

АН Беларусі. Ін-т мастацтвазнаўства, этнаграфіі і фальклору.
– Мн., 1992.

3. Зеленин Д.К. Восточнославянская этнография. – М., 1991.

4. Липень Я.П. Современные семейные обряды в духовной жизни народа: Автореф. дис. ... канд. ист. наук. – Мн., 1990.

5. Крук І.І. Сімволіка беларускай народнай культуры. – 2-е выд. – Мн., 2003.

6. Кухаронак Т.І. Радзінныя звычаі і абрады беларусаў: канец ХІХ – пачатак ХХ стст. – Мн., 1993.

7. Ракавал В. Быт и культура городской молодежи. – Мн., 1989.

В.Ю.Вітвіцкая

ГУЛЬНЯ Ё ФАРМІРАВАННІ КУЛЬТУРЫ АСОБЫ

Асоба з'яўляецца асноўным носьбітам культуры. Усе больш буйныя культурныя аб'яднанні (культура грамадства, нацыі, рэгіёну і інш.) з'яўляюцца вытворнымі ад культуры асобы. Пры гэтым лёгка зразумець, што па меры павелічэння аб'ёму культуры ўзрастае ступень яе ўнутранай разнастайнасці, а пры навуковым яе разглядзе ўзмацняецца ступень абстрактнасці асноўных паняццяў і каштоўнасцей. Інакш кажучы, чым большае кола асоб уваходзіць у дадзенае культурнае аб'яднанне, тым менш цэльным з'яўляецца гэтае аб'яднанне і тым больш умоўны характар маюць вылучаемыя ў ім уласцівасці.

Аднак у сваёй гістарычнай аснове культура выступае ў ролі грамадскай з'явы, і асоба так ці інакш уступае ў пэўныя зносіны з рознымі сацыякультурнымі структурамі. Пры гэтым заканамернасць гістарычнага развіцця культуры заключаецца ў тым, што з цягам часу культура асобы пачынае адыгрываць усё больш важную ролю і ўсё больш індывідуалізуецца. Так, калі на пачатку культурнага развіцця чалавецтва для ўсіх членаў пэўнага супольніцтва (роду, племені, сям'і і інш.) існавала прыблізна адна і тая ж сістэма каштоўнасцей, то для навейшага часу такое становішча про-

ста немагчымае, а маналітныя культурныя структуры існуюць толькі ў выглядзе выключэння.

Разам з тым нельга не заўважыць, што апошнім часам выявілася і супрацьлеглая тэндэнцыя культурнага развіцця: у постіндустрыяльным грамадстве асоба ўсё больш нівеліруецца. Але гэтая тэндэнцыя пакуль яшчэ не галоўная, і якім будзе далейшае развіццё культуры, якая заканамернасць у ім стане дамінантай, застаецца нявызначаным.

Чалавек – суб’ект культурнай дзейнасці і аб’ект культурнага ўздзеяння. Асоба чалавека фарміруецца пад уплывам сацыяльных фактараў. Інструментамі яго фарміравання з’яўляюцца сістэма навуковых устаноў, каналы распаўсюджвання навуковых ведаў, установы культуры і мастацтва, сродкі масавай інфармацыі, царква.

Новая сацыяльная і культурная палітыка стварыла ўмовы павышанага інтарэсу да вырашэння праблем адукацыі і выхавання чалавека. Перад грамадствам стаіць задача не проста фарміравання чалавека новага тыпу, а фарміравання творчай асобы, здольнай арганічна ўпісацца ў сусветную культуру і цывілізацыю. У гэтым аспекце даволі значнай для працэсу фарміравання асобы з’яўляецца гульня. Яе маральная каштоўнасць, выяўляючыся ў разнастайнасці творчага працэсу стварэння і эмацыянальнага ўспрымання вынікаў гульні, праяўляецца ў моцным маральна-псіхалагічным уздзеянні на асобу, што, у сваю чаргу, адпаведным чынам уплывае на фарміраванне свядомасці і маральна-эстэтычных нормаў чалавека.

Гульня можа абуджаць імкненне да пераймання, умацняць упэўненасць у абранай мадэлі паводзін, сцвярджаць правільнасць учынкаў ці, наадварот, прывесці да іх пераасэнсавання ў свядомасці асобы. “Прыцягваючы глыбінёй і яркасцю перажываемых маральна-эстэтычных адчуванняў, даючы эстэтычную асалоду і маральнае задавальненне, гульня выклікае ў адказ водгук у думках і пачуццях індывіда, аказвае фарміруючае ўздзеянне на культуру і творчую накіраванасць асобы” [4, с. 113].

Як вядома, творчая накіраванасць асобы знаходзіць сваё выяўленне ў здольнасці да самавызначэння, самарэалізацыі,

аналізе свайго вопыту, да пошуку і прыняцця неардынарных рашэнняў і складаецца з шэрага састаўных элементаў:

1) крэатыўнасці – асэнсаванне сацыяльнай дзейнасці як творчай, арыентацыя на творчае пераўтварэнне у дзейнасці;

2) эўрыстычнасці – здольнасць падаваць ідэі, актыўнасць уяўлення і інтуіцыі, арыгінальнасць і прадуктыўнасць асацыяцый;

3) эмацыянальна-валявога кампанента – высокая ступень эмацыянальнай уключанасці, увядзенне праблем у прастору ўласных перажыванняў, высокі ўзровень самапавагі, адэкватная самаацэнка, моцная сувязь паміж структурамі ўсведамлення (веды аб сабе, адносіны да сябе, задаволенасць вынікамі ўласнай дзейнасці).

Названыя кампаненты дазваляе развіваць гульня. На думку Л.Выгоцкага, “...усведамленне асобы нараджаецца ў зносінах. Усякае дзеянне ўплятаецца ў форму сувязі з іншым дзеяннем. У гульні індывід атрымлівае магчымасць выхаду са звычайных сацыяльна-ролевых стэрэатыпаў, стандартаў, перажывае сваё станаўленне за межамі звычайнай дзейнасці, асэнсоўвае стаўленне да сябе і партнёраў, сітуацыі, ведаў, уменняў, новых каштоўнасцей” [2, с. 15]. У гульнівым узаемадзеянні асоба развівае мысленне, асабістую пазіцыю і выпрацоўвае новыя формы іх рэалізацыі. Гульня звычайна прадстаўлена шэрагам узроўняў:

– тэхнікай гульні (набор пэўных аперацый, пэўныя веды, навыкі, уменні);

– ролевымі адносінамі (сацыяльныя, вытворчыя, сацыяльна-бытавыя);

– пазіцыйнымі адносінамі (узнікненне, праява і самасцвярджэнне асабістых пазіцый і ўстановак, уяўленняў). У адпаведнасці з гэтымі ўзроўнямі ў гульні адбываецца самавызначэнне асобы ў многіх аспектах: у змесце і паслягульнівай дзейнасці (што я буду рабіць, як я буду паводзіць сябе ў гульні і пасля яе), у мысленні (які для мяне свет, як і якім я яго ўяўляю), а таксама ў пазіцыі светаўспрымання (каштоўнасці, погляды, уяўленні, у тым ліку і ў галіне прафесійнай культуры).

Выкарыстанне гульнівых працэдур у фарміраванні куль-

туры асобы мае даўнія традыцыі. Здаўна даследчыкі надаюць вялікае значэнне вывучэнню гульні дзяцей і дарослых. Вызначаюць іх функцыі, спецыфічны змест, параўноўваюць з іншымі відамі чалавечай дзейнасці. Патрэба ў гульні, на думку В.Аберган, “...нярэдка тлумачыцца як неабходнасць даць выхад празмернай жыццёвай сіле... Жывая істота, калі яна гуляе, пэўным вобразам трэніруецца, чаму-небудзь вучыцца” [1, с. 106]. Гульнію можна разглядаць і як неабходнасць чалавека ў лідэрстве, спаборніцтве, як дзейнасць, якая ў сімвалічнай форме дае магчымасць забяспечыць ажыццяўленне жаданняў. Але ў любым выпадку бяспрэчным з’яўляецца тое, што гульні – гэта дзейнасць, якая адрозніваецца ад паўсядзённых дзеянняў. Чалавецтва зноў і зноў стварае свой выдуманы свет, новае бытаванне, якое існуе побач са светам рэальным, светам прыроды. Гульні валодае здольнасцю вяртацца ў мінулае, зазіраць у будучыню, шматразова паўтараць адно і тое ж дзеянне, якое прыносіць задавальненне, дае магчымасць адчуць сябе значным, жадаемым.

У гульні кожная асоба жыве сваім сапраўдным, самастойным жыццём. Справядліва меркаванне Д.Б.Эльконіна аб тым, што ў гульні інтэлект накіроўваецца за эмацыянальна-дзейсным перажываннем [5].

Неабходна адзначыць, што гульні з’яўляецца не толькі эфектыўным сродкам сацыялізацыі і адаптацыі да жыццёвых абставін, але і універсальным і даволі выніковым спосабам уздзеяння на асобу. Карэкцыя і дыягностыка якасцей асобы ў гульні з’яўляюцца эфектыўным сродкам вырашэння рознастайных праблем. Гульні дае магчымасць чалавеку для раскрыцця і выяўлення яго творчага патэнцыялу. Гульнівая дзейнасць засяроджвае ўвагу перш за ўсё на тых якасцях асобы і мадэлях паводзін, якія не ўсведамляюцца ў звычайнай жыццядзейнасці. Чалавек можа правяраць свае магчымасці і здольнасці, прасочваць свае памылкі і неэфектыўныя лініі паводзін. У гульні ствараюцца ўмовы для знешняй і ўнутранай актыўнасці асобы, для працэсу самапазнання і пазітыўных змен. Дынаміка гульнівага працэсу разгортваецца ў прасторы, якая кантралюецца адначасова і вядучым

гульні, і яе ўдзельнікамі. Гульніёвая прастора з'яўляецца эксперыментальнай для ўдзельнікаў гульні, у ёй магчымы паўторы, памылкі і іх выпраўленне, увядзенне па ходу гульні новых гульніёвых элементаў і ўмоў, што нельга ў рэальным жыцці. У гульні чалавек атрымлівае магчымасць змяніць тое, што, здаецца, нельга выправіць.

Сярод разнастайнасці формаў і відаў гульніёвай дзейнасці асаблівае месца займаюць тэатралізаваныя гульні, якія адносяцца да ліку ролевых гульняў. Ролевая гульня з'яўляецца дзейнасцю канструктыўнай і карыснай. Змест гульніёвага працэсу складаюць пэўныя дзеянні, пэўныя вобразы ўвасаблення рэчаіснасці, але ў выдуманых абставінах. Ролевая гульня валодае унікальнай уласцівасцю дапамагаць чалавеку знаходзіць межы сутыкнення як з унутранай, так і са знешняй, сацыяльнай, рэчаіснасцю.

Эфект трансфармацыі гульні звязаны з ролевай ідэнтыфікацыяй і магчымасцю чалавека назіраць за сабой у дзейнасці. Гульня як асаблівая форма паводзін асобы з'яўляецца спосабам задавальнення яе псіхалагічных патрабаванняў, сродкам кампенсацыі абмежаваных здольнасцей да міжасобасных кантактаў і забеспячэння магчымасці самаўдасканалення праз сістэму сацыяльных зносін. Мадэліруючы сітуацыю ў гульні, чалавек выпрабоўвае сябе на здольнасць перажываць розныя бакі рэчаіснасці, ацэньваць сябе ў магчымай будучыні. У гульні трэніруецца звышсвядомасць, якая з'яўляецца зонай найбліжэйшага развіцця чалавечай асобы. На думку Я.Церахава, "... гульні з'яўляюцца "арыфметыкай сацыяльных зносін". У гульнях мадэліруюцца ўсе тыпы сацыяльных зносін, усе заканамернасці, якія дзейнічаюць у сацыяльным асяроддзі" [3, с. 90].

Значэнне гульні для фарміравання асобы цяжка пераацаніць. Не выпадкова Л. С.Выгоцкі называе гульню "дзевятым валам развіцця асобы". У гульні як у будучай дзейнасці ажыццяўляюцца тыя ўчынкi, на якія чалавек будзе здольны ў рэальных паводзінах толькі праз некаторы час.

Галоўны матыў класічнай гульні закладзены не ў выніку дзеяння, а ў самім працэсе, у дзеянні, якое прыносіць задавальненне. Набліжанасць гульні да практычнай дзейнасці

робіць даволі зручнымі працэсы замацавання набытага вопыту і авалодання новымі ведамі, уменнямі і навыкамі ў ходзе гульнівай дзейнасці.

Гульня з'яўляецца адной з формаў творчай дзейнасці, і як кожная сапраўдная творчасць не можа ажыццяўляцца без інтуіцыі. Асноўны паказчык інтуіцыі – праніклівае ўспрыманне сітуацыі ў цэлым, успрыманне яе непасрэдна эмацыянальна, вобразна. У гульні фарміруюцца ўсе бакі асобы чалавека, адбываюцца значныя змены ў яго псіхіцы, што з'яўляецца падрыхтоўчым этапам пры пераходзе на новую, больш высокую ступень развіцця. Гэтым тлумачацца вялікія выхаваўчыя магчымасці гульні, якую спецыялісты лічаць адной з вядучых формаў дзейнасці на ранніх этапах жыцця чалавека.

Развіццё крэатыўнасці асобы праяўляецца ў задуме гульні, а таксама ў пошуку сродкаў для яе рэалізацыі. Колькі выдумкі патрабуецца, каб вырашыць шэраг найважнейшых пытанняў: у якіх абставінах будзе праходзіць гульнівае дзеянне, якімі будуць яго мізансцэны, наколькі яскравым будзе развіццё гульнівага сюжэту, якімі будуць удзельнікі і які рэквізіт будзе неабходны для паўнацэннага правядзення гульні. У гульні асоба адначасова выступае ў ролі драматурга, бутафора, дэкаратара, акцёра. Але ў адрозненне ад прафесіяналаў, удзельнікі гульні не выношваюць задуму вобраза свайго персанажа, не рыхтуюцца доўгі час да выканання сваёй ролі. Яны гуляюць для сябе, выказваючы ўласныя мары і памкненні, думкі і пачуцці, якія валодаюць імі ў цяперашні час. Таму гульня – заўсёды імправізацыя, якая стымулюе творчую фантазію асобы.

Гульня з'яўляецца той самастойнай дзейнасцю, дзе асоба ўступае ў зносіны з іншымі людзьмі. Іх аб'ядноўваюць адзіная мэта, сумесныя намаганні на шляху да яе дасягнення, агульныя інтарэсы і перажыванні. Удзельнікі самі вызначаюць гульню і самі яе арганізуюць. У той жа час у ёй пануюць строгія правілы і пэўная абумоўленасць паводзін удзельнікаў, дзякуючы чаму чалавек падпарадкоўвае свае ўчынкі і думкі той ці іншай мэце, імкнецца да яе дасягнення, адпрацоўвае ўменні бачыць і чуць сваіх партнёраў па гульні. Менавіта ў

гэтых умовах кожнай асобе даецца магчымасць найбольш поўна адчуць сябе членам калектыву, ад дзеянняў якога істотна залежаць агульны зыход гульні, яе вынік. Чалавек аналізуе і аб'ектыўна ацэньвае не толькі дзеянні і ўчынкі сваіх таварышаў, але і свае ўласныя. Бяспрэчнай каштоўнасцю гульні з'яўляецца магчымасць “перапісаць” тыя жыццёвыя абставіны, якія ў рэальным жыцці выправіць бывае ўжо немагчыма. Гэта дазваляе засяродзіць увагу ўдзельнікаў гульні на такіх мэтах, якія выклікалі б агульнасць пачуццяў і дзеянняў, садзейнічалі б усталяванню паміж людзьмі адносін, заснаваных на добразычлівасці, справядлівасці, узаемнай адказнасці.

У залежнасці ад зместу гульнівай дзейнасці, прыцыпаў яе арганізацыі, умоў і адносін у чалавека фарміруюцца пэўныя схільнасці, рысы характару, замацоўваюцца веды. Чалавек уступае ў шматлікія і разнастайныя адносіны з іншымі людзьмі, прычым чым больш складанай з'яўляецца гульня, тым больш разнастайнымі становяцца яго адносіны, пашыраецца кола інтарэсаў і заахвочванняў, тым больш яркімі будуць пачуцці і эмацыянальныя перажыванні.

Для дасягнення жадаемага поспеху чалавек пэўным чынам праз выкарыстанне розных інтэлектуальных аперацый кіруе тымі фізічнымі дзеяннямі, якія ён выконвае ў ходзе гульні. Пры гэтым для развіцця асобы асаблівае значэнне маюць час і формы ўключэння інтэлектуальнай дзейнасці ў практычную і перабудова апошняй. Інтэлектуальная дзейнасць не зводзіцца выключна да прымянення назапашаных навыкаў. Паралельна чалавек аналізуе, крытычна ацэньвае паспяховасць сваіх дзеянняў і шукае практычнае прымяненне атрыманаму выніку, выконваючы тым самым, акрамя фізічных, яшчэ цэлую сістэму разумовых, мысліцельных аперацый.

Вынікам фарміравання асобы сродкамі гульні з'яўляюцца:

- выпрацоўка формы актыўнага адлюстравання асобай навакольнай рэчаіснасці і жыцця людзей;
- вызначэнне такога спосабу сацыяльнай дзейнасці асобы, з дапамогай якога дасягаецца максімальны ўзровень рэалізацыі яе магчымасцей сродкамі комплексных гульнівых

дзеянняў;

– уменне карыстацца атрыманымі ведамі, знаходзіць сродкі іх удакладнення і ўзбагачэння ў сваёй практычнай дзейнасці, жаданне адшукаць новыя шляхі развіцця ўласных пазнавальных і маральных рэзерваў.

За кошт сваёй маральнай і гуманістычнай накіраванасці гульня гарманізуе адносіны асобы з іншымі людзьмі ў грамадстве і навакольным светам, палягчае арыентацыю ў жыцці і выбар аптымальнай стратэгіі паводзін, а значыць, садзейнічае паўнацэннаму фарміраванню культуры асобы.

1. *Аберган В.* Аб феномене гульні на сучасным этапе // Чалавек. Культура. Экалогія. – Мн.: Навука і тэхніка, 1998. – С. 106–107.

2. *Выготский Л.С.* Психология искусства // *Выготский Л.С.* Избранные труды. – М.: Просвещение, 2000. – С. 12–17.

3. *Церахаў Я.Г.* Сістэмная гульня пры фарміраванні культуры асобы // Чалавек. Культура. Педагогіка. – Мн.: Польша, 1999. – С. 89–91.

4. *Чернова М.Б.* Творческое развитие личности в игровом тренинге // Содержание педагогического образования: Материалы науч.-практ. конф. – Могилёв: Могилев. гос. пед. ун-т, 1998. – С. 112–113.

5. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. – М.: Владос, 1999. – С. 358.

І.М.Вішнеўская

ФЕСТИВАЛЬНЫ МЕНЕДЖМЕНТ ЯК НЕАД’ЕМНАЯ ЧАСТКА СУЧАСНАГА КУЛЬТУРНАГА ЖЫЦЦЯ ГРАМАДСТВА

На спецыфіку фестывальнага менеджменту ўплываюць асаблівасці духоўнай вытворчасці. Прадукты такой дзейнасці звязаны з феноменамі свядомасці (успрыманне, разуменне, мысленне, перажыванне) і не паддаюцца складзіраванню. Іх вытворчасць часта супадае з іх спажываннем. Фестывальныя мерапрыемствы звычайна ажыццяўляюцца за кошт сродкаў