

тическое наслаждение, удовольствие, радость. Принципиально непродуктивный и внерациональный характер игры издревле связал её с сакральными и культовыми действиями, с искусством, наделил магическими смыслами. С древности использовалась в качестве эффективного тренинга для охотников, воинов, спортсменов, в обучении и воспитании. Систематическому научному изучению феномен игры подвергся только с конца XIX в. в антропологии, психологии, культурологии, философии; «теория игр» — один из разделов современной математики, изучающий и разрабатывающий модели принятия оптимальных решений в сложных ситуациях.

Психологический словарь: **игра** — форма деятельности в условных ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. В игре воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание, интеллектуальное, эмоциональное, нравственное развитие личности.

Понятие «игра» рассматривается в словаре «Культурология», который сообщает, что «...игра присутствует во всех сферах материальной культуры», а также «позволяет возвыситься человеку над природой...»⁵.

Исследователи связывают происхождение игры с религиозной культурой; народные и праздничные игры, сохранившиеся в духовной жизни людей, возникли из языческих обрядов. Платон, обожествлявший игры, считал их привилегией богов. Однако с утверждением христианства церковь проявляла к играм враждебное отношение. Стоглавый Собор в XVI в. осудил скоморошью потеху. Скоморохи — странствующие актёры Руси — выступали как певцы, музыканты, акробаты, дрессировщики, исполнители сенок, острословы, затрагивающие в своих куплетах, репризах церковь и власть имущих. Они известны с XI века, особую популярность получили в XV–XVI веках. Причина неприязни к ним церкви понятна. В противовес играм, выполнявшим священные функции, их игры, построенные как сатирические сценки, будили протест, разрушали психологию послушания, воздержания.

При царе Алексее Михайловиче в середине XVII века «игровые бесчинства» были запрещены. Не потому ли в допетровскую и послепетровскую эпохи народная игровая культура оскудевает? Зато при Петре I появился европеизи-

рованный досуг: ассамблеи, машкерады. Первые петровские полки назывались «потешными» и предназначались для военных игр юного царя. Элементы игры внесли в российский досуг традиции европейской культуры. После смерти Петра I церковь восстановила нарушенное равновесие игрового досуга, «бесовские игры» были запрещены.

Игры долгое время были инструментом воздействия на ход исторических событий, посредником между людьми и божествами. Если мировоззрение православных не всегда гармонировало с игровым мироощущением, то в католических странах служители культа сами принимали участие в празднествах, карнавалах, народных играх. И только в эпоху Реформации гонение на игры как источник греха становится нормой. Духовенство утверждало догмы об изначальной греховности человека, игры преследовались в уголовном порядке. Церковь, особенно протестантская, видела путь укрощения игровых страстей в труде. Отсюда прокатившаяся по Европе волна враждебного отношения к мирским забавам. Игры подвергались анафеме, запрещались игровые досуги — танцы, театр, шахматы, карты, кости, кегли. За участие в играх били палками, плетью, заключали под стражу. Греховности, стихийности игр и забав противопоставлялись сдержанность, смирение, «очистительный труд».

Эти же тенденции наблюдались и в истории советского государства, отделённого от церкви, но исповедующего её постулаты в «революционной практике» воспитания. Досуг, игра всегда воспринимались в России не только как сфера культуры, но и как сфера общественной деятельности, оттого и была игра поднадзорна и гонима. Таким образом, можно заметить и в России, и в Европе, и в Новом свете двойственную политику церкви и государственных институтов в отношении к игровой культуре народа. С одной стороны, поддерживались игры, уходящие корнями в обрядно-ритуальную сферу религии, с другой — осуждались игры, развивающие дух свободы. Запрещение религии в послереволюционное время резко обеднило культуру досуга населения России, были потеряны традиции и в системе семейного воспитания, и в общении друг с другом⁶. Уничтожив религию, власть имущие уничтожили игры, на которых воспитывались миллионы россиян.

Теория игры: исследование и первые

⁵ Энциклопедический словарь по культурологии. М.: Центр, 1997. С. 139.

⁶ Игры народов СССР: Сб. материалов / Сост. В.Н. Всеволодский-Гернгросс и др. М.; Л., 1933. С. 58.

проведения, уровня сложности, времени, цели. Все игры так или иначе решают три основные задачи: воспитательные, образовательные и развлекательные. Границу провести невозможно: каждая игра чему-то учит, воспитывает определённые качества, каждая — способ проведения досуга. Однако можно разделить развлекательные игры, участники которых собираются, чтобы отдохнуть, и образовательные, где задача — передать определённые знания и навыки. Игровой стиль обучения продуктивен, так как даёт возможность создавать исторические, политические, этнографические и технические модели, а решение игровых задач становится способом достижения цели игроков и организаторов.

Для успешного проведения такой игры необходимо определить конкретные классификационные признаки, например, по «глубине погружения»: 1. *Пассивное участие («Экскурсант»)*; 2. *Ограниченное участие («Ведомый»)*; 3. *Свободное участие («Игрок»)*.

Теория построения ролевых игр. Для того чтобы создать ролевую игру, нужно иметь представление о различных позициях, которые в комплексе представляют собой саму игру: ролевое моделирование, алгоритм ролевой игры, деятельностный фон ролевой игры, этика мастера игры, стандарты, правила и использование их в игре.

Ролевое моделирование. Эмоциональный эффект ролевой игры строится на своего рода открытиях, которые совершает человек, участвуя в игре. В игре он попадает в нестандартную ситуацию, которая не запечатлена в его чувственном опыте, и так как она нова для него, то становится открытием. Открытия могут быть разнообразными: ощущение тяжести доспехов, переживания в момент использования магического предмета, восхищение стоящим на холме замком и т.д. Через две-три игры чувственный опыт расширится: многие ощущения, которые вначале казались новыми, теперь уже такими не кажутся, поэтому если не будет новых идей (а именно на них строятся открытия), интерес к ролевым играм, как к погружению в другой мир, ослабеет. Правда, возможен вариант, когда игра, не несущая нового, превращается в спортивное состязание с известными правилами, которые необходимо соблюдать, чтобы победить. Кроме чувственной стороны, существует ещё и интеллектуальная: ведь кроме ощущений в игре есть идеи, определённое мировоззрение.

Алгоритмы ролевой игры. В качестве примера приведём алгоритм игры «Интрига». Дина-

мика построена на достижении своих целей, как в обыкновенной «книжной» интриге, причём, по законам жанра, несколько игроков пытаются достичь одной и той же цели. Алгоритм разбит на факторы, которые обеспечивают динамику данного алгоритма: фактор подготовки участников (например, прочтение книги), проработки и поддержания целей (установка соответствия возможностей поставленным целям) в зависимости от тематики игры.

Проведение игры. Этот этап наиболее интересен для участников и наиболее сложен для ведущих. Какой бы полной и всеобъемлющей ни была картина моделируемого мира, как бы ни были хороши правила и подготовка игроков — проведение игры требует физического и интеллектуального напряжения. Ведущий регулирует ход игры, контролирует соблюдение правил, выполняет роль арбитра. Часто нужны несколько ведущих, особенно при масштабных играх. Здесь важны единодушие и компетентность в трактовке правил и картины мира, необходим постоянный контроль за соблюдением правил. Любое нарушение немедленно и действенно карается. Важно организовать отлаженное информационное обеспечение в течение всей игры: полная информированность о происходящих событиях поможет регулировать ход и предотвращать нестандартные ситуации.

Анализ игры. Последним этапом ролевой игры становится её анализ. Желательно, чтобы в нём приняли участие все игроки и ведущие. Если это невозможно, ведущие сами детально анализируют все этапы организации и проведения игры. Лучше всего проводить полный анализ спустя некоторое время после окончания игры, когда улягутся страсти. Ведущие рассказывают игрокам о первоначальном замысле, объясняют те или иные действия, дают оценку прошедшей игры. Игроки анализируют ход и организацию игры, свои действия. Затем можно детально проработать ключевые моменты, ответить на вопрос: «Почему возникла та или иная ситуация, к чему привела?» Тут важно получить информацию от всех игроков, чтобы воссоздать как можно более полную картину. Если ведущие опытные, они аргументированно объясняют объективные причины возникновения той или иной ситуации: это повышает уровень и культуру игры в целом.

Организационно-деятельностные игры (ОДИ) — особая форма организации, метод стимулирования коллективной мыслительности, нацеленной на решение проблем. Возникла в 80-х годах, широко распространилась

рут на себя роли административных работников или политических деятелей и разыгрывают заданную хозяйственную, управленческую или политическую ситуацию в зависимости от содержания игры. Традиционно также подчёркивается, что деловые или имитационные игры — «серьёзные» игры взрослых, а не развлечение, не отдых. Отметим, что деловую или имитационную игру необходимо отличать от других активных методов обучения, с одной стороны, и от методов социально-психологического тренинга — с другой. В этом вопросе есть путаница: термины употребляются небрежно и подчас такие разные методы как групповая дискуссия, ролевые и деловые игры попадают в одну группу и обозначаются общим понятием «деловая игра». Трудность — в недостаточной теоретической рефлексии и отсутствии теоретических критериев, на основе которых можно сравнивать подобные практики и их классификации.

Если представить себе игру как реальность и социальное пространство, в котором не испытывается «сопротивление» материала при реализации замысла и в котором поэтому всё возможно, то знакомство с деловыми играми должно сильно поколебать такое убеждение. В отличие от распространённой точки зрения о том, что игра представляет собой царство неограниченной свободы, механизм деловой игры показывает, что она воспроизводит особую ситуацию столкновения с жёстко детерминированной жизненной реальностью (пожалуй, эта ситуация даже «жестче», чем реальная жизнь, ведь в реальной жизни часто можно уйти от решения той или иной проблемы, прибегнуть к обману) — игру обмануть нельзя. Деловые игры предложены экономистами и военными, поэтому основная область приложения метода — экономика и политика, военное дело; ролевые игры предложены педагогами и социальными психологами, поэтому их основная область применения — тренинг коммуникативных навыков. Это не случайно: широко распространённые деловые игры часто неудовлетворительны именно с точки зрения целей и задач профессионального обучения.

Принципы построения модели и законы имитируемых процессов часто скрыты от играющих. Исходя из своего профессионального опыта, игроки принимают решения и в виде обратной связи получают результаты. Следовательно, играющие могут в условиях конкуренции или кооперации с другими участниками анализировать и оценивать свои действия только по результатам. За счёт имитации в игре особенностей про-

фессиональной сферы деятельности или её частных ситуаций участники имеют возможность сравнивать и критически оценивать эффективность уже имеющихся у них способов деятельности. При этом содержание деятельности и её способы остаются скрытыми для рефлексивного анализа. Фактически в традиционных деловых играх расширяется ранее сформированная профессиональная ориентация, но не создаются условия для овладения новыми способами деятельности.

Современные сложные игры, несмотря на недостатки, всё-таки дают обучающий эффект благодаря тому, что участники дискуссияют, обсуждают и анализируют свои действия между собой и с координатором игры. Именно здесь они действительно рефлексивно и исследовательски относятся к собственной деятельности и её организации. То, насколько грамотно организована эта сторона игрового процесса, и определяет эффективность формирования рефлексивно-мыслительного и исследовательского отношения к действительной профессиональной деятельности в педагогическом процессе использования сложных игр. □