

УДК 316.772.3

Ролевые игры живого действия: потенциал для подготовки религиоведа и теолога**Горин А.А.**

Кандидат исторических наук,
старший преподаватель кафедры религиоведения
Казанского (Приволжского) федерального университета

В статье рассматриваются аспекты подготовки учащихся по направлению религиоведения и теологии при помощи эффективной, но достаточно сложной и мало используемой в настоящий момент образовательной технологии – ролевой игры живого действия. Автор подробно рассматривает потенциал данной технологии, а также основные риски использования данной методики, методы их диагностики и предупреждения. Особое внимание автор уделяет необходимости подготовки квалифицированных кадров для использования инновационных технологий и необходимости ограничения доступа к данным технологиям людям, не обладающим необходимыми навыками для эффективной работы.

Ключевые слова: ролевая игра живого действия, статусно-идентификационная система, игротехник, роль, исследовательская работа учащихся, игротехническая группа.

В современной системе высшего профессионального образования одной из серьёзных проблем является поиск альтернативы аудиторному преподаванию, новых методик, сочетающих в себе:

- самостоятельную работу учащихся с литературой и источниками;
- самостоятельную научно-исследовательскую работу учащихся;
- лабораторные и практические работы, ориентированные на получение конкретного результата;
- занятия с элементами эксперимента;
- практическое применение полученных знаний, формирование на их основе необходимых в профессиональной деятельности умений и навыков;
- закрепление профессиональных навыков путём их многократного применения в реальной профессиональной деятельности или ситуации, приближенной к таковой.

Неудивительно, что внимание многих педагогов и методистов привлекает активно развивающаяся методика и методология ролевой игры, как педагогической технологии.

К сожалению, как правило, педагоги классической академической школы мало представляют себе, что такое современная ролевая игра, области её при-

менения, потенциал и риски её использования. Для большинства педагогов ролевая игра ассоциируется с одним из видов молодёжной субкультуры. Такой подход, по меньшей мере, непрофессионален. В настоящий момент на территории Российской Федерации и постсоветского пространства набирают популярность ролевые игры различных видов: от компьютерных игр до ролевых игр живого действия. В настоящее время нет точных данных о том, сколько людей на территории РФ принадлежат к ролевому сообществу. По различным оценкам, численность лиц, систематически занимающихся подготовкой, проведением и участием в ролевых играх реального действия, на территории РФ составляет от 750 тыс. до 2,5 млн. человек. Исследований же о численности лиц, принадлежащих к каждой страте игроков, разделяющихся по целям использования данной методики, до настоящего времени не велось.

Единого понятия «ролевой субкультуры» в настоящий момент не существует. Наиболее часто данную субкультуру идентифицируют как сообщество людей, объединённых интересами и участием в ролевых играх различного типа. Такое определение выглядит достаточно расплывчатым. Более точным будет следующее определение: *ролевая субкульту-*

ра представляет собой сообщество индивидуумов, систематически моделирующих в игровой форме исторические или гипотетические ситуации в реальных или вымышленных социумах. Одной из наиболее популярных форм деятельности ролевой субкультуры является ролевая игра живого действия.

Ролевыми играми живого действия принято называть вид ролевых игр, в которых участники реализуют принятые на себя роли через реальные действия в ходе непосредственного общения. Современное информационно-социальное сообщество ролевых игр в РФ можно систематизировать по ряду направлений.

Наиболее часто в литературе и публицистике приводится систематизация по тематической специализации ролевых игр:

- *фэнтези-сообщество* (сегмент игроков, специализирующихся на книгах жанра «фэнтези», «аниме» и другой фантастики);

- *историко-реконструкционное сообщество* (сегмент игроков, специализирующихся на погружении в определённую историческую эпоху, стремлении «примерить» на себя историческую реальность, а нередко и опытным путём проверить ряд гипотез, касающихся быта и социально-экономических связей, действовавших в социуме иного времени). Для таких игр характерны начальные условия, соответствующие некоторым историческим реалиям, вплоть до того, что все персонажи являются реально существовавшими;

- *техногенно-игровое сообщество* (сегмент игроков, специализирующихся на играх, в основе которых либо лежат события современной или ближайшего прошлого тематики, либо сюжеты научно-фантастической литературы), для таких игр характерны современное и футуристическое оборудование, снаряжение и техногенное вооружение;

- *социально-моделирующее сообщество* (сегмент игроков, ориентированных на воссоздание модели светских взаимоотношений и этикета XVIII–XIX вв.), наиболее частыми формами таких игр являются балы, светские рауты и т.д.

Такая систематизация вписывается в одно из определений субкультуры как таковой: «социальное образование, отражающее ценностно-смысловое и повседневно бытийное социальное самоопределение, самоидентификацию определенной группы» [1, с. 336-337]. Однако этот вид систематизации не даёт полного представления о том потенциале ролевых игр как конструктивного, так и деструктивного характера. Гораздо реже в литературе встречается систематизация ролевых игр по цели использования данной методики миропознания:

- *рекреационно-творческое* (хобби, развлечение, самовыражение);

- *педагогическое* (использование ролевых игр в процессе обучения и воспитания);

- *научно-исследовательское* (моделирование исторических событий и процессов, моделирование социально-значимых ситуаций в прогностических целях);

- *тимбилдинговое* (тренинги, направленные на формирование коллектива);

- *миссионерское* (пропаганда определённых взглядов).

Грамотно организованная ролевая игра даже без постановки прямых педагогических целей формирует мотивацию к научной и исследовательской деятельности (до 40 % лидеров ролевых клубов рано или поздно начинают профессионально заниматься научной деятельностью, преимущественно в гуманитарных областях науки). Среди областей научного знания, интерес к которым формируется в сфере ролевых игр даже в режиме «стихийного» контакта с соответствующим сообществом, значительное место занимают области религиоведения и теологии.

Проанализировав вводные данные и идеологическую канву 542 ролевых игр, имевших место в РФ и других регионах РФ с 2002 по 2012 гг., автор зафиксировал следующие данные:

- 306 игр (56,46 %) – в качестве локации зафиксированы команды, отыгрывающие вымышленные религиозные культы;

- 147 игр (27,12 %) – в качестве игровой локации зафиксированы команды, отыгрывающие воинствующие монашеские католические ордена (в т.ч. и орден иезуитов);

- 106 игр (18,82 %) – в качестве игровой локации зафиксированы команды, отыгрывающие религиозные учреждения римско-католической церкви (в их числе 3 игры, в которых действовали локации резиденции папы римского);

- 81 игра (14,94 %) – в качестве игровой локации зафиксированы команды, отыгрывающие религиозные учреждения мусульманской религии;

- 81 игра (14,94 %) – в качестве игровой локации зафиксированы команды, отыгрывающие языческие религиозные культы;

- 63 игры (11,62 %) – в качестве игровой локации зафиксированы команды, отыгрывающие религиозные учреждения Православной церкви;

- 56 игр (10,33%) – в качестве игровой локации зафиксированы команды, отыгрывающие религиозные учреждения протестантских церквей;

- 27 (4,98 %) – в качестве игровой локации зафиксированы команды, отыгрывающие религиозные учреждения иных реально существующих религиозных конфессий (включая НРД).

Данная тенденция, на взгляд автора, открывает широкие перспективы для применения ролевой игры в сфере изучения религиоведческих дисциплин и теологии. Ряд особенностей ролевой игры делают данную технологию уникальным ресурсом для перехода религиоведческого образования, а в

перспективе – и религиозно-экспертной экспертизы на качественно новый уровень.

Ряд исследователей (например, Т.А. Борщевская), работая в сфере образования, считают ролевую игру реального действия практически идеальным средством для изучения истории и культуры и приобщению человека к ней (этикету, социальной структуре общества, экономической системе взаимоотношений и т.п.) [2, с. 9]. Если рассматривать ролевую игру вне упорядоченного учебного процесса, то в данный момент в 42–84 % случаев человек перед тем, как начать выполнение своей роли проходит значительный период самостоятельной предыгровой подготовки [3, с. 15]. Без этого полноценное участие в ролевой игре принципиально невозможно! Более того, игрок часто начинает в той или иной мере экстраполировать ряд аспектов изученной информации. Усвоенных знаний, умений и навыков с игровой на повседневную реальность. То же самое происходит и с символикой [4, с. 47]. Т.В. Щепанская предлагает выделить такие критерии символа: наличие интерпретации и способность вызывать поведенческую реакцию, притом реакцию стереотипную, predeterminedенную самим символом. «Иными словами, – пишет исследователь, – дерево познается по плодам его, а символ – по его действию: это то, что действует как символ». С данным аспектом связано возникновение риска «зависания в игре», о котором речь пойдет далее.

Необходимо отметить ряд других особенностей, которые при грамотном использовании представляют собой значительный потенциал для личностного роста участника игры или проведения организаторами научного или оперативного эксперимента:

- в ролевой игре участник имеет возможность погрузиться в вымышленный мир, прошедшую историческую эпоху или смоделированную ситуацию, отыгрывая роль персонажа, обладающего способностями и возможностями, отличающимися от способностей и возможностей участника;

- игровые события развиваются нелинейно, однако игротехник, как правило, старается удерживать персонажей в игровой системе (лишь наиболее опытные специалисты способны создавать игровые системы, способные к динамичному изменению, что даёт возможность выводить из игры персонажей, нарушающих игровые законы);

- часто во время игры её участник ощущает своеобразную игровую «безнаказанность», имея возможность в рамках игровой реальности совершать поступки, неприемлемые для него в реальной жизни;

- в период самостоятельной подготовки к игре участник ролевого социума сталкивается со значительным массивом информации, требующим не только изучения, но и творческого осмысления, стратификации и грамотного истолкования.

Грамотное использование ролевой игры живого действия не только существенно повышает уровень теоретической подготовки участников игр, но и позволяет им приобрести ряд специфических умений и навыков:

- приобретение навыков диагностики и идентификации различных религиозных культов и течений;
- наработка практики в области адаптации исследователя в социуме с чуждой ему религиозной системой;
- приобретение иммунитета к нестандартной, а нередко и неадекватной реакции со стороны противоборствующих конфессий либо воинствующих атеистов;
- выработка навыков теологических диспутов с представителями различных конфессий;
- умение вести работу с представителями различных сегментов современного общества;
- умение противостоять провокации;
- навыки вывода человека из состояния экстаза, психического припадка и др. неадекватных состояний, вызванных религиозной экзальтацией;
- овладение приёмами гашения агрессии со стороны экстремистски настроенных элементов;
- овладение приёмами нейтрализации малоадекватных действий неопитов как своей, так и иных религиозных конфессий;
- овладение приёмами обеспечения безопасности при контакте с представителями различных религиозных течений;
- и т.д.

Немаловажен и тот фактор, что участие в ролевой игре живого действия становится для многих людей своеобразным «полигоном» поиска собственной идентичности, что важно в современном социуме, поскольку «поиск пути построения собственной идентичности уже стал доминирующим фактором современности» [5, с. 7].

Однако, необходимо помнить, что организация ролевой игры требует высокой квалификации организаторов всех уровней, от специалистов создающих «игровой мир» и распределяющих игровые локации до специалистов технического обеспечения и психологической поддержки. Как работа любой сложной системы, неквалифицированное использование ролевой игры живого действия может создавать ряд серьёзных рисков.

Так, например, серьёзную опасность для участников и организаторов игры может представлять уже упоминавшийся выше эффект «зависания в игре». Усвоение чуждой культуры и перенесение в повседневную жизнь усвоенных во время предыгровой подготовки элементов чуждой культуры и символов способны повлиять на дальнейшее мировоззрение человека. Одним из показателей подобных проблем является появление на территории Российской Федерации лиц, которые идентифицируют себя с таки-

ми «национальностями» как эльфы, орки, хоббиты и т.п. Другим показателем является переход ряда игроков в католическое и протестантское вероисповедание. Масштабы данного явления также не изучены. Осложняет ситуацию и то, что методологическая база подобного исследования, разработанная современной психологией, не в состоянии дать адекватную картину действительности: «кризис идентичности проявляется комплексно, и пока еще должным образом не были исследованы различные уровни и слои идентичности» [5, с. 8].

Среди причин таких явлений можно выделить следующие.

Во-первых, *нарушение методики работы с игроками*. Система работы с игроками предполагает ряд этапов:

- самостоятельная предыгровая подготовка;
- введение игрока в роль;
- развитие роли игроком во время игровых действий;
- *выведение игрока из роли*.

Последний, четвёртый, этап работы с игроком предусматривает чёткое разграничение «игровых» и жизненных ценностей и ориентиров, возвращение человека к повседневным ориентирам и мотивации, порой посредством создания искусственной конфронтации между ценностными группами. К сожалению, в большинстве команд и ролевых клубов, созданных после 1994 г., системы выведения игроков из роли просто не существует, на что указывает в своих статьях один из основателей ролевого движения в Казани и Республике Татарстан Борис Фетисов [6].

Погружение в атмосферу вымышленного мира, прошедшей исторической эпохи или смоделированной ситуации имеет массу положительных аспектов (переосмысление исторического процесса и исторических событий с точки зрения прагматики и принципа историзма; приобретение новых знаний, умений и навыков; способность смотреть на мир, абстрагируясь от мифов, информационно-этических шаблонов и др.). Однако для подавляющего большинства игроков требуется как помощь в «погружении» в игровую атмосферу, так и помощь в выводе игроков из неё. Если необходимые действия не были проведены, то даже адекватно мыслящий человек может «застрять» в игровой ситуации даже после окончания времени игровых действий.

Нелинейность развития игровых событий создаёт для игроков возможность «обратной экстраполяции» – своеобразного эффекта перенесения попыток решения реальных проблем в сферу игровых отношений. Отыгрывая роль персонажа, обладающего способностями и возможностями, отличающимися от способностей и возможностей участника в его реальной жизни человек зачастую сталкивается с тем, что решение его реальных проблем проис-

ходит в рамках правил игры намного эффективнее, чем в повседневной жизни. Часто опытные игроки, используя игровую реальность «обкатывают» свои решения, которые позже успешно используют в повседневной жизнедеятельности (например, те же игровые технологии используются для выстраивания системы тимбилдинга, работы религиоведа с представителями религиозных групп и конфессий и т.д.). Однако, нередки случаи, когда неопытный участник игры, чувствуя себя комфортнее в игровом мире, чем в повседневном, идёт по пути эскапизма, пытаясь «уйти» в игровой мир от реальных проблем. Как правило, вывести человека из такого состояния сравнительно просто, но только на раннем этапе развития эскапизма игрока. Ответственность за своевременную диагностику и соответствующие меры лежит на капитане команды или организаторе игры.

Игровая «безнаказанность», как правило, ведёт к нарушению игровой логики и является свидетельством неспособности организационной группы обеспечить выполнение правил.

Массив информации, с которым сталкивается участник ролевой игры в ходе самостоятельной подготовки к игре, также должен контролироваться руководителем команды. Основные проблемы с мировосприятием у игроков, как правило, возникают при изучении психологических, религиозных, а также культурологических аспектов изучаемых религиозных конфессий и групп и их целевой аудитории. При отсутствии у участника игры чётко сформированного мировоззрения влияние бесконтрольной переработки информации зачастую может вызвать смещение этических ориентиров индивидуума. Если же человек при этом попадает в группу таких же «заигравшихся», вывести его из состояния эскапизма становится намного сложнее. Развитие такой тенденции очень похоже на процесс вовлечения неопитов в деструктивные религиозные организации, описанный Л.С. Астаховой и Н.Н. Александровой: «Опасно то, что люди стремятся общаться только с кругом разделяющих их установки, воспринимая остальных как зло. ...Встречаются случаи, когда люди жертвуют ради группы, ради мировоззрения, ради религиозных постулатов всем, даже жизнью» [7, с. 128].

Как правило, причиной подобных деструктивных явлений становилась халатность руководителей команд или сотрудников оргкомитета игры, ответственных за работу с участниками. Особенную опасность в данном аспекте представляли и продолжают представлять лица, без оснований присвоившие себе статус игротехников, но при этом не обладающие квалификацией, позволяющей провести игровые действия сложнее линейного тренинга. Такие «игротехники» искренне (и абсолютно необоснованно) считают, что наличие психологического, социологического, конфликтологического и другого

гуманитарного образования позволяет им вести ролевую игру. К сожалению, до сегодняшнего дня никто не подсчитал, сколько людей вынуждены были обращаться за врачебной помощью после «работы» подобных «специалистов»...

Диагностика рисков в отношении учащегося или студента, сопрягающегося с «ролевой» субкультурой, возможна лишь в результате последовательного наблюдения за индивидуумом и тесного общения с ним.

Первыми свидетельствами деструктивных последствий ролевой игры для индивида, как правило, становятся следующие признаки:

- превалирование морально-этических норм и интересов игрового мира над нормами и требованиями повседневной жизни;
- превалирование интересов «ролевого» социума над семейными, профессиональными, конфессиональными и др. интересами;
- перенесение игровых символики и самоидентификации в повседневную жизнь;
- поведение, аналогичное мессианству неопита религиозной конфессии.

Сразу оговоримся, что списывать деструктивные последствия ролевой игры как и религиозной доктрины на исходное психическое заболевание неопита было бы ошибкой: «большинство вербовщиков [сект] отмечают, что при инструктаже по привлечению новых членов им отдельно указывали не привлекать людей психически неустойчивых, нестабильных и нездоровых...» [7, с. 129]. Тех же принципов придерживаются при вербовке новых участников и руководители ролевых клубов.

При первых же признаках деструктивного воздействия «ролевого» социума необходимо провести немедленную диагностику появившихся проблем. Учитывая вышесказанное, приходится сделать вывод, что коррекцию поведения человека, попавшего под деструктивное влияние неквалифицированного использования ролевой игры, может провести только специалист, обладающий полноценным игротехническим опытом, но не психолог или медик. Повторюсь, опыт проведения тренингов (любых: психологических, тимбилдинговых, конфликтологических) игротехническим не является! Как ни парадоксально, но механизмы, действующие в сфере ролевых сообществ, во многом схожи с элементами конфессиональных отношений. Но и специалист данной среды религиоведов может эффективно вести работу по выводу индивидуума из «виртуального мира», исключительно имея полноценные игротехнические навыки.

Обладающая огромным педагогическим, дидактическим, познавательным потенциалом, сфера ролевых игр может и должна быть использована в сфере образования и воспитания подрастающего поколения. Однако, чтобы иметь возможность эф-

фективно проводить подобную работу, необходима разработка механизмов, минимизирующих риски данного аспекта конструктивной деятельности.

Литература:

1. Саркисов Н.Д. Субкультура // Современная западная социология: Словарь. – М.: Политиздат, 1990. – С. 336-337.
2. Борщевская Т.А. Применение ролевых игр в обучении и воспитании // Обучающие аспекты ролевых игр. – Казань: Ассоциация фантастики и ролевых игр «Странники», 1995. – С. 9-10.
3. Хабаров В.В. Методические вопросы подготовки и проведения ролевых игр // Обучающие аспекты ролевых игр. – Казань: Ассоциация фантастики и ролевых игр «Странники», 1995. – С. 13-21.
4. Щепанская Т.В. Символика молодежной субкультуры: Опыт этнографического исследования системы. 1986-1989 гг. – СПб.: «Наука», 1993. – 340 с.
5. Astakhova L., Bukharaev Y. Destructiveness as a disfunction of religious identity: a comment on the methodology of research into new religious movements // World Applied Sciences Journal. – 2012. – v. 19–12.
6. Фетисов Б.Ю. Взгляд изнутри / Сайт свободных игровых коммуникаций. Ролевые игры живого действия. – URL: <http://www.alexander6.ru/28791/>
7. Александрова Н.Н., Астахова Л.С. Религиозные риски и проблемы духовной безопасности в контексте кризиса конфессиональной идентичности // Вестник экономики, права и социологии. – 2010. – № 3. – С. 127-129.
8. Батыршин Б. История Ролевого движения / www.kulichki. – URL: <http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/fandom2/bbb.shtml>.
9. Бочарова Л. Хоббитские Игры как структура активации греховной природы человека: Доклад на Зилантконе-97 / Сайт Эгладор Кирилла Злобина. – URL: <http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/fandom2/lordok1.shtml>.
10. Воронина Е.Ю. Белоколь О.Л. Ролевые игры — что это такое: метод. пособие. – М.: Мос.Гор. Сюн, 1997. – 60 с.
11. Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Ситуационно-ролевая игра в социальном воспитании старшеклассников. – Кострома: КГПУ им. Н.А. Некрасова, 1998. – 56 с.
12. Смеркович Л., Шилов П. Проектирование ролевой игры, как структуры игровых мест // Крылатый вестник. – 2001. – № 1. – С. 20.

Live Action Role-Playing Game: Its Potential as a Tool in Preparation of a Religious Scholar or Theologian

*A.A. Gorin
Kazan (Volga Region) Federal University*

The paper addresses some aspects of training of religious studies and theology students with the help of live action role-playing game, which is an effective but complicated and seldom-applied educational technology. The attention is focused on the potential of the afore-mentioned technology as well as the main risks of its application, methods of their diagnostics and prevention. The author states that it is necessary to train competent specialists, able to apply innovation technologies, and to prevent people who lack necessary skills from accessing these technologies.

Key words: live action role-playing game, status identification system, playing technician, role, students' research, playing technique group.

