

Беларускія народныя гульні: новыя падыходы да класіфікацыі

Беларусь мае глыбокія культурныя карані. Народныя казкі, паданні, песні, танцы і іншыя жанры фальклору добра і багата захаваліся, і няма сумненняў у іх разнастайнасці, самабытнасці і вялікім значэнні ў грамадскім жыцці. Аднак, увага даследчыкаў беларускай культурнай спадчыны належным чынам не надавалася такому важнаму пласту, як народныя гульні і спартыўныя традыцыі мінулага. А гульні, забавы, ігрышчы – гэта не менш цікавы і непаўторны момант у традыцыйнай культуры беларусаў. Гульня адлюстроўвае характар нашага народа, яго старажытныя традыцыі, звычаі, цесна звязана з адпачынкам, бытам і працоўнай дзейнасцю людзей, прыродным асяроддзем.

Паняцце «гульня» мае шырокі спектр значэнняў: гэта і правядзенне часу ў пэўным занятку з захапленнем ці з мэтай пацехі, адпачынку, спартыўнага спаборніцтва, і дасканалае авалоданне пэўнай тэхнікай, і перажыванне задавальнення ў працэсе дзейнасці. Народная гульня – від актыўнай дзейнасці чалавека, «гістарычна сфарміраванага на аснове драматызаваных, умоўных або творчых дзеянняў, у якога склаліся пэўныя правілы і прыёмы забаў і які з'яўляецца сродкам фізічнага, разумовага і маральна-эстэтычнага выхавання» [2, с. 17].

Гульня – сацыяльна-культурны феномен, у якім адбываецца ўмоўнае адлюстраванне рэчаіснасці, таму лепшыя ўзоры народнай фізічнай культуры, працоўнай дзейнасці, педагогіцы не толькі не знікаюць у гульнях, але і беражліва зберагаюцца, пераасэнсоўваюцца, набываюць новае значэнне.

У першабытным грамадстве жыццё людзей трэба разглядаць як адзінства працоўнага і магічнага. Усе жыццёвыя рэаліі пераламляліся праз магічныя ўяўленні аб звышнатуральнай уласцівасці гука, слова, дзеяння – праз прызму рэлігійнасці і забабоннасці. Жыццё чалавека таго часу можна прывесці да некалькіх асноўных функцый: захаванне агню, збіральніцтва, паляванне, рыбалоўства і іншыя віды

дзеінасці, неабходныя для падтрымання жыцця асобнага чалавека і грамадства ўвогуле; захаванне роду; выраб прасцейшых прылад працы, прадметаў ужытку, упрыгожванняў; падрыхтоўка да вайны.

Па-першае, звычайныя жыццёвыя дзеянні пераносіліся ў сферу абрадаў, рытуалаў з мэтай уздзеінічаць на рэальнасць для забеспячэння поспеху дзеінасці, міласці прыродных сіл да чалавека, захавання жыцця. Па-другое, чалавек, выкарыстоўваючы прадметы, рэчы, прыродны матэрыял у сваёй працоўнай дзеінасці, пачынае захоўваць за імі пэўныя функцыі, якія неабходна было перадаваць прадстаўнікам свайго племені з пакалення ў пакаленне, таксама як і нормы жыцця грамадства, найбольш карысныя спосабы паводзін у пэўных абставінах, звычаі, традыцыі, абрады і іншае. На гэтым этапе развіцця грамадства ўсё гэта магло ажыццяўляцца праз гульню, аднак немагчыма вылучыць які-небудзь асобны від дзеінасці з духоўнага і матэрыяльнага жыцця першабытнага чалавека. Для першабытнай культуры характэрны сінкрэтызм – цесная ўзаемасувязь, узаемапранікненне, сінтэз усіх культурных з’яў грамадства. Па гэтай прычыне немагчыма дакладна вызначыць гістарычны перыяд, дакладную дату зараджэння гульні як самастойнай культурнай з’явы, назваць час, калі гульня вылучаецца як асобны, вызначаны від дзеінасці чалавека з усведамленнем яго матываў, мэтаў, правілаў. У сувязі з грамадскім падзелам працы, з удасканаленнем прыладаў працы, развіццём грамадскай свядомасці і культуры, са зменай умоў існавання чалавечага грамадства і, увогуле, са зменай грамадскіх фармацый чалавек пачынае ўжываць гульню як асобны від дзеінасці для забеспячэння рэалізацыі разнастайных мэт.

Таму, зыходзячы з функцыянальнай накіраванасці, можам вылучыць асобныя групы гульняў, якія былі характэрны першабытнага перыяду.

Магічныя (абрадавыя) гульні. Шматлікія гульні працягваюць несці ў сваёй матывацыі, змесце, спосабах выканання сакральныя функцыі. Многія старажытныя абрадавыя дзеянні, рытуалы, культы, якія былі звязаны з рэлігійнымі ўяўленнямі чалавека аб навакольным свеце, суправаджаліся выкананнем разнастайных фізічных дзеянняў, якія патрабавалі ад людзей праяўлення фізічных якасцяў, давалі «магчымасць выплэскваць рэшткі жыццёвай энергіі» [7, с. 119],

уклучалі моманты спаборніцтва, паядынка і гульні. Гульня прадстаўляла сабой сукупнасць вызначаных рытуальных дзеянняў, якія былі накіраваны на атрыманне пэўнай міласці ад вышэйшых сіл і разумення чалавекам навакольнага свету.

Такім чынам, гульня садзейнічала існаванню і захаванню рэлігійнай творчасці чалавека таго часу, яна не супярэчыла ўспрыманню тагачасным чалавекам звышнатуральных асаблівасцяў прыроды. І па сённяшні дзень гульня захоўвае ў сабе рэшткі магічных культаў, вераванняў, абрадаў, увогуле традыцый народа. Дзякуючы гэтаму, гульня з'яўляецца своеасаблівым сродкам трансляцыі старажытных сакральных стэрэатыпаў да нашага часу.

Утылітарныя гульні. Многія гульні захавалі ў сабе элементы старажытных працоўных і ваенных дзеянняў. Змест гэтых гульняў уключае моманты, звязаныя з вобразамі жывёл, птушак, а таксама з паляваннем на іх, з імітацыяй сельскагаспадарчых і хатніх прац, з сістэмай фізічных практыкаванняў, якія маглі стаць карыснымі ў ваеннай справе. Таму можна зрабіць выснову, што людзі таго часу не толькі палявалі, займаліся гаспадарчай дзейнасцю і іншае, яны і гулялі ў паляванне, і выконвалі гульнёвыя дзеянні, у якіх імітуецца працоўная і ваенная дзейнасць. Дарослым людзям тых часоў гульня дазваляла паказаць усяму грамадству і свае разумовыя здольнасці і фізічныя якасці, і проста «адрэпеціраваць» працэсы палявання, гаспадарчай дзейнасці, вайны і г. д. Гульню, у гэтым кантэксце, можна разглядаць як «рэпрадукцыю» працоўнай дзейнасці чалавека, паколькі ў ёй ярка адлюстраваны асаблівасці рэальнай рэчаіснасці.

Таму гульня можа разглядацца як з'ява, якая садзейнічала фарміраванню і замацаванню ў чалавека асноўных формул паводзін, працоўных якасцяў, уменняў, якія б дапамагалі яму ў паўсядзённым жыцці. Такім чынам, гульня – гэта від дзейнасці, які з'яўляўся неабходным для падтрымання на пэўным узроўні жыцця чалавека і грамадства.

Выхаваўчыя гульні. У грамадстве з цягам часу назапашваецца пэўны аб'ём ведаў аб навакольным свеце, а таксама практычных уменняў, і ўзнікае неабходнасць усю гэту інфармацыю зберагаць, захоўваць і перадаваць наступным пакаленням. Працэс перадачы сацыяльнага вопыту старэйшымі пакаленнямі і яго

ўспрыманне малодшым пакаленнем – гэта ў шырокім сэнсе і ёсць выхаванне. Выхаванне – вечная з’ява, якая існавала і існуе на ўсіх этапах развіцця грамадства. І менавіта гульні дзейнасць, якая часам усведамлялася малодшымі членамі грамадства як забава, вучыла пэўным прыёмам, давала неабходныя веды, уменні і навыкі канкрэтных дзеянняў, якія былі неабходныя для жыцця асобы і ўсяго грамадства. Гульні садзейнічалі разумоваму, фізічнаму, псіхічнаму развіццю маладога чалавека, паколькі непасрэдна шляхам імітавання (дзеці назіралі за дзеяннямі дарослых і паступова засвойвалі розныя віды чалавечай дзейнасці) адбывалася перадача ад пакалення да пакалення ўжо існуючага і пазнанага грамадствам сацыяльнага вопыту: маралі, культуры, мастацтва, працоўных уменняў і навыкаў.

З аднаго боку, праз гульні чалавек набываў неабходны для жыцця вопыт (праз паўтарэнне дзейнасці іншых членаў грамадства), з другога боку, гульні – гэта і сродак разумення рэчаіснасці і стварэння свайго ўласнага светаўспрымання і асабістых устаноў (праз самастойнае бачанне, асэнсаванне і замацаванне ў свядомасці з’яў і падзей, якія адбываліся ў свеце). Як адзначаюць А.А. Гусарава і У.М. Літвіновіч, менавіта пад час гульні «малодшае пакаленне з аднаго боку, уключаецца ў практычную дзейнасць, развіваецца фізічна, прызвычайваецца самастойна дзейнічаць; з другога боку, атрымоўвае маральную і эстэтычную асалоуду ад гэтай дзейнасці, паглыбляе разуменне навакольнага свету. Такім чынам, гульні з’яўляюцца адным з комплексных сродкаў выхавання»[4, с.126].

Відавочна, што гульні былі своеасаблівай школай, у якой міжвольна спасцігалася мудрасць жыцця, найбольш эфектыўна замацоўваліся законы і правілы жыццядзейнасці, ад якіх чалавек не мог адарвацца ў сувязі з існуючым грамадскім ладам, забяспечвалася ўсебаковае гарманічнае развіццё чалавека таго часу.

Забавы. У сваім развіцці, некаторыя гульні губляюць свае магічныя, утылітарныя ці выхаваўчыя функцыі, але ў той жа момант яны працягваюць сваё існаванне як забавы, якія стваралі добры настрой, давалі людзям магчымасць эмацыянальнай разгрузкі, адпачынку і, ў той жа момант, насычэння станоўчай

жышчэвай энергіяй, магчымасць правесці час з цікавасцю і задавальненнем. Некаторыя гульні захаваліся, дзякуючы існуючым традыцыям іх выканання, аднак матывацыя іх выкарыстання, іх мэты звужаліся выключна да правядзення часу ў пэўным занятку з захапленнем і пацехай, адпачынку, спартыўнага спаборніцтва і перажывання задавальнення ў працэсе гэтай дзейнасці.

Зыходзячы з гэтага, можна зрабіць вынік, што забавамі з'яўляліся тыя гульні, у якіх забаўляльны аспект быў найбольш ярка выражаны, яны былі эмацыянальна афарбаваны, стваралі асаблівую атмасферу.

Неабходна адзначыць, што ва ўсе гістарычныя перыяды ў значнай меры праяўляўся сінтэз разнастайных матываў і элементаў розных груп гульняў. Таму адно і тое ж гульнёвае дзеянне магло спалучаць ў сабе некалькі функцый. І з гэтай прычыны аднясенне той ці іншай народнай гульні да пэўнай групы прапанаванай класіфікацыі звязана з наяўнасцю дамінуючай функцыі: магічнай, утылітарнай, выхаваўчай ці забаўляльнай.

Прычым, сам чалавек не вылучаў і не дыферэнцыраваў асобна гульні па гэтых ці іншых групам. Напрыклад, забаўляльныя элементы прысутнічалі як у магічных, так і ва утылітарных і ў выхаваўчых гульнях як абавязковыя атрыбуты дзейнасці, якія забяспечвалі гульнёвую накіраванасць.

Існавала і адваротная залежнасць: «Гульня, – напрыклад, пляска – зусім не служылі заўсёды забавай. Яна не толькі сімвалізавала працэс працы, але яна мела на ўвазе і утылітарныя мэты – выклікаць магічным шляхам стада бізонаў для племені ў галодную пару» [3, с. 9].

Далейшае гістарычнае развіццё народных гульняў было абумоўлена разнастайнымі прычынамі, якія былі звязаны з культурным, эканамічным і палітычным жыццём беларускіх зямель. Усе гэты фактары памяншаюць або змяняюць значнасць магічных, утылітарных і выхаваўчых уплываў на народную гульню. Дзякуючы усім гэтым прычынам, гульні, якія ўзніклі ў першабытным грамадстве, набываюць новыя варыянты і формы і паступова трансфармуюцца ў новыя народныя гульні.

Разглядаючы існаванне гульні на сучасным этапе, можна зрабіць выснову, што большасць даследчыкаў звужаюць паняцце «гульня», аб'ядноўваючы яго з паняццем «забава». Наогул, такая тэндэнцыя адносін да гульні характэрна для большасці прадстаўнікоў сучаснай культуры. Разнастайныя даследчыкі вызначаюць, што гульня – гэта «істотны і спецыфічны від культурнай дзейнасці, у якой чалавек вызначаецца свабодным ад прыроднай залежнасці і здольным выступаць як стваральны суб'ект, які не падвержаны прымусовасці. Істотным момантам прадстаўляецца погляд на гульню як на свабоднае дзеянне. Гульня як асаблівы від дзейнасці, супрацьпастаўляецца звычайнай утылітарна-практычнай дзейнасці і характарызуецца перажываннем задавальнення ад самой дзейнасці» [5, с. 127]. Шылер вызначае гульню як працэс атрымання асапды. На думку Хейзінгі, самы галоўны складаючы элемент гульні – гэта забаўляльнасць, якая і вызначае яе сутнасць [6, с. 31].

Безумоўна, у пэўнай ступені нельга не пагадзіцца з сучаснымі даследчыкамі гульні, і нельга адмаўляць наяўнасць фактару забаўляльнасці ва ўсіх гульнях, якія існуюць сёння і якія ўжываюць людзі ў сучасных умовах. Можна казаць пра тое, што зараз забаўляльны элемент – абавязковы арыбут дзейнасці, які і забяспечвае гульнёвую накіраванасць.

Аднак народная гульня ўключае элементы не толькі забавы, але і рэпрадукцыйных і творчых дзеянняў, і спаборніцтваў, і практыкаванняў і іншае. Таму можна сцвярджаць, што прапанаваныя вышэй чатыры групы гульні існуюць і сёння ў трансфармаваным выглядзе, калі першапачатковая накіраванасць, магічная, утылітарная ці выхаваўчая сутнасць іх зменшана, затушыравана ці незаўважна.

Вызначыць прыналежнасць гульні, якая існуе ў сучаснасці, да канкрэтнай групы дастаткова складана і ўмоўна, паколькі яна, па-першае, дайшла да нашых дзён у трансфармаваным выглядзе пад уздзеяннем аб'ектыўных і суб'ектыўных прычын і, набываючы ў сваім гістарычным развіцці новыя варыянты, змяняла сваю функцыянальную накіраванасць. Па-другое, сёння многія народныя гульні і ўтрымліваюць у сабе рэшткі магічных рытуалаў і традыцыйных дзеянняў, і

выконваюць пэўныя ўтылітарныя функцыі, і рэалізуюць выхаваўчыя мэты, і праводзяцца дзеля забавы. Адна і тая ж народная гульня сінтэзуе ў сабе разнастайныя функцыі.

Гульні, якія варта аднесці да групы **магічных**, у сучасны момант можна суаднесці з абрадавым дзеяннем. Яны выконваліся пад час сямейных і каляндарных народных святаў, аднак істотны момант адрознення магічнай гульні ад абрадавага дзеяння вызначаецца ступенню нарматыўнасці. Абрад абавязковы да выканання, больш кансерватыўны, у той час як гульня можа мець пэўныя інтэрпрэтацыі, якія звязаны з праяўленнем творчасці гуляючых у межах дзейнасці.

Так, напрыклад, на традыцыйных вяселлях і сёння захаваліся абрады Выкупу маладой, Расплетання касы, а на хрэсьбінах – Бабнай кашы і Ваджэнне бабы на баране. Аднак, у той жа час на сучасных сямейных святах гэтыя дзеянні часцей адбываюцца як гульня, калі ўдзельнікі дазваляюць сабе імправізацыі, вольную трактоўку магічнага дзеяння, паколькі сакральны сэнс глыбока не ўсведамляецца ўдзельнікамі. Гульня, у параўнанні з абрадавым дзеяннем, можа несі адценне забавы і гумару.

У сучасны момант суаднясенне аднаго і таго ж алгарытму дзеянняў да гульні ці абраду адбываецца на ўзроўні падсвядомага ў залежнасці ад культурных і сацыяльных умоў.

Нельга не адзначыць і шэраг гульняў, якія таксама можна аднесці да групы магічных. Гэтыя гульні ў сучасны момант не суадносяцца з абрадавымі дзеяннямі, паколькі іх сакральны сэнс згубіўся і не дайшоў да нашых дзён. А сувязь гульнёвых дзеянняў з рэлігійнымі культурамі вызначаецца толькі па элементах гульні. Прыкладамі такіх гульняў з'яўляюцца: «Пусканне «змея», «Ланцужок», «Кветкі», «Бусел», «У сома», «Ластаўка», «Мядзведзь», «Зязюля», «У тура», «Страла», «Мароз» і іншыя.

Таксама магічнасць народнай гульні можна ўбачыць у тым, якой станоўчай энэргетыкай яна валодае. Гэтая незвычайная ўласцівасць практычна даказваецца тым, як народная гульня заражае, захоплівае, прываблівае ўдзельнікаў.

У сваёй большасці **утылітарныя гульні** зараз існуюць у форме драматызаваных, у якіх чалавек вучыцца фарміраваць парадак дзеянняў, адносіны да прадметаў, з'яў рэчаіснасці і наваколля, спрабуе прымяраць на сябе сацыяльныя ролі і будаваць узаемаадносіны з іншымі людзьмі.

Сярод народных гульняў, якія адносяцца да гэтай групы, можна вылучыць гульні спартыўныя, першавытокі якіх відавочны ў ваеннай падрыхтоўцы нашых продкаў. Прыкладам гэтага з'яўляюцца такія беларускія гульні, у якіх адчуваюцца элементы вайсковай дзейнасці: «Стральба з рагаткі», «Лапта», «Рухі», «Кіданне ў цэль», «Абарона і аблога крэпасці», «Пацяг», «Два агні», «Перацяжкі», «Хованкі» і інш. А таксама гульні вытворчыя, якія бяруць свой пачатак ад працоўнай дзейнасці чалавека: земляробства, жывёлагадоўлі, рыбалоўства, палявання, збіральніцтва і г. д. Напрыклад, «Авечка», «Проса», «Кляк», «Воўк і гусі», «Хорт», «Гусі», «Шчупак», «Свінка» і іншыя.

Народная гульня ў сваёй сутнасці мае велізарны **выхаваўчы** патэнцыял: яна захоўвае лепшыя традыцыі народнай педагогікі і фізічнай культуры, нацыянальны каларыт, звычаі, нормы адносін у грамадстве і да прыроды. Гэтыя аспекты даюць магчымасць сцвярджаць, што беларускія народныя гульні – гэта дзейсны сродак выхавання сучаснага маладога чалавека. Паколькі праз гульню, якая з'яўляецца вядучым відам дзейнасці дашкольнікаў і дамінаруючай дзейнасцю малодшых школьнікаў, дзіця на ўзроўні падсвядомага ўспрымае інфармацыю аб навакольным свеце, вучыцца разумець і будаваць адносіны да прадметаў і з'яў, мацуецца фізічна і духоўна, акумулюе ў сабе ўсё ўбачанае і пачутае, набывае веды, уменні і навыкі, на якія і будзе абапірацца ў дарослым жыцці. Такім чынам, ажыццяўляецца працэс сацыялізацыі дзіцяці ў культурным асяроддзі.

Таму не выпадкова, што за апошні час падрыхтавана добрая метадычная база выкарыстання беларускіх народных гульняў у дашкольных, пазашкольных установах і ў школе. Прыкладамі такіх народных гульняў могуць служыць: «У арла», «Рыбак», «Муж і жонка», «Браднік», «Вартаўнік», «Малако», «Што робіш?», «Дачка і маці» і іншыя.

Рытм жыцця сучаснага чалавека, імкненне да эканоміі часу абумоўліваюць той факт, што людзі часцей выкарыстоўваюць тыя формы дзейнасці, якія ім карысныя, патрэбныя і цікавыя. Чалавек ужывае народную гульню ў сваім паўсядзённым жыцці і прыкладвае намаганні ў гульнівай дзейнасці з мэтай пераадолення сваіх слабасцяў, дасягнення пэўных вышынь, адчування творчай свабоды, атрымання задавальнення. У гульні чалавек рэалізуе свае патрэбы ў асалодзе. Народная гульня, якая валодае велізарнай унутранай энергетыкай, з'яўляецца той крыніцай, што можа забяспечыць рэалізацыю ўсіх гэтых імкненняў чалавека. Менавіта таму яна і захавалася да нашых дзён, калі яе магічны, утылітарны і выхаваўчы сэнс зменшаны і зменены ў сувязі з магчымасцямі і патрабаваннямі сучаснага грамадства. Таму можна зрабіць выснову, што і зараз любая народная гульня нясе ў сваёй сутнасці элементы **забаўляльнасці**. Прыкладамі народных забаў, якія дайшлі ў трансфарміраваным варыянце да нашых дзён з'яўляюцца гульні: «Калаўрот», «Калечка», «Фанты», «У гарады», «Мышка» і іншыя.

З усяго вышэйадзначанага можна вылучыць асноўныя традыцыйныя складаючыя ўласцівасці народнай гульні: **забаўляльнасць**, **выхаваўчы характар**, **утылітарнасць**, **магізм**. На аснове гэтага можна даць такое азначэнне паняццю народная гульня – гэта традыцыйны від дзейнасці чалавека, які вызначаецца спалучэннем разнастайных элементаў імітавання практычнай і духоўнай дзейнасці чалавека, мае **забаўляльную накіраванасць** і праводзіцца па пэўных правілах. А зыходзячы з накіраванасці дамінуючай функцыі народнай гульні, можна вылучыць асобныя групы народных гульняў: **магічныя (абрадавыя)**, **утылітарныя**, **выхаваўчыя** і **забаўляльныя**.

СПІС ВЫКАРЫСТАНАЙ ЛІТАРАТУРЫ

1. Вількін Я.Р. Беларускія народныя гульні. Мн., 1996. – С. 86.
2. Гульні, забавы, ігрышчы / склад. А.Ю. Лозка. 2-е выд. Мн., 2000. – С. 534 .
3. Игры народов СССР: Сборник материалов / сост. В.Н. Всеволодский–Генгросс. М., Л., 1933. – С. 563.
4. Гусарова О. А., Литвинович В.Н. Народные и подвижные игры как компонент общности национальных культур // Традиции и обычаи народов России и Беларуси: Межд. конф. 23–25 мая 2001г. Доклады и сообщения в 2 т. Т.1. Науч. ред. и сост. Н. А. Лобанов. Мн., 2001. – С. 126–127.
5. Рудакова Е. А., Шелякина С. А. Понятие игры в современной культуре // Забавы і гульні ў структуры правядзення вольнага часу насельніцтва: Зб. мат. Рэгіянальнай навукова–практ. канф. 2 – 4 красавіка 2004. Брэст, 2004. – С. 127–129.
6. Хейзинга Й. Homo ludens; В тени завтрашнего дня. М., 1997. – С. 458.
7. Кухаронак Т. І. Гульні і забавы беларускай моладзі ў сістэме традыцыйнай каляндарнай абраднасці // Традыцыйная фізічная культура беларусаў: гісторыя, тэорыя, практыка: Матэрыялы II Рэсп. канф. па прабл. традыц. фіз. культ. беларусаў, Мінск, 15 – 16 красавіка 1999 г. Мн., 1999. – С. 119–122.