



ВОСПИТАНИЕ XXI ВЕКА: ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНАЯ ВСПЫШКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Б. КУПРИАНОВ

Индустрия свободного времени, общественная и индивидуальная самоорганизация населения породили на рубеже второго и третьего тысячелетий широкий спектр занятий: дайвинг (ныряние, погружение под воду), скейтборд (катание на доске с четырьмя роликами), маунтинбайк (горный велосипед), рафтинг (активный туризм, приключение), сёрфинг (катание на волне на специальных лёгких досках), роупджампинг (прыжки и дальнейшее свободное падение (полёт вниз) с высокого объекта), паркур (движение и физическое преодоление препятствий различного характера в городской среде) и много, много других.

Все эти занятия, которые возникли и развивались в пространствах стихийного времяпрепровождения молодёжи и взрослых, заимствуются педагогами в институционализированные пространства (в учреждения дополнительного образования детей, детские загородные центры отдыха, общеобразовательные школы). Кроме того, инноваторы в сфере организации свободного времени и воспитания сами конструируют уникальные формы совместной деятельности, обеспечивающие субъективные переживания, адекватные тем, что испытывают участники всевозможных досуговых практик.

Между тем возникли предпосылки объединить эти разнообразные занятия одним словом — «приключение». Опираясь на опыт изучения стихийных и институциональных игровых практик, конструирования игровых программ, анализ текстов литературы фэнтези (К.С. Льюис, Д. Ролинг, Д.Р.Р. Толкин), публикаций философов, психологов, педагогов, филологов, мы предприняли попытку определить некоторые аспекты приключения как явления культуры и метода воспитания XXI века.

От Геракла до паркура

Всё, всё, что гибелью грозит,
Для сердца смертного таит
Неизъяснимы наслажденья —
Бессмертья, может быть, залог!
И счастлив тот, кто среди волненья
Их обретать и ведать мог.

А.С. Пушкин

Приключение — явление многогранное, возникшее с самого начала начал человеческой цивилизации. Древнегреческие мифы есть не что иное, как ска-

27

Управление
и проектирование
[43 – 68]





¹ Толкин Д.Р.Р. Хоббит. М.: АСТ, 2009.

зания о приключениях (Геракла, Ясона, Персея, Тесея, Одиссея). Можно назвать периоды в истории человечества, когда дух приключения становился всеобщим поветрием, стилем жизни значительного числа людей, — эпоха Крестовых походов, эпоха Великих географических открытий, золотая лихорадка в Америке, войны, революции. Речь не о причинах этих явлений, а об ощущении масс людей, приводившем к специфическому поведению. Так, например, мальчишки, влекомые страстью к приключениям, убегали из дома, чтобы стать пиратом, золотоискателем или сыном полка.

Отношение к приключению — водораздел двух различных образов существования. Первый основан на ценностях относительно размеренной и традиционной жизни, без неожиданностей, опасностей и неизвестности. Второй, наоборот, характеризует склонность к неизведанному и стремление к опасностям. В самом начале «Хоббита» Д.Р.Р. Толкин рисует, как добропорядочное общество хоббитов уважало семью Торбинсов за отсутствие «сумасбродств» и с подозрением относилось к другой семье — Тукам за любовь к странствиям и приключениям¹. Действительно, приключение — это мерило, разделяющее людей на сторонников приключений и сторонников безопасности и стабильности. Противоположные оценки приключения отражены и в русском языке. Скажем, в словосочетаниях «доехать без приключений», «паводок много бед приключил, набедил», «простуда приключила ему горячку», «братья ему большое горе приключили» приключение оценивается отрицательно, как нечто мешающее жизнедеятельности человека. Также прозрачна оценка приключения в «Толковом словаре»: «Искатель приключений, праздный шатун от нечего делать». Поэтому считать происходящее приключением или несчастием — дело самого человека.

Приключение: анализ явления

Липли волосы нам на вспотевшие лбы,
И сосало под ложечкой сладко от фраз.
И кружил наши головы запах борьбы,
Со страниц пожелтевших слетая на нас.
В. Высоцкий

[5 - 13]
Методология
воспитания

28

Под приключением можно понимать субъективно позитивное отражение человеком внезапного усиления собственной реактивности по преодолению внешних угроз. Приключение вызывает внезапное усиление реактивности, своего рода экзистенциальную вспышку (кратковременное, внезапное, быстрое и интенсивное изменение человеческого бытия, реакция человека на обстоятельства подобна вспышке). Характерные черты приключения — пространственно-временная локализация, реактивный психологический механизм разворачивания, высокая степень риска.

Пространственно-временная локализация приключения — ограниченное по времени и пространству существенное изменение обстоятельств бытия. У приключения есть фиксированное начало (переход из обыденного существования в необычное) и фиксированный финал (возвращение из необычного бытия в обыденное). Одно из словарных синонимов слова «приключение» — «похож-



дение» (изменение пространственного расположения). Это чётко зафиксировано у К.С. Льюиса в «Хрониках Нарнии»: герои этой эпопеи при помощи различных приспособлений или без них попадают из обыденной Англии в сказочную Нарнию и обратно: *«Жили-были четверо детей, которых звали Питер, Сьюзен, Эдмунд и Люси... Они открыли дверь волшебного шкафа и очутились в мире, совершенно не похожем на наш, и стали там королями и королевами страны Нарнии»*².

Реактивный психологический механизм разворачивания приключения состоит в том, что приключение с человеком случается, приключается. Субъектом выступают внешние обстоятельства, они бросают человеку (группе людей) вызов, не отреагировать на который невозможно (степень угроз, как правило, достаточно высокая). Угроза зачастую состоит в неизвестности, так описывает эти ситуацию Льюис: *«Однако ни завтра, ни в ближайшие дни приключения не начались, ибо наши герои собирались покинуть все известные земли и моря, а значит — должны были тщательно подготовиться»*³.

У человека в обстоятельствах приключения всегда есть возможность выбрать из двух альтернатив рискованного и надёжного.

Высокая степень риска для человека обусловлена тем, что непредсказуемость и исключительно угрожающий характер вызовов актуализируют все возможности человека, стимулируют творческий подход к решению возникающих проблем, приключением человеку навязывается подвиг как системный способ поведенческой реакции на вызовы. Д.В. Дорджиева признаками концепта «подвиг» называет

- а) неблагоприятные обстоятельства;
- б) активную реакцию на преодоление неблагоприятных обстоятельств;
- в) важные для общества последствия.

Автор указывает на такую интересную подробность: «В современном массовом сознании появилось новое ценностное осмысление подвига как личного достижения героя — подвига как спортивно-зрелищного события»⁴.

Вследствие высокой степени риска возникают сильные эмоциональные переживания (в том числе и страх). Вот цитата из книги К.С. Льюиса «Принц Каспиан»: *«Каспиан, хоть и плакал, когда прощался с доктором Корнелиусом, теперь чувствовал себя храбрым и счастливым, потому что был королём, скачущим навстречу приключениям, с мечом на левом боку и волшебным Рогом королевы Сьюзен на правом. Но когда пришёл день и принёс мелкий дождик, он огляделся и увидел, что вокруг неизвестные леса, дикие степи и голубые горы, подумал о том, как велик мир, и почувствовал себя маленьким и испуганным»*⁵.

Нередко в приключениях присутствует весьма явный противник (враг, соперник), который создаёт сложные ситуации, плетёт интриги. Скрытость врага — ещё один аспект вызова-угрозы: *«Однако мы испытали много странных приключений и знаем, что вещи не всегда бывают тем, чем кажутся»*⁶.

В практике германской модели педагогики приключений в качестве источника угроз выступает природная и урбанистическая среда. Однако то обстоятельство, что свойства всех вызовов для человека малопредсказуемы, малоконтролируемы, парадоксальны, актуализирует философскую идею судьбы. Вступая в активное противоборство с обстоятельствами (реагируя

² Льюис К.С. Принц Каспиан. М.: Эксмо, 2010.

³ Льюис К.С. «Покоритель зари», или Плавание на край света. М.: Эксмо, 2010.

⁴ Дорджиева Д.В. Лингвокультурный концепт «подвиг» в русском, калмыцком и английском героических эпосах: автореф. дис.... канд. филол. наук. Волгоград: Волгогр. гос. пед. ун-т, 2010.

⁵ Льюис К.С. Принц Каспиан. М.: Эксмо, 2010.

⁶ Льюис К.С. «Покоритель зари», или Плавание на край света. М.: Эксмо, 2010.





⁷ Льюис К.С. Принц Каспиан. М.: Эксмо, 2010.

⁸ Льюис К.С. «Покоритель зари», или Плавание на край света. М.: Эксмо, 2010.

⁹ См.: Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Кн. для учителя. М.: Просвещение, 1987.

¹⁰ Льюис К.С. «Покоритель зари», или Плавание на край света. М.: Эксмо, 2010.

¹¹ См.: Савирова М.П. Художественное своеобразие чувашской приключенческой прозы: автореф. дис.... канд. филол. наук. Чебоксары: Чуваш. гос. ун-т им. И.Н. Ульянова, 2005.

[5 - 13]
Методология
воспитания

30

на вызовы), человек начинает *игру с судьбой*. Судьба предъявляет ему новые вызовы, столь же неожиданные, что и предыдущие, и также требующие реакции. Такая игра человека с судьбой связана с *азартом* (сильное возбуждение, вызванное противоборством и стремлением к выигрышу). Вступая в игру с судьбой, человек ради достижения успеха проявляет ту или иную степень *авантюристности* — готовности к риску, к нарушению тех или иных норм, традиций, законов, правил.

Высокая степень эмоциональных переживаний участника приключения даёт ему силы преодолеть как глобальные опасности, так и мелкие бытовые неудобства: *«они довольствовались сырыми яблоками и Эдмунд заметил, что теперь они уже не так плохо будут относиться к школьным обедам. «Не говоря уже о толстом ломте хлеба с маслом», — добавил он. Но в них проснулся дух приключений, и никто не хотел обратно в школу»*⁷.

Духом приключений называет писатель своеобразную мотивацию стремления к риску, к игре с судьбой (авантюрная направленность), к обретению славы (глористическая направленность), романтических эмоций (созерцательная мечтательность, идеализация отношений с окружающим миром):

— *Какой же толк плыть дальше?..*

— *Толк?... Если вы, капитан, видите толк лишь в набитом желудке или кошельке, я отвечу: никакого. Смею надеяться, мы отправились в плавание не ради толка, а ради славы и приключений. Перед нами самое прекрасное приключение, какое только бывает, и если мы повернём назад, славы мы не ждёмся.*

— *Приключение это опасно, — ответил Мыш, — но для меня куда опасней, если, вернувшись в Нарнию, я услышу, что рыцарь Рипичип побоялся разгадать тайну»*⁸.

Какими бы мотивами ни направлялось поведение человека, его включение в приключение достойно внимания. Здесь будет уместна аналогия с явлением инфантилизации, характерным для включения в игру⁹.

Между тем Льюис ограничивает право человека на приключение: *«Вы, король Нарнии, потеряете доверие своих подданных, и особенно лорда Трама, если не вернётесь вместе со всеми. Вы не вправе тешить себя приключениями, как частное лицо»*¹⁰. Другими словами, наличие большой ответственности ограничивает возможности ввергаться в инфантильную сферу приключения.

Опираясь на типологию приключенческих жанров¹¹, решимся утверждать, что инобытийностью приключения может быть:

— физическая смена пространственных обстоятельств бытия (например, путешествие);

— субъективная смена обстоятельств бытия (детектив как экстраординарный случай, предполагающий опасность и латентность отношений (не проявляет себя явным образом) произошедшего или происходящего, нереальность означенности происходящего — фантастика, фэнтези).

Двигаясь к освещению педагогических аспектов приключения, стоит уделить внимание различению приключения и игры. На первый взгляд, понятие «игра» охватывает значительно более широкий массив явлений, то есть существуют



игры, которые не являются приключениями. В то же время можно назвать целый ряд приключений, не предполагающих *игры* в полном смысле этого слова (не считая *игры с судьбой*). Итак, понятия «путешествие» и «игра» по значению не совпадают полностью, но имеют область пересечения — это приключенческие игры или игровые приключения. Воспользуемся некоторыми схемами, разработанными для изучения способов педагогического взаимодействия¹². *Общими чертами* приключения и игры являются способы взаимодействия человека с окружающей средой, где человек реактивен, среда (игры или приключения), включая в предметные действия, развлекает, вызывая состояние удовольствия. Целенаправленное созидание и в игре, и в приключении второстепенно, человек воспринимает среду как объект преобразования для того, чтобы эффективно реагировать на вызовы. *Отличия* этих феноменов в том, что в игре преимущественно обеспечивается единение в эмоциональном переживании, игра более диалогична, а приключение в большей степени инициирует преодоление, вызывая состояние победы над кем-то или чем-то, поэтому приключение предполагает демонстрацию. Приключения после того, как они приключились, вызывают у главных героев желание их пересказывать.

Воспитательный потенциал приключения

Парня в горы тяни — рискни!
Не бросай одного его,
Пусть он в связке в одной с тобой —
Там поймёшь, кто такой.

В. Высоцкий

Остановимся на *функциях приключения в воспитании подростков и молодёжи*. Понимая приключение как бытийную вспышку, рискнём предположить, что в ней в наиболее яркой, открытой форме отразился весь человек со всеми его плюсами и минусами. Поэтому первая функция приключения как способа воспитания — *функция диагностики (для педагога) — самодиагностики (для воспитанника)*.

Приключение раскрывает достоинства и недостатки личности в экстремальной ситуации преодоления трудностей. Поэтому вторая функция воспитания — *функция самопознания — самосовершенствования (для воспитанников) — педагогического стимулирования саморазвития воспитанников (для педагога)*. Переживание человеком своих недостатков, освещённое вспышкой существования, порождает у подростка мотив работы над собой, самоусовершенствования, у него накапливаются психологические знания о человеческом поведении в сложных противоречивых ситуациях.

Следующая функция — тренировки (для педагога) — упражнения (для воспитанника) связана с многократным проживанием воспитанником ситуаций, требующих от человека мобилизации ресурсов тела, ума, души. Коллективные приключения влияют на коммуникативно-отношенческую ситуацию подростка, что позволяет назвать следующую функцию — изменение круга общения воспитанника — формирование педагогом позитивных отношений в сообществах подростков и молодёжи.

¹² Куприянов Б.В. Методы воспитания: очередная попытка понимания // Образование и общество. 2004. № 4. С. 39–42.





Приключение: парадоксы рецепта

Уж я их так полью томатом,
Посыплю чёрным перцем,
Смешаю с тёртым сыром
И дам запить вином.

А. Макаревич

Знакомство с методической литературой, текстами из Всемирной сети, осмысление собственного опыта организации игровых и туристических программ позволяют сформулировать рецепт по использованию приключения для решения задач воспитания подростков и молодёжи. Формулируя рецепт, пришлось столкнуться с парадоксальностью ингредиентов. Оказалось, что организация приключения требует соблюдение принципа амбивалентности (необходимость существования взаимоисключающих обстоятельств). Эти взаимоисключающие обстоятельства удалось соединить в три ингредиента.

Первый ингредиент — обеспечение добровольности для детей и юридическая проработка мероприятия для взрослых. Ребёнок должен включаться в приключение по доброй воле, по собственному желанию. Эти обстоятельства при всей кажущейся простоте не так элементарно создать, как может показаться на первый взгляд. Очень важен контекст свободного выбора, то есть атмосфера добровольности, произвольности, которая сообразна внешкольной среде — загородному детскому центру, учреждению дополнительного образования детей. В школе может быть организовано приключение для подростков, скажем, ночёвка в здании школы участников сбора актива учащихся старших классов. Однако такие мероприятия входят в противоречие с классическим школьным контекстом — предъявлением эталонов культуры (науки, искусств и т.д.).

Конечно, поход школьного класса вместе с классным руководителем, родителями — это уже приключение. Трудно оценить адекватность сегодняшним школьным реалиям с их жёсткой системой согласования действий учителя — воспитателя такого приключения, как многодневная научная экспедиция учащихся в другой город за 300 км (из опыта работы заслуженного учителя Российской Федерации Т.С. Шапоровой). Ещё более смелый вариант приключения со своими учениками приводит в своей книге замечательный педагог И.Д. Демакова¹³. Однако, исходя из сегодняшних реалий, уже на этапе планирования приключения важно проработать все правовые вопросы (согласование с администрацией образовательного учреждения, родителями учащихся). В юридическом смысле школьному педагогу неоценимую поддержку способны оказать учреждения дополнительного образования (туристического профиля).

Второй ингредиент — обеспечение безопасности детей и острота угроз для участников. Приключение, как правило, связано с естественными или искусственно создаваемыми экстремальными ситуациями, поэтому обязательна страховка жизни и здоровья участников. Поэтому важен принципиальный выбор площадки приключения, доступность медицинской помощи. Несомненно, что для обеспечения безопасности в ответственной позиции должны находиться сами участники приключения, то есть, реагируя на те или иные вызовы, сами подростки должны держать в голове рамки угроз для жизни и здоровья.

¹³ Демакова И.Д. С верою в ученика: Особенности воспитания. работы клас. руководителя: Кн. для учителя: Из опыта работы. М.: Просвещение, 1989.



При этом реальность приключения требует, чтобы участники не были зациклены на страховочных аспектах своего существования.

Третий ингредиент — произвольность взаимодействия участника приключения и технологическая заданность организации приключения.

Пространственно-временная конфигурация приключения (фиксированное начало и яркий финал, подходящее место, вызывающее романтические ассоциации) должна быть выверена технологически. Технология организации приключения предусматривает:

- управление эмоциональным состоянием, которое должно быть достаточно тонким и опосредованным, чтобы не разрушить субъективное ощущение произвольности;
- адекватность педагогически организованного приключения молодёжной и подростковой субкультуре;
- комплекс приёмов, обеспечивающих органичное включение участников в пространство приключения, инфантилизация организаторов;
- специфическую позицию и компетентность воспитателя (владение совокупностью приёмов педагогической диагностики, стимулирования самодиагностики);
- возможность проговорить собственные ощущения, вербализовать чувства, поделиться мыслями после окончания основных действий (обеспечение психологической гигиены приключения).

