

ГУЛЬНЯ ЯК СРОДАК ФАРМІРАВАННЯ ГЕНДЭРНАЙ ІДЭНТЫЧНАСЦІ Ў ТРАДЫЦЫЙНАЙ БЕЛАРУСКАЙ КУЛЬТУРЫ

Абапіраючыся на шэраг рэпрэзентатыўных крыніц, аўтар робіць высновы, якія маюць характар навуковай навізны: дзіцячыя гульні з вызначанымі правіламі мелі нязначны ўплыў на фарміраванне гендэрнай ідэнтычнасці беларусаў, толькі ролевыя гульні давалі магчымасць дзіцяці атаясамліваць сябе з мужчынам ці жанчынай у будучым, выпрацоўваць пэўную мадэль паводзін. Гэтыя высновы пацвярджаюць, што для беларускай культуры характэрным з'яўляецца гендэрна нейтральны вобраз дзяцінства, а гендэрная сацыялізацыя ў традыцыйнай беларускай культуры адбываецца досыць позна.

Даследаванне традыцыйнай культуры з'яўляецца надзвычай актуальным як для рэканструкцыі генатыпу нацыі, так і для захавання культурнай спадчыны народа. Адным з важных складнікаў жыцця ў традыцыйнай культуры з'яўляецца гульня, якая займае прамежкавае становішча паміж штодзённым побытам і абрадавай дзейнасцю.

Гульня ў сучасных даследаваннях азначаецца як від непрадуктыўнай дзейнасці, матывам якой з'яўляецца не вынік, а сам працэс [8, 236]. Многія еўрапейскія філосафы і культурологі бачаць вытокі культуры ў здольнасці чалавека да гульні. У гэтым сэнсе гульня аказваецца перадумовай паходжання культуры. Й.Хейзінга ў рабоце "Homo Ludens" [9] адзначае, што чалавечая культура не ўзнікае як гульня і не ўзнікае з гульні, а разгортваецца ў гульні. Такім чынам, у канцэпцыі Й. Хейзінга гульня з'яўляецца культурна-гістарычнай універсальнай. Гульня напаўняе жыццё і прымушае з'яўляцца розныя формы архаічнай культуры. У любым выпадку, перш чым мяняць навакольны свет, чалавек робіць гэта ва ўласным уяўленні. Таму гульня з'яўляецца не біялагічнай функцыяй, а з'явай культуры і павінна аналізавацца на мове культуралагічнага мыслення. Галоўнай прыметай гульні Й.Хейзінга лічыць свабоднае дзеянне: гульні заўсёды можна адкласці, яна можа не адбыцца зусім, гульня не выклікана ні фізічнай неабходнасцю, ні маральным абавязкам. Гульня адбываецца ў вольны час [9, с. 27]. Другой прыметай гульні, што непасрэдна вынікае са свабоды дзеяння, даследчык называе яе "несапраўднасць". Гульня перарывае працэс будзённага жыцця і не з'яўляецца задавальненнем штодзённых патрэб. Акрамя таго, гульня абмяжоўваецца пэўным месцам і часам, унутры якіх дзейнічае строгі парадак. Адхіленне ад правілаў перашкаджае гульні і, урэшце, знішчае яе. Паводле Й. Хейзінга, гульні характарызуюць таксама яе таямнічасць, імкненне вылучыць удзельнікаў у асаблівую групу, адзеленую ад знешняга свету. Такім чынам, аўтар называе гульні з улікам яе формы свабоднай дзейнасцю, якая ўспрымаецца як несапраўдная, не звязаная з жыццём, але якая можа захапіць чалавека цалкам; гульня не абумоўленая матэрыяльнай карысцю; яна адбываецца ў спецыяльна адведзеных прасторы і часе паводле пэўных правілаў [9, с. 32].

Трэба адзначыць, што само азначэнне феномену гульні, паводле Й.Хейзінга, блізкае да сучаснага разумення рытуалу традыцыйнай культуры. Не ўлічваюцца ў канцэпцыю толькі свабода і неабавязковасць гульні (яе першая прымета, паводле Й.Хейзінга) у адрозненне ад рытуалу, выкананне якога нельга адкласці на іншы час і здзяйсненне якога строга неабходнае дзеля забеспячэння існавання і дабрабыту абшчыны. Рытуал, як і гульня, перарывае будзённае жыццё, абмяжоўваецца месцам і часам, выконваецца строга па правілах, адхіленне ад якіх ставіць пад пагрозу паспяховае выкананне рытуалу.

Месца гульні ў традыцыйным грамадстве цікавіла многіх даследчыкаў. А.Н.Весялоўскі, напрыклад, пры вырашэнні праблемы паходжання паэзіі звяртаецца да аналізу першабытнага сінкрэтызму. На ранняй стадыі сінкрэтызму слова адыгрывае нязначную ролю носьбіту рытму і мелодыі, галоўнае значэнне мае дзеянне, якое і выяўляе сюжэт. Тэкст імправізуецца падчас песні-гульні, якая выконваецца калектыўна і прыстасоўваецца да рэальных умоў жыцця – палявання, вайны і інш. Пазней гэтыя песні-гульні ператвараюцца ў абрады і культы, бо яны задавальнялі патрэбы побыту, заняткаў, надзеі, харовай песні-гульні [4, с. 164]. Пры гэтым да каляндарных абрадаў адносіцца і вяселле. Па-за календаром даследчык выдзяляе пахавальныя песні. І, нарэшце,

па-за абрадам, на думку аўтара, застаюцца гімнастычныя гульні, маршавыя песні і песні падчас працы, сутнасцю якіх з'яўляецца ўласна заданне рытму пэўных дзеянняў. Такім чынам, паводле А.Н.Весьялоўскага, з гульні ўтвараюцца і абрады, і некаторыя іншыя феномены культуры.

А.К.Байбурын характарызуе пункт погляду А.Н.Весьялоўскага як ідэю абрадавага паходжання гульні [1, с. 21], што, на нашу думку, не зусім слушна, паколькі, як бачна з вышэйсказанага, А.Н.Весьялоўскі выводзіў абрад з гульні, а не наадварот. На думку ж самога А.К.Байбурына, гульня займае ў традыцыйнай культуры прамежковы стан паміж побытам і рытуальнай сферай жыцця. Характарызуючы пытанне ўзаемасувязі гульні і рытуалу як адно з самых забытых, даследчык адзначае, што і гульня, і рытуал існавалі на працягу ўсёй гісторыі чалавецтва. Паводле меркавання даследчыка, гульня папярэднічае рытуалу як імітацыя падзей, якія пазней маглі набыць сакральны сэнс [1, с. 21–22]. Сярод асаблівасцей гульні ў адрозненне ад рытуалу А.К.Байбурын адзначае арыентацыю на працэс, наяўнасць катэгорыі гледачоў, адсутнасць жорсткага сцэнарыя, магчымасць імправізацыі, механізм перадачы з дапамогай праваў. Гульня не так моцна звязаная з рэальнасцю, як абрад, не настолькі прывязаная да часу і месца [1, с. 22–23]. Можна заўважыць, што практычна такімі ж з'яўляюцца адрозненні паміж гульнёй і побытавай дзейнасцю. У штодзённай працы таксама няма гледачоў, арыентаваная яна на вынік, а не на працэс, больш прывязаная да месца і часу, чым гульня, і г. д.

Трэба адзначыць, што ўсё вышэйсказанае датычыцца толькі гульні ў першапачатковым сэнсе. Індустрыяльная культура губляе такую асаблівасць гульні, як адсутнасць гледачоў, калі ўсе з'яўляюцца ўдзельнікамі і імкнуцца аддзяліцца ад знешняга свету. Гульня ператвараецца ў спорт, дзе захоўваецца толькі фізічная частка і цалкам знікае культуратворчая. Нас цікавіць гульня менавіта ў традыцыйным грамадстве. Паспрабуем вызначыць ролю традыцыйных гульняў у фарміраванні гендэрнай ідэнтычнасці дзіцяці.

Рытуальныя каляндарныя і сямейна-абрадавыя гульні адносяцца да найбольш кансерватыўнага і архаічнага пласта традыцыйнай культуры, дзе бачныя рэшткі язычніцкіх уяўленняў і міфалагічных культў. Паколькі рух культурнага жыцця з'яўляецца вынікам міфаў і культў, вытокі такіх гульняў даследчыкі бачаць у старадаўніх абрадах і побыце, з'явах прыроды. Менавіта гэтая частка гульняў доўгі час заставалася ва ўжыванні моладзі. Большасць жа гульняў з часам пераходзіла ў разрад дзіцячых. Гульня становіцца дзіцячай забавай пасля таго, як губляецца яе сувязь з міфамі, культўмі, абрадамі.

Аналіз дзіцячых гульняў уяўляе сабой вялікую цяжкасць, паколькі збіральнікі гульняў амаль ніколі не пазначаюць, у якім узросце дзеці гуляюць у тую ці іншую гульню, гуляюць разам хлопчыкі і дзяўчынкі ці паасобку, як адбываецца выбар выканаўцаў пэўных роляў і г. д. Некаторыя гульні цікавыя дзецям малодшага ўзросту, некаторыя – падлеткам, многія гульні выкарыстоўваліся моладдзю на вячорках, ігрышчах, святах. Усе дзіцячыя гульні, апісаныя ў зборніках беларускага фальклору, у адпаведнасці з тэорыяй роляў адносяцца да той сітуацыі, этапу, калі дзіця, выбіраючы сабе пэўную ролю, узгадняе свае дзеянні з іншымі ўдзельнікамі гульні.

Пытанне класіфікацыі і аналізу традыцыйных гульняў кожны даследчык вырашае па-свойму, у залежнасці ад мэт даследавання. У любым выпадку вельмі складана размеркаваць гульні па пэўных групах з-за іх шматфункцыянальнасці і разнастайнасці. А.Лозка, складальнік тома "Гульні, забавы, ігрышчы" серыі "Беларуская народная творчасць" (БНТ), прапануе класіфікацыю гульняў, зробленую па функцыянальна-тэматычным і каляндарным прынцыпах. Аўтар дзеліць усе гульні на дзве групы: каляндарныя і сямейна-абрадавыя гульні (са святочна-абрадавай атрыбутыкай ці без яе) і гульні, не звязаныя з календаром і абрадамі (ці якія ўжо згубілі такую сувязь). У сваю чаргу першая група падзяляецца на падгрупы ў залежнасці ад сезону ці свята. У другой групе выдзяляюцца гульні з розным інвентаром і розныя гульні без інвентара [5, с. 29]. Гэтая класіфікацыя абсалютна не ўлічвае ні ўзрост, ні гендэрную прыналежнасць удзельнікаў гульні.

Г.Барташэвіч прапануе класіфікацыю беларускіх дзіцячых гульняў у залежнасці ад ужывання ў іх тэкставых прыгавораў, формул [6, с. 31–32]. У гэтым выпадку да першай групы адносяцца гульні, якія выкарыстоўваюцца ў якасці сродку фізічнага выхавання, дзе адсутнічаюць спецыяльныя слоўныя формулы. У другую групу ўваходзяць гульні, якія па форме ўяўляюць мастацка-драматычнае дзеянне. Сюды аўтар уключае, па-першае, карагодныя гульні, якія спалучаюцца са словам, мелодыяй, танцам; па-другое, гульні са строгім размеркаваннем роляў і адпаведнымі ролям словам ("Гусі і коршун" і інш.); па-трэцяе, гульні, у якіх словы – сігнал да

пэўнага дзеяння (“Залатыя варата”); нарэшце, гульні з імправізаванымі, неабавязковымі словамі (“Кошкі-мышкі”).

Улічваючы ролю мовы ў культуралізацыі індывіда, скарыстаемся класіфікацыяй дзіцячых гульняў, зробленай Г.Барташэвіч, для аналізу гульні як сродку фарміравання гендэрнай ідэнтычнасці ў традыцыйнай беларускай культуры.

Неабходна адзначыць, што калі ў іншых жанрах дзіцячага фальклору дзіця ўспрымае інфармацыю пра пэўныя гендэрныя адносіны, стэрэатыпы, а таксама ідэнтыфікуе сябе з пэўным полам праз *слова*, то ў гульнях найбольш гэта адбываецца праз *дзеянне*. Слова ў гульні патрэбныя найперш для арганізацыі дзеяння. Гульні з інвентаром і спадручнымі прадметамі (гульні як сродак фізічнага выхавання, паводле класіфікацыі Г.Барташэвіч, ці гімнастычныя гульні, паводле А.Н.Весялоўскага) выкарыстоўваюць слова толькі ў якасці лічылак, не прымеркаваных да пэўнай гульні і прааналізаваных вышэй. Пра само дзеянне ў гэтым выпадку можна сказаць толькі тое, што такія гульні цікавыя для ўдзельнікаў тады, калі ў іх больш-менш роўныя сілы (напрыклад, гульні “Катанне кулі” [6, с. 522], “Кукушка” [6, с. 524], “У свінню” [6, с. 519], “У кеглі” [6, с. 528] і інш.). Таму адбор найчасцей адбываўся па фізічных якасцях. І калі меншыя дзеці гулялі ў іх разам, то, падростаючы, хлопцы часта аддзяляліся ад дзяўчат, бо розніца ў фізічнай сіле і спрыце становілася больш заўважнай, ды і працоўная дзейнасць, адпаведна і вольны час былі рознымі. Практычна многія з такіх гульняў з’яўляюцца выключна хлапечымі, хоць гаварыць пра гендэрную ідэнтыфікацыю з дапамогай такіх гульняў можна хіба толькі на ўзроўні выяўлення спрыту, сілы і інш.

Гульні, звязаныя з пэўнымі прыгаворамі, вызначаюцца тым, што найчасцей паўтараюць у трансфармаванай форме дзеянні з побыту і абрадавай дзейнасці дарослых: пасьбу жывёлы і ахову яе ад драпежнікаў (гульні “Гусі” [6, с. 452], “Воўк і авечкі” [6, с. 455] і інш.), вырошчванне і ўборку ўраджаю (“Рэдзька” [6, с. 474], “Грушка” [6, с. 450] і інш.), гатаванне ежы (“Пячэнне хлеба” [6, с. 442]), жаніцьбу і інш., што абазначаецца найчасцей менавіта словамі-прыгаворамі або імітацыйнымі дзеяннямі. Трэба адзначыць, што ў пераважнай большасці гэтых гульняў гендэрная прыналежнасць удзельнікаў не мае абсалютна ніякага значэння: усе выканаўцы карагода імітуюць і мужчынскія, і жаночыя віды работ. У якасці асаблівасцей гульцоў Г.Барташэвіч заўважае толькі, што дзяўчынкі больш схільныя да спеваў у час гульні, а хлопчыкі часцей суправаджаюць гульні прыгаворваннем або скандзіраваннем неабходнага тэксту. Такім чынам, у выпадку гульняў з прыгаворамі можна гаварыць не пра гендэрную ідэнтыфікацыю, а хутчэй наадварот, пра “гендэрную дэзарыентацыю”. У апісаннях гульняў, прыведзеных у кнізе “Дзіцячы фальклор”, указанні на гендэрную прыналежнасць удзельнікаў амаль не сустракаюцца. Выключэннем з’яўляюцца некалькі выпадкаў, калі для гульні неабходнае дзеянне на пары хлопчык–дзяўчынка (як у гульні “Гарбуз гнілы”) [6, с. 483], а таксама варыянты гульні “Яшчар” [6, с. 447], дзе хлопец забірае ў дзяўчат вянкi, якія яны павінны выкупіць. Абодва выпадкі, відавочна, запазычаныя з зімовых абрадавых гульняў моладзі шлюбнага ўзросту.

Ролю маткі, галоўнай дзеючай асобы ў гульні, таксама можа выконваць як хлопчык, так і дзяўчынка. Цікавая, дарэчы, сама традыцыя называць важака, распараджальніка гульні, маткай. Г.Барташэвіч адзначае, што існуе адзіны запіс беларускай гульні, дзе галоўнымі дзеючымі асобамі з’яўляюцца два бццкі, ва ўсіх астатніх выпадках удзельнікі гульні выбіраюць адну ці дзве маткі. Аўтар лічыць гэтую традыцыю “сведчаннем глыбокай старажытнасці, якая вядзе яшчэ ў матрыярхат” [2, с. 150].

Трэба заўважыць, што ні адна прыведзеная вышэй класіфікацыя не ўлічвае ролевых гульняў, пра якія Л.Ракава адзвалася як пра вельмі распаўсюджаныя. Такія гульні стаяць асобна па прычыне адсутнасці ў іх пэўных правілаў, наяўнасці значнага элемента імправізацыі. У гэтых гульнях дзеці ўзнаўляюць дзеянні дарослых – хатнія і сельскагаспадарчыя работы. Пры гэтым яскрава праступае падзел працы на мужчынскую і жаночую [3, с. 344]. Для такіх гульняў не існуе спецыяльных тэкставых формул, але менавіта ў іх найбольш і адбываецца навучанне гендэрным ролям, прымерванне гэтых роляў да сябе.

Да абрадавых гульняў А.Лозка адносіць тую частку найбольш архаічных гульняў, якая засталася ў карыстанні моладзі і дарослых, не перайшла цалкам да дзяцей. Найбольш абрадавых гульняў прыпадае на зімовы перыяд і вясну (адпаведна 82 і 53 запісы), нездарма летнія і восеньскія гульні аб’яднанія ў яго класіфікацыі (усяго 26 запісаў). Па сцвярджэнні Я. Крука, які даследаваў структураўтваральныя прынцыпы беларускага земляробчага календара, зімовая частка года ад Дзядоў да Радаўніцы скіраваная на аб’яднанне новых пар, стварэнне новых сем’яў.

Напэўна, таму менавіта гэтая частка году багатая на гульні. Мэта ж другой паловы году – дасягненне дабрабыту, забеспячэнне гаспадаркі ўсім неабходным для жыцця [7, с. 41].

А.Лозка адносіць да забаў “від фальклору, які стаіць на мяжы гульнівага і славеснага і адрозніваецца ад уласна гульніў перавагай славесных формулаў, гульнівы элемент у якіх выконвае другарадную або нават непрыметную ролю ці, наадварот, з перавагай фізічных элементаў, напрыклад арэлі, хадулі і г. д.” [5, с. 21]. Як бачым, выразна адрозненні паміж гульніў і забаваў не акрэсленыя. Пад ігрышчам найчасцей разумеецца ўласна збор моладзі з песнямі, танцамі і гульнямі. Зразумела, што носьбіты культуры не фіксавалі свае дзеянні як гульніў ці забаву, адсюль – сучасныя праблемы азначэння. У матэрыялах названага тома апісаны і ўласна гульні, і рытуалы (калядны абыход з Казой), і танцы (напрыклад, “Кашэль” [5, с. 163]), і вячоркі.

З асаблівасцей абрадавых гульніў і ігрышчаў можна заўважыць наступныя.

Апісанне калядных ігрышчаў утрымлівае адрозненні ў мэтах наведвання вячорак хлопцамі і дзяўчатамі шлюбнага ўзросту: “Збіраецца ў адной хаце дзяўчат пятнаццаць, не больш. На гэтых вячорках усе працуюць і шчыра спяваюць. Прыходзяць хлопцы паглядзець на дзяўчат, паслухаць іх спевы” [5, с. 57]. Відавочныя адрозненні паміж паводзінамі групы, з якой выбіраюць, і групы, якая выбірае. “Яшчар” – гульня з рэшткамі культу хтанічных істот, якія патрабавалі ахвяры. Тут ролі вызначаны дакладна: яшчарам можа быць толькі хлопец, аддаюць і выкупляюць вянкы толькі дзяўчаты. Да гульніў з дакладна вылучанымі ролямі, калі ўдзельнікі проста выбіраюць аднаго прадстаўніка вызначанага полу для выканання пэўнай ролі, можна аднесці таксама такія, як “Старык” [5, с. 95], “Луч” [5, с. 106] і інш. Значную колькасць складаюць гульні, мэты якіх – даць магчымасць хлопцу ці дзяўчыне розным спосабам выказаць свае сімпатыі: выклікаць выбранага ў карагод (“Падушачка” [5, с. 100], “У карагодзе мы былі” [5, с. 126]) або проста абраць сабе пару для гульні (“Кальцо, да мяне” [5, с. 104], “Мак” [5, с. 99]).

Сярод веснавых гульніў значная частка такіх, што выконваюцца аднымі дзяўчатамі. Зразумела, што ў іх больш песень, танцавальных рухаў, часта гэта карагоды ці карагоды з дэманстрацыяй зместу песні (“Перапелачка” [5, с. 147], “А на гары мак” [5, с. 123] і інш.).

Да сямейна-абрадавых гульніў складальнікі аднеслі шмат рытуальных дзеянняў, якія выконваліся падчас сватання, радзіннага абраду і якія, акрамя забаўляльнага, мелі яшчэ і магічны сэнс. Гульня “Жаніцьба Цярэшкі”, апісаная ў якой прысвечаны асобны том серыі “Беларуская народная творчасць”, таксама прымеркавана да пэўнага часу – яна выконваецца на Каляды. Гэта практычна тэатралізаванае дзеянне, якое з’яўляецца сапраўднай рэпетыцыяй выбару шлюбнай пары, сватання, вяселля. У прыцыпе яе можна лічыць ролевай гульніў для моладзі, дзе кожны ўдзельнік можа “прымерыць” да сябе розныя спосабы заляцання, праяўлення сімпатыі і антыпатыі і інш.

Такім чынам, аналіз гульніў беларускай традыцыйнай культуры паказвае, што дзіцячыя гульні з вызначанымі правіламі мелі нязначны ўплыў на фарміраванне гендэрнай ідэнтычнасці, паколькі ўдзельнікамі іх былі найчасцей і хлопчыкі, і дзяўчынкі, гулялі ўсе разам, дзеючыя асобы выбіраліся па асаблівых якасцях. Сярод дзіцячых гульніў невялікую частку складаюць гульні, запазычаныя з абрадавых, дзе ўдзельнікі ўжо выбіраюцца па гендэрнай прымеце. Толькі ролевыя гульні давалі магчымасць дзіцяці атаясамліваць сябе з мужчынам ці жанчынай у будучым, выпрацоўваць пэўную мадэль паводзін. Між тым у ролевых гульнях дзеці найчасцей узнаўлялі штодзённы побыт сваіх бацькоў і родзічаў.

Абрадавыя гульні, у якія гуляла моладзь, мелі значна больш выяўлены характар. Мэтай іх з’яўляецца ўжо не толькі сам працэс, а і пэўны сацыяльны і культурны вынік – дэманстрацыя паводзін, “правільных” для пэўных знешніх умоў у пэўнай культуры, навучанне хлопцаў і дзяўчат адпаведным адносінам адзін да аднаго, магчымасць для кожнага з іх выбраць пару і паведаміць пра свой выбар як абранніку (абранніцы), так і грамадзе. Акрамя таго, у абрадавых гульнях моладзь далучалася да выканання абрадаў, а часам з’яўлялася і галоўным іх удзельнікам. Такім чынам, абрадавая гульня рыхтавала чалавека да ўдзелу ў абрадавым жыцці соцыуму, выканання сваёй ролі ў гэтым жыцці.

1. Байбурын, А.К. Ритуал в традиционной культуре / А.К.Байбурын. – СПб.: Наука, 1993. – 240 с.

2. Барташэвіч, Г.А. Вершаваныя жанры беларускага дзіцячага фальклору / Г.А.Барташэвіч. – Мн.: Навука і тэхніка, 1976. – 168 с.

3. *Беларусы: у 8 т. Т. 5. Сям'я* / В. К. Бандарчык, Г. М. Курьловіч, Т. І. Кухаронак [і інш.]; рэдкал.: В. К. Бандарчык [і інш.]; Ін-т мастацтвазнаўства, этнаграфіі і фальклору НАН Беларусі. – Мн.: Беларуская навука, 2001. – 375 с.
4. *Веселовский, А.Н.* Три главы из исторической поэтики / А.Н.Веселовский // Веселовский А.Н. Историческая поэтика. – М.: Высшая школа, 1989. – С. 155–246.
5. *Гульні, забавы, ігрышчы* / склад. А.Ю.Лозка. – 2-е выд. – Мн.: Беларуская навука, 1996. – 534 с.
7. *Дзіцячы фальклор* / рэд. К. П. Кабашнікаў – Мн.: Навука і тэхніка, 1972. – 736 с.
8. *Крук, Я.* Сімволіка беларускай народнай культуры / Я.Крук. – Мн.: Ураджай, 2001. – 350 с.
9. *Культурология. XX век: энциклопедия.* Т.1. А–Л. – СПб.: Университетская книга; ООО “Алетейя”, 1998. — 447 с.
10. *Хейзинга, Й.* Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / Й.Хейзинга. – М.: Издательская группа “Прогресс”, “Прогресс-Академия”, 1992. – 464 с.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ