošs mehānisms ar izteiktu didaktisku funkciju. Spēļu kontekstā disciplinējošais aspekts izpaužas tajā, ka publiska ķīlas izpirkšana norāda uz spēles neveiksmi vai noteikumu neievērošanu, vienlaikus ļaujot dalībniekam simboliski atgriezties spēles kopienā. Tādējādi ķīlu izpirkšana funkcionē nevis kā nopietns juridisks sods, bet kā ritualizēta sociālās regulācijas forma,

kas ļauj pārkāpējam reintegrēties spēles telpā. Šo sodīšanas aspektu iespējams saistīt ar Fuko netieši formulēto ideju par sodu kā reinkorporācijas procesu, kura mērķis ir ne tikai sodīt, bet arī disciplinēt un atjaunot sociālo kārtību, ietekmējot indivīda uzvedību [Fuko 2001: 211, 214–225].

Lai gan ķīlu izpirkšana nav pielīdzināma institucionālam sodam Fuko aprakstītajā nozīmē, tā funkcionē kā simboliska disciplinēšanas forma spēles telpā. Vienlaikus ķīlu izpirkšana ir ne tikai disciplinējošs mehānisms, bet arī spēles spriedzi un azartu veicinošs elements. Risks dot ķīlu pastiprina dalībnieku iesaisti spēlē, uzmanību un sacensības dinamiku. Šajā ziņā ķīlu izpirkšana nereti attiecas nevis uz apzinātu noteikumu pārkāpšanu, bet uz neveiklību, neuzmanību vai zaudējumu spēlē.

Ķīlu tipoloģizācija

Citos publicējumos, kuros apkopotas ķīlu izpirkšanas darbības, to kategorizēšana sastopama reti, biežāk tā tiek minēta kā horeogrāfijas materiālu sastāvdaļa [Sūna 1991: 111]. Piemēram, Prinduļu Paula 1913. gada rotaļu izdevumā *Jaunākais un pilnīgākais rotaļnieks* ķīlu izpirkšana iedalīta divās grupās – ķīlas ar skūpstiem un ķīlas bez skūpstiem [Prindulis 1913: 43–56]. LFK horeogrāfiskajā kartotēkā ķīlu izpirkšana iedalīta desmit kategorijās, kurās apraksti sakārtoti alfabēta secībā.

Tā kā ķīlas izpirkšana ir sodīšanas darbība, šos materiālus varētu arī tipoloģizēt pēc soda un sodīšanas kritērijiem un atribūtiem. Ķīlu izpirkšanas darbības iespējams iedalīt pēc četriem kritērijiem:

1) izpildes forma;
2) iedarbība;
3) izpildes režīms;
4) laika modulācija.

Izpildes forma. Saskaņā ar Fuko koncepciju ir trīs soda izpildes formas:

1) fiziska sodīšana jeb miesassods – sods notiek ceremoniāli kā teātris, un to izrāda publiski;
2) disciplinējošais sods – sods realizējas caur cietumu, ieslodzījumu, uzturēšanās aizliegumiem, deportāciju; fiziskās ķermeņa sāpes nomaina cilvēka brīvības atņemšana un regulēšana;
3) panoptiskais jeb maigais sods – sodu realizē, novērojot, nošķirot un uzraugot [Fuko 2001: 13–14, 16, 180–185].

Tomēr Mišels Fuko sodu aplūko vairāk caur miesas aspektu – kā tas iedarbojas uz cilvēka ķermeni un kāda loma sodīšanā ir ķermenim. Sods ne tikai ir vērsts uz fizisko dimensiju, bet skar arī emocionālo un psiholoģisko. Piemēram, brīvības atņemšana un deportācijas neietekmē tikai ķermeni, tam līdzi nāk arī emocionālais līmenis – izolētība, vientulība, pazemojums utt. Tādējādi var veidot cita veida dalījumu – fiziskais un emocionālais sods –, kas šķiet arī piemērotāks ķīlu izpirkšanas

kategorizēšanai. Dāņu psihoterapeits Jespers Jūls (*Jesper Juul*, 1948–2019) grāmatā *Your competent child* (2000) sodu un sodīšanu apskata bērnu audzināšanas paradumos. Jūls norāda, ka pastāv divi sodīšanas veidi: emocionālā sodīšana, kurā sodāmais (autora gadījumā – bērns) tiek sodīts ar emocionāliem rīkiem (klusēšanu, ignorēšanu, draudu izteikšanu, kauninášanu, nosodījumu u. c.), un fiziskā sodīšana, kurā sodāmais tiek sodīts fiziski (iekaustot, pērot, sitot u. c.) [Juul 2000: 89–117]. Ķīlu izpirkšanas gadījumā varētu nedaudz pārformulēt un izvirzīt jautājumu – kāda veida pārbaude (emocionālā vai fiziskā) tiek realizēta sodā?

Ķīlu izpirkšanas piemēri:

> *Aizsien acis un ved pie diviem krēsliem, kur starpa tukša un pārklāta ar deķi vai citu kādu drēbi. Sēdētājs kā sēstas, tā nosēstas zemē.*
>
> [*Uz torņa sēdēt*, LFK 207, 504]

> *Kam ķīla pieder, tam jāiziet kādu laiku aiz durvīm pastāvēt, kamēr iekšā nokārtojas. Kamēr tas stāv aiz durvīm, tikmēr, ja aiz durvīm stāvētājs ir vīrietis, sieviete ieņem ūdeni mutē, ieguļas gultā un izliekas, ka nomirusi, ja aiz durvīm stāvētāja ir sieviete, tad vīrietis ieņem ūdeni mutē, un to, kas stāv aiz durvīm, sauc iekšā un liek viņam gulētāju bučot, teikdami, ka jābučo dzīvs mironis. Tiklīdz ķīlnieks iet gulētāju bučot, tad tas viņam iespļauj acīs visu ūdeni. Tā ķīla ir izspriesta un ķīlnieks dabū savu ķīlu atpakaļ.* [*Mironi bučot*, LFK 4, 67]

> *Viens pakāpis uz ķeblīša, divi stāv apakšā pie ķebļa, uzlikuši rokas viens otram uz pleciem. Ceturtais, kuram ķīla jāizpērk, ieskrienas un, atspiedies uz 2 apakšā stāvošajiem, cenšas palekties pēc iespējas augstāk, lai varētu noskūpstīt uz ķeblīša stāvošo. Tik ilgi jālēkā, kamēr uz ķeblīša stāvētājs nepasaka, ka nu jau salds. Tad ķīla izpirkta.* [*Ķiršus plūkt,* LFK 1955, 265]

> *Izpircējam jāatnes tāds priekšmets, kas ziemā nesasalst un vasarā neizkūst. Un tas ir akmens. Ķīlu neatdod, kamēr izpircējs to nav izdarījis.*
>
> [*Kas ziemā nesalst un vasarā neizkūst,* LFK 1968, 1234]

Piemērs *Uz torņa sēdēt* (LFK 207, 504) skaidri ilustrē fiziskās pārbaudes formu, jo kritiens un ar to saistītās fiziskās sāpes ir sods. Būtiska ir arī ķīlas izpircēja uzticēšanās spēles situācijai. Kritiens tiek panākts ar maldināšanu, tādēļ soda iedarbība realizējas ne tikai ķermeniskā, bet arī emocionālā līmenī. Šāda darbība demonstrē, ka ķīlu izpirkšana balstās uz pārsteiguma efektu un kolektīvi radītu komisku situāciju.

Savukārt piemērs *Mironi bučot* (LFK 4, 67) iezīmē emocionālo pārbaudes formu. Vienībā nav minēts fiziskais kaitējums kā primārā ķīlas izpirkšanas izpildes forma, bet centrālā ķīlas iedarbība ir vērsta uz pārsteiguma un pēkšņuma afektu, kas

jau vairāk saistīts ar emocionālo dimensiju. Šajā gadījumā ķīlas izpircējs kļūst par kolektīvas uzmanības objektu, savukārt pārējiem dalībniekiem šī situācija ir izklaide. Tādējādi disciplinējošais aspekts šeit realizējas caur publisku nerrošanu un emocionālu iedarbību, nevis miesisku sodīšanu.

Būtiski atzīmēt, ka stingra robeža starp fizisku un emocionālu pārbaudi ne vienmēr ir nosakāma, jo vairākas ķīlu izpirkšanas darbības vienlaikus ietver gan iedarbību uz ķermeni, gan emocionālu ietekmi. Tādējādi tās var vienlaikus kalpot gan par fiziskās, gan emocionālās pārbaudes formām. Šādu gadījumu labi ilustrē piemērs *Ķiršus plūkt* (LFK 1955, 265), kur fiziskā pārbaude būtu attiecināma uz izpirkšanas pirmo daļu – ieskriešanos un lekšanu –, bet emocionālās pārbaudes aspekts attiecināms uz publisku bučošanās aktu un nenosakāmu izpildes ilgumu. Tādējādi ķīlu izpirkšana vienlaikus pārbauda gan ķermeniskās spējas, gan indivīda gatavību pakļauties spēles noteiktajām sociālajām situācijām.

Tomēr ķīlu izpirkšanas materiālos sastopamas arī tādas izpildes formas, kas vairāk saistītas ar atjautības, ar intelektuālo pārbaudi. Arī LFK ķīlu kartotēkā atsevišķi ir izdalīta ķīlu kategorija *Ķīlas – to veikšanai nepieciešamas zināšanas, atjautība, viltība*. Tādējādi var izšķirt un piedāvāt vēl vienu pārbaudes formu – intelektuālo pārbaudi. *Kas ziemā nesalst un vasarā neizkūst* piemērā (LFK 1968, 1234) izpirkšana balstīta un tendēta uz zināšanām, jo nepieciešams atrast un atnest priekšmetu, kas atbilstu ķīlas izpirkšanas nosaukumā ietvertajam nosacījumam (piemēram, atnest akmeni). Atšķirībā no daudziem citiem ķīlu izpirkšanas veidiem, šeit uzsvars nav likts uz ķermeni vai emocijām, bet gan uz atjautību un zināšanām. Tas liecina, ka ķīlu izpirkšana horeogrāfiskajā folklorā nav reducējama tikai uz nerrošanu vai diskomforta radīšanu, bet spēj funkcionēt arī kā intelektuāls pārbaudījums.

Iedarbība. Šajā kategorijā ietilpināmi tie soda aspekti, kas saistāmi ar sodīšanas mērķi – kā iedarboties uz sodāmo un ko konkrētajā gadījumā jāpanāk ar ķīlas izpirkšanu. Spēļu pētnieks Pols Dž. Brūsters (*Paul G. Brewster*) raksta, ka ķīlu izpirkšanas mērķis ir ne tikai miesisks diskomforts, bet arī pazemošana un kauninā̄šana [Brewster 1948: 76]. Brūstera domu var papildināt ar Fuko apsvērumiem, ka sodam, lai tas darbotos, jāpakļaujas noteiktiem nosacījumiem – tam jābūt nepatīkamam, apkaunojošam, publiskam un teatrālam (kā rituāls) [Fuko 2001: 98–104]. Pazemošanas un kauninā̄šanas vietā ierosinu lietot vārdu *nerrošana*, jo tas ietver izsmiešanas, muļķošanas un kaitinā̄šanas nozīmi, ar ko var arī saistīt pazemošanu un kauninā̄šanu. Turklāt jāņem vērā, ka viena un tā pati darbība var tikt uztverta atšķirīgi – vienam tā šķiet pazemojoša, citam tā izraisa smieklus, viņš to uztver kā nekaitīgu spēles sastāvdaļu. Šajā ziņā būtisks ir ķīlas izpirkšanas materiālu aprakstošais elements – teicēja sniegtais informācijas konteksts. Piemēram aplūkosim divus dažādus aprakstus ar nosaukumu *Ķiršus plūkt* – LFK 1168, 1942 un LFK 1968, 813 –, kur ķīlas izpircējam jānobučo kāds.

Ķīlu izpirkšanas piemēri:

Ķiršus plūkt: liek kādu nobučot. [*Ķiršus plūkt*, LFK 1168, 1942]

"Ķiršus plūkt" – nosprieda, cik ķiršu jāplūc un no kāda koka. Tad bija jāiet pie kāda un tas jābučo. Parasti lika bučot kādu, kas nepatīk. Tas bija tikai lieliem puišiem un meitām. [*Ķiršus plūkt*, LFK 1968, 813]

Pirmajā gadījumā (LFK 1168, 1942) teicēja apraksts ir gana lakonisks un neiezīmē norises iedarbību, turpretī otrā gadījumā (LFK 1968, 813) teicēja min, ka *parasti lika bučot tādu, kas nepatīk*, kas savukārt jau piešķir ķīlas izpirkšanas norisei noteiktu mērķi. Šis piemērs labi ilustrē, cik nozīmīgs ir teicēja sniegtais konteksts. Pirmajā variantā darbība šķiet neitrāla, savukārt otrajā tā iegūst izteiktu nerrošanas funkciju. Tāpat jāatceras, ka ķīlu izpirkšana ir spēles daļa, tāpēc šo darbību mērķis funkcionē arī kā jautrība. Piemēram:

Ķīlas izpircēju aizved un noliek pie siltummūrīša, tad viens no dalībniekiem (tam neprasot) iziet ārā pie krāsns un notriepj ar sodrējiem kādu drēbes gabalu. Iekšā ienācis, tas rauga, krāsns turētājam nemanot, novilkt ar sodrējaino lupatu gar seju tam, kas tura krāsni. Pārējie sauc: "Nu ir spelte apgriezta!"" jo saprotams – visa turētāja seja nu ir pilnīgi melna. Visiem izceļas liela jautrība. [*Spelti apgriezt*, LFK 1935, 6024]

Vienības *Spelti apgriezt* (LFK 1935, 6024) aprakstā ķīlas izpircējam nosmērē seju melnu, radot, kā apraksta teicēja, *lielu jautrību*. Līdzīgi Fuko aprakstītajam soda teatralitātes aspektam, arī šajā ķīlas izpirkšanas darbībā būtiska ir publiska reakcija un kolektīva jautrība, kas nostiprina grupas kopīgo iesaisti disciplinējošajā procesā.

Apkopojot ķīlu izpirkšanas iedarbību, var izvirzīt šādus sodīšanas mērķus:

- nerrošana;
- jautrības veicināšana;
- veiklības, izveicības pārbaudīšana;
- maldināšana;
- miesiskas sāpes;
- kontrolēšana;
- atjautība u. c.

Soda izpildes režīms. Paraugoties uz sodīšanas paradigmu maiņām, kuras apraksta Fuko, var novērot, ka pastāv arī dažādi soda izpildes režīmi un veidi, kā realizējas sods. No vienas puses, ir iespējams runāt par sodu, kas tiek piemērots sodāmajam un kura gaitu viņš īsti nespēj ietekmēt vai apzināti noteikt. Šādu soda izpildes režīmu ilustrē Fuko piemērs ar nāvessodu un miesassodu 18./19. gadsimta mijā [Fuko 2001: 13–16] un Jūla piemērs par vecākiem, kuri iekausta savu bērnu, lai sodītu [Juul

2000: 89–117]. No otras puses, eksistē sods, ko sodāmais īsteno pats sev un kura gaitu viņš, lai arī nosacīti, spēj ietekmēt. Šo soda izpildes režīma veidu labi ilustrē Fuko piedāvātā panoptiskā soda forma, kurā sodāmais tiek uzraudzīts; *varas nesējs* ir pats sodāmais, kurš tādējādi disciplinē sevi un pats sev īsteno sodu [Fuko 2001: 177–205]. Tāpat arī jāpiemin Jūla piemērs, kur bērna sodīšanai kā blakusefekts bērnā parādās īpaši izteikta vainas apziņa un paškritika, kas īstenojas kā iekšējs sods, ko sodāmais īsteno pats sev [Juul 2000: 110–117].

Ķīlu izpirkšanas piemēri:

> *Skurstenī skatīties – uzliek mēteli vai svārkus uz galvas un liek skatīties pa piedurkni uz augšu. Kāds no augšas ielej piedurknē ūdeni, un ķīlas izpircējam viss uz galvas.* [*Skurstenī skatīties,* LFK 1960, 523]

> *Piparus liek sagrūzt. (Tad viņam ir jānosēžas uz zemi un ar pakaļu jāsit, tā kā kad viņš grūztu.)* [*Piparus liek sagrūzt,* LFK 647, 1365]

Piemērs *Skurstenī skatīties* (LFK 1960, 523) labi atbilst pirmajam soda izpildes režīmam, kur soda izpildes norisi ķīlas izpircējam kontrolēt un ietekmēt ir gandrīz neiespējami, jo viņam ir tikai jāskatās caur piedurkni. Soda efekts rodas no negaidītības un citu dalībnieku iniciatīvas. Tas ļauj šo darbību interpretēt kā spēles situāciju, kurā pārējie dalībnieki īslaicīgi iegūst kontroli pār ķīlas izpircēja pieredzi. Savukārt piemērā *Piparus sagrūzt* (LFK 647, 1365), kas iezīmē otru izpildes režīmu, soda darbība tiek realizēta paša dalībnieka izpildījumā. Ķīlas izpircējs šķietami brīvi var kontrolēt pašu izpildes norisi, izvēloties, kā un cik spēcīgi sitīs savu dibenu pret zemi. Ķīlas izpircējs ne tikai izpilda uzdevumu, bet arī nosaka tā tempu un intensitāti. Šī situācija līdzinās Fuko aprakstītajai pašdisciplinēšanās formai, kur indivīds pats kļūst par noteikumu izpildītāju.

Laika modulācija. Mišels Fuko pauž atziņu, ka *sods, kam nebūtu gala, būtu pretrunīgs – sods notiesātajam rada grūtības, ko, atkal kļuvis godīgs, viņš nekad nevarēs izmantot, būs tikai spīdzināšana, un visi mēģinājumi to pārveidot sabiedrībai būtu veltas pūles* [Fuko 2001: 100]. Viņaprāt, sods ir terminēts (kaut gan vēlāk Fuko apraksta novērošanu, uzraudzīšanu kā nepārtrauktu soda formu), tam piemīt noteikts laika ierobežojums. Līdzīgi var atsaukties arī uz spēli, kas noris vienmēr konkrētā laika periodā. Tomēr sods ne vienmēr var būt terminēts precīzi, iespējams, tas pat nemaz nav terminēts. Piemēram, cietumniekam pēc ieslodzījuma ne vienmēr sanāk iekļauties sabiedrībā, jo viņš var saņemt sabiedrības locekļu nosodījumu, tikt izolēts un atstumts, turklāt viņu joprojām uzrauga sociālie dienesti, un tas nozīmē to, ka sodīšana joprojām turpinās. Par neterminētu sodu netieši, bet pastarpināti raksta arī Jūls, kurš min, ka bērna neterminēta ignorēšana, nenosakot soda beigas, rada nekonkrētību, kas izraisa emocionālu trauksmi un nemieru. Šo apsvērumu dēļ var uzskatīt, ka sodam piemīt savs termiņš, taču tā nosacījumi var būt gan terminēti, gan neterminēti.

Ķīlu izpirkšanas piemēri:

Ķīlas izpircējam jānoauj basas kājas. Tad apģērba piedroknēs iebāž slotas kātu, tā viņš nevar roku kustināt, bet tās stāv kā spārni. Pēc tam viens sit "Dzērvei" pa kājām ar nātrēm (dzeltenēm). "Dzērve" nevar aizsargāties, tā skrien, cik jaudas. [*Dzērves,* LFK 474, 23]

Stāv rindā vīrietis blakus sievietei un dod ar lūpām īsu sērkociņu vai salmiņu. Jāaizvelk līdz galam. [*Telefona vilkšana,* LFK 1600, 24677]

Neterminētu ķīlas izpirkšanu ilustrē piemērs *Dzērves* (LFK 474, 23), kurā īsti nav noteikts, cik reižu un cik ilgi tiks sists pa kājām, tāpēc nevar konkrēti definēt brīdi, kad ķīla būs izpirkta. Nenoteiktais izpildes ilgums rada situāciju, kurā ķīlas izpircējs nevar precīzi paredzēt soda beigas. Šī nenoteiktība pati par sevi kļūst par daļu no soda iedarbības, jo pagarina spriedzi un gaidas. Toties terminēta ķīlas izpirkšana iezīmējas piemērā *Telefona vilkšana* (LFK 1600, 24677), kur ķīlas izpirkšana beidzas brīdī, kad sērkociņš vai salmiņš ir padots līdz rindas galam. Pretēji iepriekšējam piemēram šeit soda robežas ir skaidri definētas. Ķīlas izpirkšana noslēdzas līdz ar konkrēta uzdevuma izpildi, tādējādi uzsverot spēlei raksturīgo noteiktību.

Secinājumi

Ķīlu izpirkšana kā soda forma ir mainīgs fenomens. Kā Fuko apgalvoja par soda veidu pārmaiņām, arī ķīlu izpirkšanas veidi ir mainīgi, pārejot no miesas līdz intelektuālai soda formai. Atšķirībā no institucionālām soda formām, ķīlu izpirkšana horeogrāfiskajā folklorā parasti funkcionē kā neērta, komiska un simboliska sankcija, kuras mērķis biežāk ir kolektīvas jautrības un spēles dinamikas uzturēšana, nevis nopietna pazemošana vai vardarbība.

Izpildes formu daudzveidība liecina, ka ķīlu izpirkšana folkloras un horeogrāfiskajā tradīcijā nav saistīta ar vienu konkrētu soda veidu. Dažādos piemēros pārbaude var būt vērsta uz ķermeni, emocionālo dimensiju vai intelektuālajām spējām, tomēr visos gadījumos tā paredz noteikta uzdevuma izpildi spēlētāju vai rotaļnieku klātbūtnē. Tas norāda, ka būtiskākais nav pārbaudījuma saturs, bet gan pats izpirkšanas process kā spēles, rotaļas sastāvdaļa, kas vienlaikus uztur spēles dinamiku, rada papildu spriedzi un nodrošina kolektīvu iesaisti spēles vai rotaļas norisē.

Iedarbības kategorija parāda, ka ķīlu izpirkšanā dominē nevis fiziska kaitējuma radīšana, bet dažādu sociālu un emocionālu reakciju ierosināšana. Daudzos gadījumos ķīlas izpircējs tiek nostādīts neparastā, neveiklā vai komiskā situācijā, kas izraisa pārējo dalībnieku smieklus un uzmanību. Tādēļ ķīlu izpirkšana drīzāk interpretējama kā simboliska un teatralizēta darbība, kuras mērķis ir nevis sodīt burtiskā

nozīmē, bet gan uzturēt spēles noteikumus, vienlaikus radot kolektīvu izklaidi. Šajā aspektā īpaši nozīmīga kļūst ķīlu izpirkšanas performatīvā daba.

Savukārt izpildes režīmi parāda, ka ķīlu izpirkšana nav vienkārši individuāla darbība, bet sociāls process, kurā iesaistīti arī pārējie spēles dalībnieki. Dažos gadījumos ķīlas izpircējs pats veic uzdevumu, citos izšķiroša nozīme ir citu spēlētāju darbībām vai reakcijām. Tas liecina, ka ķīlu izpirkšanas nozīme veidojas nevis izolētā darbībā, bet gan kolektīvā spēles situācijā. Tādējādi ķīlu izpirkšana funkcionē kā mehānisms, kas stiprina grupas savstarpējo mijiedarbību, atgādinot par kopīgi pieņemtajiem spēles noteikumiem.

Laika aspekts ķīlu izpirkšanā atklāj, ka nozīmīga ir ne tikai pati darbība, bet arī tās ilgums un izpildes nosacījumi. Daļa uzdevumu noris tūlītēji, bet citi paredz ilgstošāku vai nenoteiktu iesaisti. Šādas atšķirības ietekmē gan ķīlas izpircēja pieredzi, gan visas grupas spēles dinamiku. Laika modulācija tādējādi kļūst par vienu no mehānismiem, ar kuru palīdzību tiek regulēta spēles intensitāte.

Tā kā ķīlu izpirkšanas apraksti ir atdalīti no spēles norises, ir sarežģīti pilnvērtīgi analizēt šo darbību spēles kontekstā un noteikt tās funkciju spēles struktūrā. Šajā ziņā folkloras materiālos, kas attiecināmi uz ķīlu izpirkšanu, grūti atrast plašāku konkrēto ķīlu izpirkšanas darbību sakarības ar spēli. Kā jau tika minēts, ķīlu izpirkšanas norisi kontekstualizē teicējs, tāpēc – lai būtu iespējams nepārprotami interpretēt kādu no ķīlu izpirkšanas veidiem kā apzināti pazemojošu, būtu nepieciešama detalizētāka un plašāka informācija par to izvēles kritērijiem, kontekstu un izpildes situācijām. Bez šādas kontekstuālas skaidrības pastāv risks pārinterpretēt rīcību, piešķirot tai vienozīmīgu nozīmi, kas var neatbilst pašu spēlētāju nodomiem vai spēles dinamikai. Interpretācijas precizitātei būtu nozīmīgi iegūt vairāk informācijas par to, kā paši teicēji uztver konkrētās spēles epizodes. Piemēram, vieni var uztvert skūpstīšanos kā pazemojošu vai neērtu darbību, turpretim citi – kā rotaļīgu un smieklīgu epizodi. Šādas uztveres atšķirības norāda uz to, ka nozīme nav fiksēta pašā darbībā, bet rodas situatīvā un no kultūrkonteksta atkarīgā pieredzē.

Saīsinājumi

LFK – Latviešu folkloras krātuve

Izmantotie avoti un literatūra

Brewster, P. G. (1948). *Forfeit Games from Greece and Czechoslovakia*. Hoosier Folklore, 7 (3).

Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games.* Urbana, Chicago: The University of Illinois Press.

Chen, Y. (2023). *Cyber Discipline: How Roguelite Games Engage Players – A Perspective from Foucault's Discipline and Punish*. Pieejams: https://lnep.ewapub.com/article/view/1542 (skatīts 01.02.2026.).

Dzērves, LFK 474, 23.

Fuko, M. (2001). *Uzraudzīt un sodīt: cietuma rašanās*. Rīga: Omnia mea.

Huizinga, J. (1964). *Homo ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: The Beacon Press.

Juul, J. (2000). *Your Competent Child: Toward New Basic Values for the Family*. New York: Farrar, Straus and Giroux.

Kas ziemā nesalst un vasarā neizkūst, LFK 1968, 1234.

Ķiršus plūkt, LFK 1955, 265.

Ķiršus plūkt, LFK 1168, 1942.

Ķiršus plūkt, LFK 1968, 813.

Latviešu folkloras krātuve (b. d.). Žanru rādītājs. Pieejams: https://lfk.lv/krajums/zanru-raditajs (skatīts 01.02.2026).

Latviešu literārās valodas vārdnīca. 4. sējums (1980). Rīga: Zinātne.

Mironi bučot, LFK 4, 67.

Piparus liek sagrūzt, LFK 647, 1365.

Prindulis, P. (1913). *Jaunākais un pilnīgākais rotaļnieks. 75 rotaļas, uzvedamas laukā, mājā un saviesībās*. Rīga: A. Stalaša grāmatu tirgotavas ģenerālkomisija.

Rulliņa, V. (1969). *Soli pa solim*. Bradford, Yorks., England: the Latvian Printers, Omega Press, Mansfield, Notts.

Skurstenī skatīties, LFK 1960, 523.

Spelti apgriezt, LFK 1935, 6024.

Sūna, H. (1988). Latviešu tautas horeogrāfijas senākās – tradicionālās norises. No: J. Darbiniece (red.). *Pasaules skatījuma poētiskā atveide folklorā*. Rīga: Zinātne.

Sūna, H. (1991). *Latviešu sadzīves horeogrāfija*. Rīga: Zinātne.

Šuvajevs, I. (2025). Sociālā ētika. *Nacionālā enciklopēdija*. Pieejams: https://enciklopedija.lv/skirklis/181834-soci%C4%81l%C4%81-%C4%93tika (skatīts 01.02.2026.).

Telefona vilkšana, LFK 1600, 24677.

Turner, V. (1966). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Ithaca, New York: Cornell University Press.

Uz torņa sēdēt, LFK 207, 504.

Vīksna, M. (1992). Lapas Mārtiņš un folklora. No: J. Darbiniece (red.). *Latviešu folklora: tradicionālais un mainīgais*. Rīga: Zinātne.