

О. В. Кобяк,
доктор социологических наук, профессор, Институт социологии НАН Беларуси
А. Е. Шифрин,
кандидат искусствоведения, Белорусская государственная академия искусств

Дизайн современной спортивной игры в Слупкі «Папараць-Кветка» с национальным белорусским колоритом

Аннотация. В статье изложены особенности проектирования современной белорусской спортивной игры в Слупкі «Папараць-Кветка».

Актуальность проектирования и развития данной игры обусловлена высокой социокультурной значимостью популяризации традиционной белорусской культуры, а также необходимостью решения проблем, возникающих в условиях тотальной цифровизации всех сфер общественной жизни и сферы досуга, в частности. Возникающие проблемы во многом обусловлены возрастающей зависимостью молодого поколения от различных цифровых гаджетов, в результате которой стиль проведения свободного времени становится всё более малоподвижным со всеми вытекающими из этого последствиями.

В рассматриваемой игре игровые предметы служат для составления 15 базовых игровых фигур, которые определяют социокультурную значимость и национальный колорит подвижной игры в слупки «Папараць-Кветка».

В процессе проектирования авторы исходили из того, что дизайн игровых фигур подвижных игр не только отражает функциональность и эстетику, но также может быть вдохновлен этнокультурными особенностями различных народов и их традиций.

Правила игры просты, понятны и наглядны, а также гибки, что позволяет максимально проявить свои индивидуальные творческие способности. Для проведения игры достаточно соблюдения несложных условий по организации игрового пространства небольшой площади и обеспечению элементарных правил безопасности.

Ключевые слова: спортивная игра, слупки, подвижная игра, дизайн-проектирование, игровой инвентарь, эстетика, культура, традиции, игровые фигуры, белорусский колорит, «Папараць Кветка»

Aleh Kabiak,
DSc in Sociology, Professor, Institute of Sociology of NAS of Belarus
Aleksandr Shifrin,
PhD. in Art History, Belarusian State Academy of Arts

The Design of a Modern Slupki Sports Game “Paparats-Kvetka” with the National Belarusian Colouring

Abstract: *The article describes the peculiarities of designing a modern Belarusian slupki sports game “Paparats-Kvetka”.*

The relevance of designing and development of this game is conditioned by the high socio-cultural significance of popularization of traditional Belarusian culture, as well as by the necessity to solve the problems arising in the conditions of total digitalization of all spheres of social life and the sphere of leisure, in particular. The emerging problems are largely caused by the increasing dependence of the young generation on various digital gadgets, as a result of which the style of spending free time is becoming increasingly sedentary with all the consequences that follow.

In the game under consideration, game objects serve to make up 15 basic game pieces, which determine the socio-cultural significance and national colouring of the mobile slupki game “Paparats-Kvetka”.

In the design process, the authors proceeded from the fact that the design of playing figures of mobile games not only reflects functionality and aesthetics, but also can be inspired by ethnocultural features of different peoples and their traditions.

The rules of the game are simple, clear, and visual, as well as flexible, allowing you to maximize your individual creativity. For carrying out the game it is enough to observe simple conditions for organizing the game space of a small area and providing elementary safety rules.

Keywords: *sports game, slupki, mobile game, design-projecting, game equipment, aesthetics, culture, traditions, game figures, Belarusian colouring, “Paparats-Kvetka”*

Введение. Подвижные спортивные игры (далее подвижные игры) были важной частью культуры человеческой цивилизации на протяжении веков. Они служили и служат не только для развлечения, но также способствуют физической подготовке и учат социальному взаимодействию, в процессе которого возникает феномен культуры. «Культура, спасающая нас от наступления варварства, требует осмысления. Необходимо найти некое универсальное правило, некую универсальную сферу деятельности, скажем даже – некое универсальное примиряющее пространство, дающее людям равные шансы ... Извечному парадоксу свободы, реально достижимой лишь на мнимой линии горизонта, дает впечатляющее разрешение феномен игры» [1, с. 6].

От традиционных народных игр до современных спортивных игр – здесь есть широкий выбор развлечений на свежем воздухе, или в спортзале, в которых могут участвовать люди разного возраста. По упрощенной классификации их обычно делят на командные и индиви-

дуальные. Командные подвижные игры – это игры, в которых участвуют две или более команды, соревнующиеся друг с другом. Эти игры требуют координации, общения и командной работы. В качестве примеров командных подвижных игр можно назвать футбол, баскетбол, крикет, регби, хоккей и волейбол. Они не только способствуют физической подготовке, но и обучают ценным жизненным навыкам, таким как лидерство, сотрудничество и спортивное мастерство. В индивидуальных подвижных играх основное внимание уделяется личным навыкам, ловкости и выносливости. Примеры индивидуальных подвижных игр: теннис, гольф, бадминтон. Индивидуальные подвижные игры способствуют развитию самодисциплины, помогают самосовершенствованию и формируют мотивацию личных достижений.

В рамках данной публикации мы также используем такое понятие, как «традиционные подвижные игры», которые могут быть как командными, так и индивидуальными. Атрибутика таких игр, как правило, имеет глубокие корни в культурном наследии. Эти игры часто исторически значимы, поэтому традиционные игры не только служат развлечением, но и помогают сохранить культурные ценности, способствуют социальной сплоченности. Подвижные игры всегда были популярным способом развлечься и оставаться активным. Однако с развитием технологий и появлением множества возможностей для развлечений в помещении, подвижные игры столкнулись с некоторыми проблемами в привлечении внимания современного поколения.

Для успешного решения этих проблем дизайнерская концепция современных подвижных игр должна предполагать создание инновационных и увлекательных игр, которые могут конкурировать с привлекательностью виртуальных игр. Требуется тщательный баланс физической активности, доступности, стратегии и азарта, чтобы игроки развлекались и возвращались снова и снова. Актуальность проектирования, развития и популяризации игры в Слупкі «Папараць-Кветка» обусловлена рядом обстоятельств. В условиях тотальной цифровизации всех сфер общественной жизни сфера досуга также всё в большей мере привязывается к различным гаджетам. Соответственно, стиль проведения свободного времени становится всё более малоподвижным со всеми вытекающими из этого последствиями. Кроме этого, общение становится всё более опосредованным (через различные сети и мессенджеры) и всё более формально-символичным (посредством разных смайликов). Да, цифровые технологии открывают много новых возможностей, но, вместе с тем, они не решают проблему проведения досуга.

Республиканское социологическое исследование, проведенное Институтом социологии НАН Беларуси в октябре 2021 года показало, что при ответе на вопрос: «Удовлетворены ли Вы условиями проживания в Вашем населённом пункте (различными аспектами)?...» только 16,3 % жителей Беларуси полностью удовлетворены имеющимися у них возможностями для отдыха и проведения досуга по месту проживания; 37,4 % – скорее удовлетворены; 25,0 % – скорее не удовлетворены; 10,2 % – совсем не удовлетворены (11,1 % – не смогли оценить). В этой связи были выявлены существенные резервы в области физкультурно-массовой работы с населением, поскольку в оценке работы спортивных объектов (спортзалы, спортплощадки и т. д.) мы пока имеем большую «зону молчания» – 27,5 % затруднились по разным причинам дать какую-либо оценку работе этих объектов по месту жительства. Удовлетворённых их работой оказалось только 13,9 %. Скорее удовлетворены работой спортивных объектов – 36,5 %; скорее не удовлетворены – 15,5 %;

не удовлетворены – 6,6%. Как видим, «есть куда расти». Поэтому для повышения уровня удовлетворённости, как работой спортивных объектов по месту жительства, так и условиями для проведения досуга в целом, авторы предлагают для населения бюджетный, широкодоступный, интересный, физкультурно-игровой и культурно-ориентированный вариант активного досуга – игра в Слупкі «Папараць-Кветка».

Основная часть. Рассмотрим особенности дизайн-проектирования игровых предметов и игровых фигур в подвижных играх на примере создания современной подвижной белорусской игры с национальным колоритом – Слупкі «Папараць-Кветка». В процессе проектирования игры Слупкі «Папараць-Кветка» авторы ставили перед собой задачу создания индивидуальной подвижной игры, в которой игровая атрибутика была бы не просто инструментарием для проведения соревнований, но играла бы роль ключевого элемента в создании уникального игрового опыта, объединяя функциональность с эстетикой, имела глубокие корни в культурном наследии, помогала сохранить культурные ценности и способствовала социальной сплоченности.

Авторская дизайнерская концепция состояла в том, чтобы создать захватывающую, широкодоступную, малобюджетную реальную подвижную игру с белорусским колоритом. «Папараць-Кветка» – название финальной фигуры – используется и в названии игры чтобы подчеркнуть белорусский колорит тематического контента и уже в титуле символически показать цель игры – дойти до Папараць-Кветкі, освоить эту фигуру, и таким образом победить в игре, тем самым обрести свою удачу!

Папараць-Кветка (цветок папоротника) – волшебное растение в белорусской мифологии, важнейший компонент сферы сакрального [2, с. 62–64]. Легенды повествуют, что Папараць-Кветка наделяет человека магическими способностями: он начинает понимать язык животных и деревьев, видеть сквозь землю спрятанные сокровища, исцелять людей от различных болезней, знать будущее и т. д. Белорусы верят, что Папараць-Кветка расцветает в Купальскую ночь (ночь на Ивана Купала).

Сфера сакрального находится в основе идентичности традиционного общества. «Она объединяет феномены, образы и концепты, которые вызывают в общественном сознании чувство духовного подъёма... неоспоримое уважение и почитание как наделённые статусом святости... Принадлежность к сообществу напрямую связана с распознаванием и надлежащим отношением к сакральному. Тожество, основанное на представлениях о священном, более прочное, чем политическое и культурное, и переживает столетия. Как отдельные элементы, так и весь комплекс сакрума могут перекодироваться и переинтерпретироваться новыми поколениями в иных социальных условиях» [3, с. 9].

Игра в Слупкі «Папараць-Кветка» выступает в качестве прикладного социально-культурного механизма такой перекодировки элементов белорусского сакрума в современных условиях. В рассматриваемой игре игровые предметы служат для составления 15 базовых игровых фигур, выбор которых был основан на возможности их символического объединения неким общим социокультурным смыслом/историей в контексте национального белорусского колорита. Важным потенциалом механизма перекодировки является его широкая фигурная вариативность – возможность творческого соучастия заинтересованных игроков в дальнейшем дизайн-проектировании игровых фигур подвижной игры в Слупкі «Папараць-Кветка».

При создании элементов игровых предметов, из которых составляются игровые фигуры этой игры, в первую очередь учитывались такие факторы, как эргономичность и удобство использования. Исходя из этих соображений для игровых предметов были определены две формы – цилиндрическая (слупок) и шарообразная (кругляш). В процессе дизайн-проектирования были разработаны следующие базовые игровые фигуры, составляемые из слупков и кругляшей: Сонейка, Зубр, Вазок, Ясь и Яніна (людзі), Вежа, Студня, Граблі, Млын, Дранік, Ё, Замак, Кніга, Зорка, Гармонік, Папараць Кветка [4], (Рис. 1).

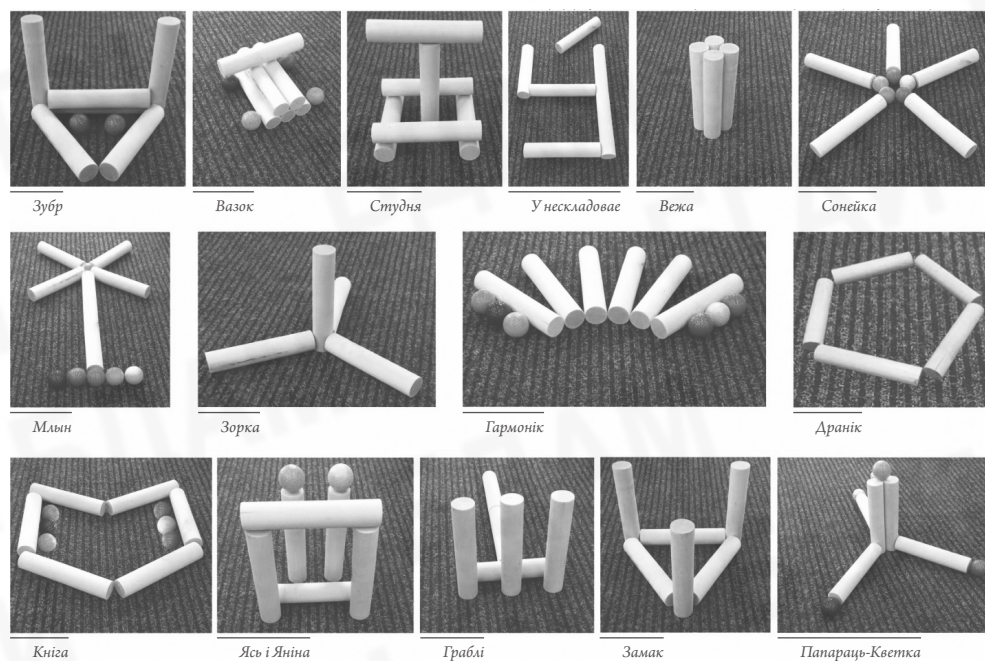


Рис. 1 – Фигуры ігры в Слупкі «Папараць-Кветка»

Далее в поэтической форме был создан символический образ игры в Слупкі «Папараць-Кветка», возможность создания которого, по нашему мнению, подтверждает аутентичность и национальный колорит этой игры.

Сонейка ззяла, але ж не праз акенца,
 А проста так – некуды дзецца!
 Ні дахаў ні акенцаў не было тады,
 Гулялі па абшарах адны зубры!
 І тут неўзабаве без усякіх прэлюдзій
 На вазках падарожных з’явіліся людзі!
 Добрае месца, шчодрая зямля,
 Усім зразумела – спыніцца пара!
 Сталі тут, паставілі Вежу,

Каб калі што, бараніць свае межы.
Выкапалі студню – цудоўная вада!
Выходзіць, гаспадарку ладзіць пара!

Пабралі косы, граблі, назапасілі сена,
Бульбы ўраджай сабралі ўмела!
Каб жыта малоць, настроілі млын,
Ад печак усіх весялей пайшоў дым!

А як драпікі ў хаце, дык будзе багацце!
Заняць каб маленства, развілі пісьменства!
Пабудавалі замкі, распрацавалі гранкі ...
Калі кніга побач з дарогі не збочыш,
Ідзеш як па зорках, ды з добрай гаворкай,
А як толькі вольны час, дык гармонік цягне ў пляс!

У народа, што зрабіў гэтыя здзяйсненні,
Ёсць яшчэ адзін сакрэт Свету на здзіўленне.
І мужчыны і жанчыны, і малыя дзеці,
Любяць ў Слупкі гуляць больш за ўсё на Свеце!
На розных пляцоўках і ў зімку і ў летку
Заўзята гуляюць у “Папараць-Кветку!”

Авторы считают весьма важной роль музыкального оформления (звукового дизайна) в контексте популяризации национальных подвижных игр, поскольку он способствует погружению в культурное наследие и обладает сильным эмоциональным воздействием. Поэтому, данный поэтический образ в процессе звукового дизайна был реализован в стиле фолк-рэпа с использованием одной из мелодий «Полацкага сшытка» [5]. Также были созданы символические поэтические образы каждой фигуры и реализованы в стиле фолк-рэпа с использованием мелодий «Полацкага сшытка».

Это служит подтверждением авторской гипотезы о том, что дизайн игровых фигур должен не только отражать функциональность и эстетику, но также может быть вдохновлен характерными проявлениями традиционной культуры Беларуси.

Дополнительно к преимуществам, присущих многим подвижным играм, можно выделить следующие конкурентные преимущества игры в Слупкі «Папараць кветка»:

- приобщение к объектам белорусской культуры, быта, природы;
- образование через игровые формы;
- развитие творческого воображения и созидательного потенциала на основе белорусской культуры и природы;
- воспитание патриотизма и гражданской зрелости.

Краткое описание игры. Всего в игре используются три вида игровых предметов, из которых формируются игровые фигуры.

Слупок – игровой предмет в форме цилиндра длиной 20 см и диаметром от 3,5 см до 4 см, деревянный столбик. Для составления игровых фигур требуется 9 слупков.

Кийк (кий, кийчек) – специальный слупок, деревянный столбик в форме цилиндра длиной 20 см и диаметром от 3,5 см до 4 см, предназначенный для бросков в игровое поле с целью выкатывания /перемещения игровых предметов фигур. В игре используются 3 кийка.

Кругляши – игровой предмет фигуры в форме мяча, диаметром 4 см. Для составления игровых фигур требуется 6 кругляшей.

Важную роль здесь играет выбор материалов и текстур. В качестве материала для слупков и кийков используется дерево с гладкой поверхностью произвольной текстуры и возможностью искусственного текстурирования, а для кругляшей используются яркие разноцветные мячи для мини-гольфа из пластика, имеющие на своей поверхности несколько сотен специальных углублений /ямочек, которые обеспечивают устойчивость кругляша при его установке на плоскую торцовую поверхность слупка в соответствии с правилами игры.

Следует особо отметить, что использование ярких цветов и динамичных форм в инвентаре игры способствует привлечению внимания игроков и созданию эффектного зрелища. Это способствует созданию атмосферы игры и делает игровой процесс более увлекательным.

Игра проводится на заранее подготовленной площадке. Эта площадка включает основное игровое поле (Рис. 2) и дорожку с отметками дистанции «начала» и «порога» для бросков кийка.

Организаторами игры утверждается тематический ряд на геймы данной игры, включающий набор определённых фигур.

В игре используются слупки и кругляши. Для составления игровых фигур используются 6 слупков и 6 кругляшей, и еще 3 слупка выставляются на специальных местах в активном сегменте-кольце между кругами.

В процессе игры игроки также используют кийки для бросания с целью выкатывания /перемещения находящихся в различных сегментах игрового поля игровых предметов за пределы игрового поля или в определенный его сегмент – в зависимости от принятой тактики на определенном отрезке игры.

Игра делится на «геймы». В начале каждого гейма устанавливаются 3 вертикальных слупка на площадке активного сегмента-кольца между малым и большим кругами и соответствующая фигура (из числа еще

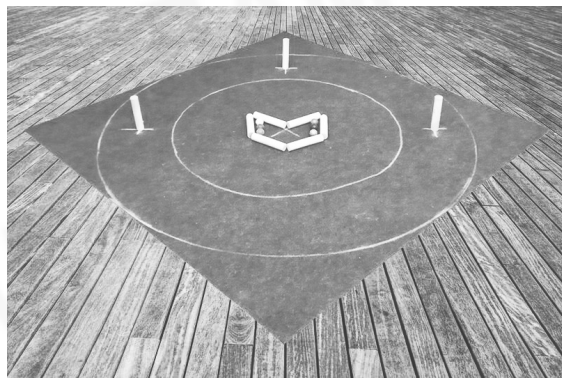


Рис. 2 – Игровое поле

не сыгранных) в центре сегмента малого круга. Игроки по очереди делают по 2 броска. Гейм завершен, когда все игровые предметы оказались за пределами игрового поля. При этом побеждает в гейме тот игрок, который выкатил последний игровой предмет и ему предоставляется право выбора следующей фигуры из числа еще не сыгранных и также право первых двух бросков в очередном гейме.

В ситуации, когда во время розыгрыша гейма в сегменте малого круга уже нет игровых предметов, а в сегменте-кольце между большим и малым кругами находится достаточное количество не касающихся границ малого круга игровых предметов для выставления какой-либо фигуры из числа еще не сыгранных, то игрок, чей ход, может, на свое усмотрение, не продолжать выкатывать игровые предметы за пределы игрового поля, а выставить соответствующую новую фигуру в сегменте малого круга и досрочно начать очередной гейм. В этом случае он получает бонус в виде дополнительного броска, который можно использовать в любом гейме игры. Если в такой ситуации на игровом поле остаются еще и другие игровые предметы, то они тоже продолжают участвовать в игре.

Заключение. Этнокультурные особенности в дизайне инвентаря подвижных игр играют важную роль в сохранении культурного наследия, вдохновляя дизайнеров на создание уникальных и интересных игровых предметов. Сочетание традиций с современными тенденциями способствует разнообразию и культурному обогащению, делая игровой процесс более увлекательным и познавательным для игроков. Национальный колорит в дизайне подвижных игр играет важную роль в сохранении культурного наследия, создании уникальности игрового опыта и вовлечении игроков. Использование этнических элементов и традиций не только обогащает игровой опыт, но и способствует культурному обмену и пониманию между различными народами и странами. Сохранение и передача национального колорита через подвижные игры помогает поддерживать культурное многообразие и уникальность каждой культуры.

Список использованных источников

1. Сильвестров Д. В. Предисловие // Хэйзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий / Сост., предисл. и пер. С нидерл. Д. В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. – СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
2. Беларуская міфалогія: Дапам. / Уклад. У. А. Васілевіч. – 2-е выд. – Мінск : Універсітэцкае, 2002. – 208 с.
3. Традыцыйны светалад беларусаў. У 5 кн. Кн. 2. Сфера сакральнага. Народная тэалогія / Нац. акад. навук Беларусі, Ін-т філасофіі; уклад. і агул. рэд.: І. М. Дубянецкая, С. І. Санько; аўт. тэкстаў: Т. В. Валодзіна [і інш.]; маст. М. С. Храпавіцкі; ідэя праекта У. Р. Гусакова; каардынатар праекта А. А. Лазарэвіч. – Мінск : Беларуская навука, 2023. – 92 с.
4. Спортивная игра в Слупки «Папараць Кветка» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://slupki.by/> – Дата доступа: 25.03.2024.
5. Спортивная игра в Слупки «Папараць Кветка» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=qfJM2XVJvNo&feature=youtu.be/> – Дата доступа: 25.03.2024

Статья поступила в редакцию 07.04.2024