



Кацярына ПЛЫТНІК

Дацэнт кафедры гісторыі
і культурнай спадчыны,
кандыдат культуралогіі.
Навуковыя інтарэсы:
музеязнаўства,
турыстычная сфера,
культуралогія.



Валерыя МЯДЗВЕДЗЕВА

Студэнтка 2 курса
факультэта
гуманітарystыкі
і моўных камунікацый.
Навуковыя інтарэсы:
гісторыя,
культуралогія.

Настольная гульня “Таямнічы сусвет Нікіфароўскага” як сродак папулярызацыі нематэрыяльнай гісторыка-культурнай спадчыны Віцебшчыны

Ва ўмовах глабалізацыі ўсё больш актуальнымі з’яўляюцца захаванне і папулярызацыя гісторыка-культурных ведаў і нематэрыяльнай культурнай спадчыны. Іх прэзентацыя можа праходзіць у займальнай форме. Докажам гэтага з’яўляецца сацыякультурны праект па стварэнні настольнай ролевай гульні “Таямнічы сусвет Нікіфароўскага”. У артыкуле разглядаецца метадыка яе стварэння, асноўныя кампаненты і перавагі, а таксама вызначаюцца напрамкі і сферы выкарыстання.

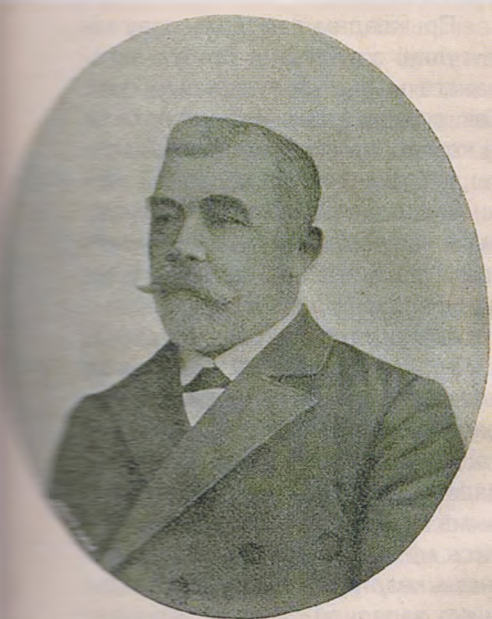
Ключавыя словы: настольная гульня, нематэрыяльная культурная спадчына, М.Я.Нікіфароўскі, сацыякультурны праект, “Таямнічы сусвет Нікіфароўскага”.

Ініцыятыўнай групай факультэта гуманітарystыкі і моўных камунікацый ВДУ імя П.М.Машэрава быў распрацаваны сацыякультурны праект — настольная ролевая гульня “Таямнічы сусвет Нікіфароўскага”. У склад групы ўвайшлі выкладчыкі (загадчык кафедры гісторыі і культурнай спадчыны, кандыдат гістарычных навук, дацэнт А.М.Дулаў, дацэнт кафедры гісторыі і культурнай спадчыны, кандыдат культуралогіі К.Г.Плытнік) і студэнты (В.А.Мядзведзева — аўтар ідэйнага праекта; В.С.Агафонава, А.У.Асіпцова, М.А.Чарвянкоў, А.А.Шыпенін, якія дапамагалі з рэалізацыяй канцэпцыі гульні і стварэннем імерсійнай відэаэкспедыцыі па яе матывах).

На першым этапе распрацоўкі праекта намі была вызначана яго асноўная мэта: знаёмства з гісторыяй і культурай Віцебска канца XIX — пачатку XX ст. Дзела гэтага былі прааналізаваны разнастайныя крыніцы інфармацыі, у тым ліку творы этнографіі, краязнаўцаў, гісторыкаў.

У выніку было вызначана, што ў якасці інфармацыйнай асновы праекта будуць выкарыстаны даследаванні М.Я.Нікіфароўскага “Очерки простонародного життя-бытья в Витебской Белоруссии и описание предметов обиходности” (1895), “Странички из недавней старины города Витебска” (1899), “Нечистики: Свод простонародных в Витебской Белоруссии сказаний о нечистой силе” (1907) і інш.

На другім этапе намі былі разгледжаны разнастайныя тэхнікі настольных гульняў. На наш погляд, найбольш цікавай, варыятыўнай і інфарматыўнай з’яўляецца настольная ролевая гульня “Падземеллі і драконы”, або Dungeons and Dragons (далей — DnD). Гэты праект у стылі фэнтэзі ўпершыню быў выдадзены ў 1974 г., перавыдаваўся некалькі разоў і мае мноства прыхільнікаў рознага ўзросту і роду заняткаў. Больш за тое, зараз DnD успрымаецца не проста як гульня, а як цэлая сістэма, для якой распрацоўваюцца фантазійныя сусветы [1].



Нікіфароўскі. 1900-я гг.



У першую чаргу нас зацікавіла варыятыўнасць DnD: гульцы “ства-раюць” свайго персанажа, надаюць яму неабходныя характарыстыкі; сю-жэт мае шматлікія разгалінаванні; партыя можа працягвацца на працягу некалькіх гадзін, а па жаданні ўдзель-нікаў — не спыняцца ўвогуле. Акра-мя таго, нават для адной гульні можа быць створана некалькі сцэнарыяў.

Трэцім этапам стала непасрэд-ная праца па стварэнні гульніво-га асяроддзя. Згодна з вызнача-най канцэпцыяй гульні складаец-ца з пяці кампанентаў.

Аснова праекта — **гульнівое поле** — элемент, на якім разгорта-ецца сюжэт. Гульцы перамяшчаюц-ца па полі, выконваюць заданні, каб дайсці да фінальнай кропкі і разга-даць таямнічыя падзеі, закладзеныя ў яе сцэнарыі. У якасці гульнівога поля намі быў абраны план Віцеб-ска 1904 г., складзены землемерам Г.Маісеевым (гл. с. 4 вкладки). Ён дакладна перадае тапаграфію гу-бернскага Віцебска, на ім адзначана больш за 40 гарадскіх аб’ектаў (куль-тавыя, грамадзянскія і адміністра-цыйныя пабудовы, сады і паркі, уста-новы адукацыі), асноўныя вуліцы і плошчы горада, водныя аб’екты.

Дзякуючы падрабязнай фікса-цыі гарадскога асяроддзя настоль-ная гульня набывае гістарычную значнасць і дакладнасць. Акра-мя таго, з дапамогай інфармацыі, размешчанай на карце, выконва-ецца шэраг заданняў.

Не менш важкім кампанентам гульні з’яўляюцца **карткі-ўвасаб-ленні персанажаў**, якія атрымлівае кожны гулец. У адрозненне ад ін-шых насталак, правобразамі герояў у нашым праекце сталі рэальныя гістарычныя дзеячы, а не фантазійныя персанажы. На сённяшні момант створаны тры карткі-ўвасабленні: Мі-хаіла Анцава (кампазітара, дырыжо-ра, педагога, дзеяча культуры), Оса-ра Мешчанінава (скульптара, дзеяча мастацтва), Соф’і Кавалеўскай (вя-домага матэматыка, дзеяча навукі).

Названыя асобы абраныя невы-падкова: іх жыццё і дзейнасць звя-заныя з Віцебшчынай. Так, М.Анцаў з 1896 г. да пачатку 1930-х гг. пра-цаваў у Віцебску, выкладаў харавыя



Соф’я Кавалеўская. 1880-я гг.



Оскар Мешчанінаў. 1940-я гг.



Міхаіл Анцаў. 1900-я гг.

спевы ў вучэбных установах гора-да, вёў рубрыку “Тэатр і музыка” ў мясцовай газеце, быў адным з арганізатараў гарадской кансер-ваторыі. О.Мешчанінаў нарадзіўся ў 1884 г. у Віцебску, вучыўся ў та-ленавітага жывапісца Ю.М.Пэна, прадстаўнік парызскай школы мас-тацтваў. Дзяцінства першай у све-це жанчыны — прафесара матэма-тыкі Соф’і Кавалеўскай прайшло ў родавым маёнтку пад Віцебскам.

Трэцім кампанентам праекта і галоўным гульнівым звяном сталі **11 міні-гульніў**. Усе яны пабудаваны на аснове звестак з прац М.Я.Нікі-фароўскага. Міні-гульні, якія ўвахо-дзяць у праект, умоўна можна падзя-ліць на некалькі тыпаў: пытална-адказныя, лагічныя, запамінальныя.

Так, асновай гульніў першага тыпу з’яўляецца віктарына. Вядучы задае гульцам разнастайныя пытан-ні па гісторыі і культуры. Апраба-цыя гульні паказала, што найбольшую цікавасць сярод удзельнікаў выклікалі загадкі з працы М.Я.Нікі-фароўскага “Простонародные за-гадки, собранные в Витебской гу-бернии” (1898 г.). У кожным заданні мы вырашылі захаваць арыгіналь-ную арфаграфію і пунктуацыю, што

ўскладняе яе ўспрыняцце, але ра-зам з тым стварае неабходную атма-сферу. Прывядзем адзін з прыкла-даў пытална-адказнай гульні: “Круг-леньки-маленьки, а за хвостъ ни по-дыймишь” [2]. Правільным адказам было слова “клубок”. Удзельнікам праекта трэба правільна адказаць на шэраг падобных пытанняў, каб атрымаць наступную частку гуль-нявога сюжэта.

Прыкладам лагічнага тыпу мі-ні-гульні з’яўляецца пошук зага-данага месца на гульнівым полі. Так, гульцы атрымліваюць некаль-кі картак, на якіх змешчаны цыта-ты з “Страничек из недавней ста-рины города Витебска”. Абапіраю-чыся на звесткі, на гульнівым полі трэба лакалізаваць апісаныя ў за-данні падзеі. Напрыклад:

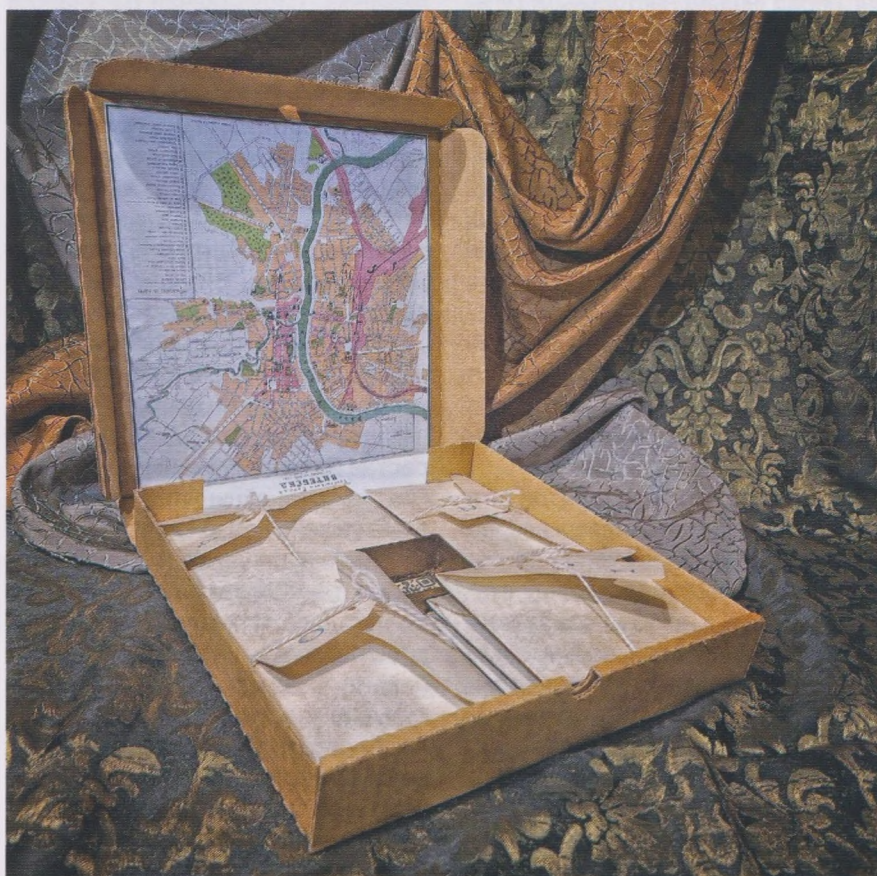
“Начинаясь у самого дома, г. Гарбуза (нынѣ г. Ф. Печелиса), на высотѣ крыши величаваго тогда деревяннаго дома, слѣдуя между западною стѣною “дворца” и буль-варомъ, во всю длину защищен-нымъ барьеромъ, горка протягива-лась мимо пустопорожняго мѣста (нынѣ квартира г. правителя и садъ) мимо западной стороны тепереш-ней семинаріи (тогда — квартир

причта Успенскага сабора і губернскага казначейства) і оканчывалася прочным бар'ерам на Лысой горы (юго-западная часта Успенскага бульвара). На ўсё гэтым працяжэнні, імгнўшым тагда есцественны скат, горка была устлана ледзянымі плітамі з Двіны, по мгрэ надобнасці, сглажываемымі і поливаемымі водою ў морозныя дні. Любітэлі катання сь горкі взбіраліся на послэдную по винтовой лэстніцы, садзіліся ў ордынарныя ілі сямейныя желэзныя сани і катілі внізь на собствённую потэху і удовольствіе многучисленных зритель, тэмь временеме ўслаждавшихся бульварною музыкаю, сценами катання і потэшнымі огнями — вечером» [3].

З дапамогай атрыманых звестак гульцы знаходзяць на плане 1904 г. «дворец» і «семинарыю» і, такім чынам, прыходзяць да высновы, што згаданая горка цягнулася ўздоўж Заходняй Дзвіны ад дома губернатара да Успенскага сабора. Правільны адказ дазваляе ўдзельнікам гульні «крочыць» далей па губернскім Віцебску.

Запамінальныя гульні пабудаваны па механіцы праекта Метод: перад гульцамі раскладваюцца, напрыклад, карткі з выявамі страў Беларускай нацыянальнай кухні (з назвамі). Праз хвіліну яны перагортваюцца, тасуюцца, зноў раскладваюцца на поле, але выявы ўніз. У гэты час у вядучага знаходзіцца калода без выяў, але з назвамі. Удзельнікі цягнуць па адной картцы з гэтай калоды і шукаюць яе сярод тых, што знаходзяцца на гульнявым полі, прытым кожны персанаж можа перагарнуць толькі адну карту за ход. У выпадку, калі выява супала з назвай, картка заставіцца адкрытай, у іншым выпадку яна зноў «зачыняецца».

У настолках, створаных па логіцы ДНУ, аграма гульцоў адной з дзеючых асоб выступае вядоўца, які можа хітра рапрацаваць свой сюжэт гульні, або выкарыстаць яе гатовы шаблон. Мензвіта таму намі быў падрыхтаваны **сцэнарый**, дзякуючы якому (спэцыяльна перамяшчаюцца па гульнявым свеце (чацвёрты кампанент).



Афармленне гульні.



У аснову сюжэта быў пакладзены выдуманы намі эпізод з біяграфіі М.Нікіфароўскага. Гульня пачынаецца з “ліста” жонкі этнографа. У ім жанчына распавядае пра тое, што нібыта ўжо некалькі дзён не можа знайсці свайго мужа, вельмі хвалюецца і просіць дапамагчы ёй у пошуках. Разам з лістом удзельнікі гульні атрымліваюць старонку з новага рукапісу М.Я.Нікіфароўскага. Аналіз атрыманых “доказаў” прыводзіць гульцоў да першай кропкі маршрута, у якой пасля выканання задання яны атрымліваюць наступны фрагмент рукапісу.

Для поўнага паглыблення ў атмасферу “Таямнічага сусвету Нікіфароўскага” сама гульня, дапаможныя матэрыялы (фотакарткі, канверты з заданнямі, карткі-ўвасабленні персанажаў) і іншыя гульнявыя элементы былі стылізаваныя пад рэчы пачатку XX ст. Такім чынам, **стылізацыя** стала пятым кампанентам гульні.

Крытычны разгляд распрацаванага праекта паказаў шэраг яго пераваг перад іншымі настольнымі гульнямі. Па-першае, “Таямнічы сусвет Нікіфароўскага” прысвечаны айчыннай гісторыі і культуры, што дазваляе гульцам пазнаёміцца з традыцыйнымі вераваннямі беларусаў, нацыянальнай культурай, ладам жыцця. Замест “падарожжа” па выдуманых сусветнах наша настольная гульня прапаноўвае паглыбіцца ў гісторыю і культуру Беларусі.

Па-другое, падначаленасць адзінай сюжэтнай лініі абумоўлівае цэласнасць гульнявога сусвету. Усе элементы праекта ўзаемадапаўняюць адзін аднаго.

Па-трэцяе, нягледзячы на тое, што сама гульня пабудаваная на аснове твораў М.Я.Нікіфароўскага, пратапыпамі гульнявых персанажаў сталі гістарычныя асобы, а дзеянне разгортваецца ў рэальна існуючым месцы, у гульні былі ўключаны выдуманая сітуацыі, з дапамогай якіх быў складзены сюжэт, а сам праект атрымаў больш ярскае аздабленне. Такім чынам, яшчэ адной перавагай гульні з’яўляецца арганічнае спалучэнне гістарычных і выдуманых падзей.



Валерыя Мядзведзева з узнагародай конкурсу “100 ідэй для Беларусі”. 2023 г.

Нарэшце, істотным кампанентам праекта, які вылучае “Таямнічы сусвет Нікіфароўскага” сярод іншых насталак, з’яўляецца яго механіка, пабудаваная па аналогіі з гульнёй “Падзямеллі і драконы”. Гульцы атрымліваюць магчымасць стварэння ўласнага сцэнарыя, гнуткасць сюжэтнай лініі абумоўлівае варыятыўнасць гульнявых сітуацый, існуючыя персанажы могуць атрымліваць новыя гульнявыя характарыстыкі. Прадугледжваецца магчымасць уключэння ў гульнявы сусвет новых дзеючых асоб.

Слабым бокам многіх настольных гульняў з’яўляецца іх “аднаразовасць” — з цягам часу праходжанне адных і тых жа алгарытмаў перастае быць займальным і цікавым. Пры распрацоўцы нашага праекта была ўлічана дадзеная асаблівасць. Акрамя магчымасці стварэння ўласнага сюжэта або ўвядзення новых дзеючых асоб, удзельнікі праекта могуць набыць або распрацаваць уласныя дадатковыя міні-гульні ці квэсты.

Бясспрэчнай вартасцю распрацаванай настольнай гульні з’яўляецца шырокі спектр яе ўжывання. Праект можа быць выкарыстаны ў адукацыйнай сферы. Спалучэнне элементаў гульні з цікавымі гістарыч-

нымі звесткамі садзейнічае ненадакучліваму ўспрымання і замацаванню новых ведаў як у школьнікаў, так і ў студэнтаў. “Таямнічы сусвет Нікіфароўскага” стане ўдалым інтэрактыўным дапаўненнем да заняткаў па дысцыплінах “Гісторыя Беларусі”, “Гісторыя культуры Беларусі”, “Этналогія Беларусі”, “Краязнаўства Беларусі” і інш. Такім чынам, створаная настольная гульня з’яўляецца дзейным спосабам навучання, носьбітам і правадніком айчыннай гісторыі і беларускай культуры.

1. Dungeons & Dragons [Electronic resource]. — Mode of access: <https://dnd.wizards.com/>. — Date of access: 27.03.2024.

2. Никифоровский, Н. Я. Простонародные загадки, собранные в Витебской губернии // Н. Я. Никифоровский [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://disk.yandex.by/i/IZVmm-aJ3T8WtA>. — Дата доступа: 27.03.2024.

3. Никифоровский, Н. Я. Странички из недавней старины города Витебска // Н. Я. Никифоровский [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://disk.yandex.by/i/re2w2nv33NVH97>. — Дата доступа: 27.03.2024.

Паступіў у рэдакцыю 12.04.2024.