БОЛЬШАЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА, ИЛИ ИГРА НЕ В ТРЕНИНГЕ

Телегина Ирина Олеговна

\* \* \*

Начать хотелось бы с главного – благодарности!

Выражаю искреннюю признательность моим друзьям и коллегам, без которых не было бы этой книги и, возможно, меня как профессионала.

Хочу сказать слова особой благодарности моему главному наставнику в профессии Левановой Елене Александровне, моему учителю и коллеге Битяновой Марине Ростиславовне, моему учителю в области психодрамы Михайловой Екатерине Львовне, моим друзьям и коллегам из компании «Искусство тренинга», и в частности другу и партнеру Татарниковой Марианне, другу, коллеге и соавтору многих игр этой книги и не только Шевченко Светлане.

Обращение автора

Уважаемые коллеги!

Если вы держите в руках эту книгу, значит, вам интересен метод Большой психологической игры. Прежде чем вы погрузитесь в ее уникальный мир, мне хотелось бы еще на берегу немного предостеречь вас от возможных ошибок и сложностей.

Большие психологические игры (далее – БПИ) – это метод не для всех. Говоря это, я имею в виду не целевую аудиторию, а тех, кто эти игры проводит. В профессиональном сленге ведущий БПИ называется Мастером игры. Я считаю, это не случайно. Если вспомнить произведение Г. Гессе «Игра в бисер», то игроком мог стать далеко не каждый, а уж звания Магистра удостаивались единицы! Мастер игры – это и психотерапевт, и актер, и игротехник, и тренер. Он должен уметь перевоплощаться и говорить языком своего героя. Он должен владеть глубоким, неспешным, метафоричным языком психотерапии и при этом быть живым игротехником, который удержит динамику, эмоции, легкость и занимательность игрового процесса. Кроме того, он должен быть хорошим преподавателем и тренером, чтобы участники могли получить не только эмоциональный, но и предметный результат.

Для чего я пишу все это? Никоим образом не умаляя вашего профессионализма, по своему опыту хочу сказать, что сочетать в себе компетенции всех вышеобозначенных ролей Мастера игры крайне сложно. Важно оценивать свои профессиональные возможности и компетенции, прежде чем браться за ее проведение. Как же быть? – зададите вы резонный вопрос. Опять же, апеллируя к своему опыту, скажу, что я нашла следующий выход из этой ситуации: практически все свои авторские игры я провожу в паре. Выбирая партнера, я опираюсь на наличие у него тех компетенций, которых недостает мне для проведения той или иной игры.

Это, пожалуй, первое, что хотелось бы сказать. Второе, не менее важное, это то, что БПИ – игра, в которую легко «заиграться». Она захватывает, погружает и уносит от реальности. Пусть это происходит с участниками, но не с нами, ведущими. Каким бы увлекательным ни был игровой процесс, Мастер игры всегда должен помнить, что он делает и, главное, зачем. Имея в руках такой мощный инструмент, как БПИ, вдвойне важно помнить о принципе «Не навреди!». БПИ легко может погрузить человека в совершенно разные состояния, переживания, но необходимо, чтобы они стали для него значимым опытом и ресурсом в его дальнейшей жизни, а не увели от реальности. Это уже наша с вами серьезная задача.

Надеюсь, мое обращение не оттолкнуло вас от знакомства с книгой, а стало действительно полезной подготовкой к началу ее прочтения. Во всяком случае, я ставила перед собой именно такую задачу.

Желаю успехов, интереса, ярких впечатлений и полезных результатов в изучении мира Большой психологической игры!

С огромным уважением, Ирина Телегина

Глава 1. Мир, где оживают легенды. Теория БПИ

Понятие БПИ и ее отличие от других типов игр

Сегодня наиболее востребованным и эффективным методом активного обучения является тренинг. Речь идет как о личностно ориентированных программах, так и о бизнес-обучении. Это, как вы понимаете, не случайно. Данный метод максимально результативен в получении и проживании нового опыта. Однако и потребители – участники тренингов и сами ведущие – тренеры скажут, что есть свои «но», есть задачи, проблемные ситуации, при которых тренинг практически не дает ожидаемых результатов или добиваться их приходится очень долго.

Как говорит Б. Мастеров (известный бизнес-тренер и методолог), продуктом большинства тренингов, независимо от их парадигмы, являются индивидуальные изменения. Эти изменения можно разделить на три типа:

• ресурсные (изменение – развитие или нивелирование личностных особенностей);

• инструментальные (освоение навыка, технологии);

• концептуальные (изменение видения, отношения, картины мира).

Если опираться на эту типологию, то, несомненно, для инструментальных, а зачастую и ресурсных, изменений нет ничего лучше тренингового метода. Когда же вопрос касается концептуальных изменений, здесь и возникают сложности. На практике, чтобы добиться такого рода изменений, не хватает ресурса, арсенала тренинговых методов. Или для этого необходима длительная работа с использованием психотерапевтических техник. Вместе с тем, как правило, реалии и динамика нашей жизни таковы, что у нас нет времени на длительную, кропотливую, ювелирную психотерапию. Либо же, особенно это касается бизнес-обучения или работы с детьми, психотерапия – не тот метод, который мы готовы использовать.

Тогда возникает резонный вопрос: что поможет добиться серьезных концептуальных изменений?

Мы знаем, что есть явление, которое может в очень короткий срок изменить нашу картину мира. Это потрясение, шок. Однако данные слова для нас негативно окрашены. Есть конструктивная и позитивная альтернатива – событие. Событие – это то, что, случившись однажды, остается с нами навсегда. Если перевести это на язык обучения, то событие – это то, что дает нам опыт, который остается с нами навсегда. А. С. Макаренко говорил о принципе психологического события так: «Мало полагаться только на эволюционные пути развития духовной структуры индивида. Для реализации личностных перемен нужны и острые моменты, взрывы, потрясения, которые должны быть не только конфликтными, но и созидательными».

Исходя из вышесказанного, а также на основе собственного практического опыта я готова утверждать, что в ситуациях, когда нужны концептуальные изменения, достойная альтернатива тренинговому методу – это Большая психологическая игра (БПИ).

По определению И. Телегиной, Большая психологическая игра – это символическая деятельность, которая моделирует и преображает реальность, отличается высокой степенью спонтанности и свободы, но протекает в рамках четко заданных правил, решает конкретные психологические или бизнес-задачи, работает с личностью как целостной структурой, а не с ее отдельными качествами и имеет своей целью индивидуацию личности через осознание человеком актуального опыта.

Чтобы формальное определение обрело суть, рассмотрим глубже основные понятия, которые его составляют.

Понятие «индивидуация» употребляется в классическом определении К. Г. Юнга – «познание бездонных глубин психики, прыжок в неизвестность, достижение трансформации своего “я”».

Путь индивидуации, по Юнгу, – это путь героя, который проходит определенные испытания с целью слияния со своим истинным «я» или еще более высоким уровнем, некой высшей субстанцией. Метафорично этот путь очень четко проявляется в мифологии. Хотя, по сути, современные блокбастеры это то же самое. Путь героя в голливудском боевике тот же, что и путь мифологического Геракла. Читая книгу или смотря фильм, мы, в общем-то, проживаем путь этого героя.

Возникает вопрос, зачем же тогда делать большие психологические игры, когда можно индивидуализироваться, посмотрев фильм или прочитав книгу? К сожалению, нельзя – отвечу я.

Представим себе просмотр фильма. Человек отождествляет себя с героем на экране, переживает эмоции вместе с ним, но в его развитии ничего не происходит, так как он полностью проживает его эмоции и его путь, а не свои. Он продолжает сидеть на диване и всего лишь представлять себя на месте героя. В противоположность этому Большая психологическая игра создает реальность, в которой у человека есть возможность прожить свой путь героя.

Цитата

К. Г. Юнг «Душа и миф»

«…Самость – это последняя остановка на пути к индивидуации или самореализации (самоосуществлению, Selbstwer-dung). Только если этот центр достигнут и интегрирован, можно говорить о полноценной, всесторонне развитой человеческой личности: ведь только тогда человек приходит к гармонизации своих отношений с двумя сферами, составляющими всю его жизнь, то есть с внешней и внутренней реальностями. Эта задача, невероятно сложная как этически, так и интеллектуально, доступна только немногим счастливцам, осененным благодатью избранникам.

Самость… превосходит сознательное “я”. Она охватывает как сознательную, так и бессознательную психическую субстанцию и посему представляет собой личность, которой также являемся и мы сами.

Достигшее индивидуации “я” ощущает себя как объект какого-то неизвестного и высшего субъекта.

Значит, Самость – это также и цель нашей жизни, ибо она представляет собой самое полное выражение того неповторимого сочетания, которое мы называем личностью; Самость – это полный расцвет не только отдельно взятого индивида, но и целой группы, каждый член которой вносит свою долю в складывающееся целое. И здесь также мы соприкасаемся с чем-то таким, что недоступно определению и может быть лишь пережито».

Резюмируя, можно сказать, что одной из особенностей БПИ являются условия, дающие возможность для активного проживания не просто опыта (как в тренинге), а некого пути трансформации своего «я».

Второе понятие, которое лежит в основе определения БПИ – «осознание», или иначе осознавание.

Обратимся к классическому определению Ф. Перлза, который понимал осознавание как «чистое восприятие, доступное при полном проживании момента здесь и сейчас».

Процесс осознавания лежит и в основе тренинга, но там он имеет принципиально другое значение. В тренинге осознавание есть прерывание контакта, ретрофлексивное действие – рефлексия, прерывающая осознаваемое переживание. Например, если двое влюбленных, сидящих обнявшись на берегу моря и проживающих гамму эмоций и телесных ощущений, начнут размышлять, насколько прерывисто их дыхание, какова температура тела, что они чувствуют и почему, они сразу же перестанут это чувствовать и начнут анализировать то, что они чувствовали секундами раньше. Так происходит и в тренинге. Это не значит, что в нем нет чистого проживания. Оно есть, но имеет весьма значительную долю условности и составляет меньшую часть всего времени, большую же составляет именно рефлексия – анализ.

БПИ как метод стремится к чистому проживанию и минимизации рефлексивных процессов на этапе игрового действия.

В любом возрасте человек по-настоящему знает и умеет лишь то, что он прожил сам. Однако для этого совсем не обязательно предлагать ему «наступать на грабли». Пусть этими «граблями» станет игровое пространство. Не случайно сегодня такую популярность приобрели реалити-шоу: «Последний герой», «Остров искушений», «Голод», «Офис», «7 под солнцем» и т. п. Огромное количество фильмов, ставших кассовыми, также об этом: «Шоу Трумена», «Игра», «Остров отчаянных героев» (м/ф) и др.

Итак, еще одной особенностью БПИ является то, что чистое проживание составляет 80 % всего процесса игры.

У игротехников, в свою очередь, возникает вопрос: чем же БПИ отличается от сюжетно-ролевой игры, в которой можно воссоздать реальность того же самого мифа или фильма, дать возможность участнику войти в роль Геракла, Гарри Поттера или Джеймса Бонда и прожить их опыт, не сидя на диване перед экраном или с книгой? Это тоже будет составлять основную часть игрового процесса.

Разница, по моему мнению, принципиальна. Сюжетно-ролевая игра позволяет человеку примерить на себя ту или иную роль, погрузиться в заданный сюжет и прожить определенный сценарий. Зная в какой-то степени роль (прототип), участник сюжетно-ролевой игры пытается воспроизвести модели поведения, ценности, личностные черты героя и тем самым он получает важный опыт, но опять же в первую очередь инструментальный. Хотя не буду спорить, что, побывав в той или иной роли, получаешь возможность и на концептуальном уровне взглянуть на вещи другими глазами, в данном случае глазами героя.

В этом отношении главное отличие БПИ от сюжетно-ролевой игры состоит в том, что участник погружается в метафоричную реальность, в которой нет строго заданного сюжета, а главное, нет конкретных ролей, которые он должен играть. Игровая реальность БПИ такова, что участник остается самим собой, но в совершенно другой, игровой, метафоричной реальности. Здесь основной ресурс заключается в том, что у участника нет возможности спрятаться за проигрываемой ролью и переложить на нее ответственность за происходящее в игровой реальности: «Это не я такой злой, это – Карабас-Барабас». Те действия, которые совершает участник в БПИ, – это его действия и его ответственность (табл. 1.1).

Таблица 1.1. Сходства и различия сюжетно-ролевой и Большой психологической игр

Таким образом, отличительной особенностью БПИ является относительность сюжета и ролей игры и проживание участником не какой-то вымышленной, заданной роли, а самого себя внутри условного метафоричного пространства.

БПИ для меня – это свободное пространство для осознания и трансформации, то есть определенные базовые механизмы, они же – ключевые ценности, благодаря которым всего этого можно достичь.

В моих, наших играх это выбор, свобода, автономия, субъектность, самодетерминация. (Д. А. Леонтьев «Психология свободы», Э. Фромм «Бегство от свободы»).

Остановимся на двух ключевых механизмах: свобода и выбор.

В большинстве наших авторских БПИ участник сталкивается с необходимостью принимать решение и делать выбор. Зачастую эти ситуации выглядят сложными, дилеммными, порой тупиковыми. Однако мы основываемся на принципе, что когда есть осознавание – всегда есть выбор! В любой момент, когда осуществляется осознавание, контакт с реальностью, может быть совершен и выбор. Нет безальтернативных ситуаций. Однако там, где осознавание не включено, выбора может и не быть. Поэтому наша задача создать в игре максимальный контакт участника с происходящей ситуацией, показав, вернее дав возможность прожить ему тем самым механизм принятия решений в трудных жизненных или бизнес-ситуациях.

Выбор есть конкретный акт (действие), который может быть зафиксирован внешним наблюдателем, локализован во времени и пространстве («В одну реку не войти дважды»).

Почему выбор? По нашему опыту, именно совершение выбора зачастую помогает участнику полностью отождествить себя с игровой ситуацией и принять на себя ответственность за происходящее. Тем самым он перестает быть сторонним наблюдателем-скептиком и получает максимально возможный опыт проживания. Такого рода БПИ, в основе которых лежит выбор, – это игры-драмы (М. Р. Битянова).

Второй ключевой механизм – свобода. Вы можете задать вопрос: какая может быть свобода, когда попадаешь в ситуацию выбора и необходимости принимать решение?

Во-первых, в разных по типу играх разные механизмы являются ключевыми. Например, в играх-проживаниях (М. Р. Битянова) весь процесс построен именно на свободном проживании, не ограниченном рамками и требованиями. Там необходимости выбора нет.

Во-вторых, свобода заключается в том, что, оказавшись перед ситуацией выбора в игре, участник не ограничен никакими формальными условностями при его совершении. Нет игровой задачи и ее условий, нет правильного и неправильного решения, нет необходимости его принимать (отказ от совершения выбора – это тоже выбор), нет даже ограничений по времени (в пределах разумного, конечно).

Свобода, в отличие от выбора, – это состояние, относящееся, скорее, к возможности, нежели к действию. Если я испытываю свободу, даю себе возможность быть свободным, я уже свободен. Совсем не обязательно каждый момент времени находиться в состоянии физической свободы, чтобы быть свободным. Еще раз подчеркну, что свобода – это не действие, а состояние.

Кроме того, свобода – это ответственность, ее суть – контроль над собой. Человек, не контролирующий себя, – несвободен! Однако ответственность – это не бремя, не чувство вины, а «крылья», то есть опять же возможность. Если перевернуть определение «свобода – это ответственность», получится, что ответственность – это свобода.

Соглашусь, что это не совсем простое для понимания определение. В связи с этим рекомендую обратиться к первоисточникам – книгам Э. Фромма, К. Роджерса, А. Маслоу, Д. А. Леонтьева.

Цитаты

Д. А. Леонтьев «Психология свободы»

«Выбор есть конкретный акт, который может быть зафиксирован внешним наблюдателем. Он локализован во времени; между двумя актами выбора может пролегать пространство, в котором никакие выборы не осуществляются, хотя в любой момент времени, когда присутствует рефлексия ситуации, возможен и выбор. Нет безальтернативных ситуаций; в то же время необходимым условием построения изначально неочевидных альтернатив является работа по рефлексивному осознанию ситуации. Там, где рефлексия не включена, выбора действительно может не быть. Выбор – сложно организованная деятельность, осуществляемая на разных уровнях сложности и неопределенности ситуации (см. [10]).

Свобода, напротив, феноменологически представляет собой некоторое базовое состояние, относящееся более к возможности, чем к акту ее осуществления, конкретному событию. Если я испытал свободу, то тем самым уже обрел ее. “Свобода производит… свободу”. Если сущностью свободы выступает контроль над своей активностью во всех точках ее траектории, то она есть как в точках выбора, так и в промежутках между ними, причем сам выбор осуществляется либо свободно (если он может быть изменен), либо нет (если он жестко определен). “Синоним свободы – это жизнь… Живое ведь отличается от мертвого тем, что живое всегда может быть иным”. Свобода и личностный выбор, таким образом, не одно и то же, хотя они тесно взаимосвязаны и подкрепляют друг друга. “Свобода кумулятивна; выбор, включающий в себя элементы свободы, расширяет возможность свободы для последующего выбора”».

Э. Фромм «Свобода как осознание»

«…Позитивная свобода, “свобода для” – главное условие роста и развития человека. Она связана со спонтанностью, целостностью, креативностью и биофилией – стремлением к утверждению жизни в противовес смерти. Вместе с тем свобода амбивалентна. Она одновременно и дар, и бремя; человек волен принять ее или отказаться от нее. Человек сам решает вопрос о степени своей свободы, делая собственный выбор: либо действовать свободно, то есть на основе рациональных соображений, либо отказаться от свободы. Многие предпочитают бежать от свободы, выбрав тем самым путь наименьшего сопротивления. Разумеется, все решается не каким-то одним актом выбора, а определяется постепенно складывающейся целостной структурой характера, в которую отдельные выборы вносят свой вклад. В результате одни люди вырастают свободными, а другие – нет.

В этих идеях заложена двоякая трактовка понятия свободы. Первое значение свободы – это изначальная свобода выбора, свобода решать, принять свободу во втором значении или отказаться от нее. Свобода во втором значении – это структура характера, выражающаяся в способности действовать на основе разума. Иными словами, чтобы выбрать свободу, человек уже должен обладать исходной свободой и способностью сделать этот выбор разумным образом. Здесь есть некоторый парадокс. Однако свобода – это не черта или диспозиция, а акт самоосвобождения в процессе принятия решения. Это динамичное, текущее состояние. Объем доступной человеку свободы постоянно меняется.

Результат выбора больше всего зависит, конечно, от силы конфликтующих тенденций. Но они различаются не только по силе, но и по степени осознанности. Как правило, позитивные, творческие тенденции хорошо осознаны, а темные, деструктивные – плохо. Ясное осознание всех аспектов ситуации выбора помогает сделать выбор оптимальным. Существует шесть основных аспектов, требующих осознания:

1) что хорошо, а что плохо;

2) способ действия в данной ситуации, ведущий к поставленной цели;

3) собственные неосознанные желания;

4) реальные возможности, заключенные в ситуации;

5) последствия каждого из возможных решений;

6) недостаточность осознания, необходимо также желание действовать вопреки ожидаемым негативным последствиям.

Таким образом, свобода выступает как действие, вытекающее из осознания альтернатив и их последствий, различения реальных и иллюзорных альтернатив».

В. Франкл «Свобода как позиция»

«…Человек свободен найти и реализовать смысл своей жизни, даже если его свобода заметно ограничена объективными причинами. Свобода сосуществует с необходимостью, причем они локализованы в разных измерениях человеческого бытия.

Мы говорим о свободе человека по отношению к влечениям, наследственности и внешней среде. Наследственность, влечения и внешние условия оказывают существенное влияние на поведение, однако человек свободен занять определенную позицию по отношению к ним. Свобода к влечениям проявляется в возможности сказать им “нет”. Даже когда человек действует под влиянием непосредственной потребности, он может позволить ей определять свое поведение, принять его или отвергнуть. Свобода к наследственности выражается в отношении к ней как к материалу – тому, что дано нам в нас же. Свобода к внешним обстоятельствам тоже существует, хоть она конечна и не беспредельна, она выражается в возможности занять по отношению к ним ту или иную позицию. Тем самым влияние на нас внешних обстоятельств опосредуется позицией человека по отношению к ним».

Итак, отличительной особенностью БПИ является использование таких механизмов, как выбор и свобода, которые суть ответственности человека за происходящее в игровом пространстве и далее – в жизни.

Предвосхищаю вопрос: «А чем же тогда БПИ отличается от тренинга личностного роста?»

Основные параметры тренинга личностного роста (ТЛР): концентрация на чувствах, осознание самого себя, ответственность, самораскрытие, фокусировка на происходящем здесь и сейчас (С. Л. Рубинштейн). Если опираться на это определение, то в своих принципах ТЛР и БПИ очень схожи. Однако в данном случае существенно различаются технологии работы, то есть то, как реализуются эти ценности и принципы. В частности, принципиально различаются позиции ведущего ТЛР и БПИ. Ведущий ТЛР – это чаще фасилитатор, ведущий БПИ – это активный руководитель, провокатор, директор. Подробнее о технологии проведения БПИ я расскажу в другом разделе книги.

Еще одно понятие, которое хотелось бы раскрыть, говоря об особенностях БПИ, это нарратив.

Нарратив (поучительная история, рассказ) – это исторически и культурно обоснованная интерпретация некоторого аспекта мира с определенной личностной позиции.

Подвиды нарратива включают мифы, народные и волшебные сказки, правдивые и вымышленные истории и некоторые исторические, правовые, религиозные, философские и научные тексты.

Причем здесь нарратив? В основе практически любого сюжета БПИ лежит свой нарратив, своя поучительная история. Что является источником этого нарратива – миф, сказка, авторское литературное произведение, реальная жизненная история автора игры или некая классическая, архетипическая жизненная история – не так важно. Все это имеет право быть основой.

Как выразился Генри Джеймс, истории случаются с теми, кто знает, как их рассказывать. Если нет рассказа, то нет и самой истории. В нашем мире преобладают рассказчики историй, а составителям словарей и энциклопедий остается пассивная роль обобщения этих историй, суммирования всех слов и значений, в них промелькнувших. Почему? Может быть, потому, что многие люди мыслят и чувствуют событийно, а не словарно. Поэтому, когда в основе обучающей ситуации лежит нарратив, а не понятие, определение, технология, обучение проходит эффективнее.

Весь наш жизненный опыт состоит из таких историй, наших собственных или рассказанных кем-то. Многие социальные психологи отмечают, что объяснение динамических образцов человеческого поведения представляется более близким к своему разрешению через исследование нарратива, чем даже посредством таких хорошо известных подходов, как использование функционально-ролевой модели.

Истории играют важную роль в любой культуре. Когда человек приходит за помощью к психотерапевту или священнику, тот просит рассказать (историю) о том, что человека беспокоит.

Э. Брунер заявляет, что истории, которые мы рассказываем о самих себе и других, и те истории, которые другие люди рассказывают о нас и о себе, не только и не столько описывают уже существующую реальность, сколько формируют ее.

Иными словами, нарратив формирует реальность человека, в которой тот существует. БПИ дает возможность прожить тот или иной нарратив и (главное!) зачастую деконструировать (изменить) его, то есть прожить по-другому, по-своему, так, как хочется.

Когда мы деконструируем доминирующие нарративы нашего опыта, открываются новые возможности.

Подведем итог. Отличительными особенностями БПИ в сравнении с другими методами, в частности сюжетно-ролевой игрой и тренингом личностного роста, являются:

• условия, дающие возможность для активного проживания не просто опыта (как в тренинге), а некого пути трансформации своего «я»;

• чистое проживание составляет 80 % всего процесса игры;

• относительность сюжета и ролей игры и проживание участником не какой-то вымышленной, заданной роли, а самого себя внутри условного метафоричного пространства;

• использование таких механизмов, как выбор и свобода, которые суть ответственности человека за происходящее в игровом пространстве и далее – в жизни;

• в основе БПИ лежит нарратив, который участник имеет возможность деконструировать и прожить по-другому;

• ведущий БПИ – это активный руководитель, провокатор, директор, носитель определенного нарратива (опыта).

Структура БПИ

БПИ состоит из следующих этапов.

1. Настрой на игру вне игрового пространства. Цель – актуализация раскрываемого в игре нарратива.

2. Погружение в игровое пространство. Цель – разогрев и создание условий для ассоциирования, отождествления участниками себя с игровой историей.

3. Игровое действие. Цель – создание условий для проживания каждым участником актуализированного нарратива.

4. Проживание сделанных выборов или результата полученного опыта. По сути, это игровое последействие. Цель – создание условий для осознавания произошедшего путем выхода в «зеркало», взгляда на происходящее из роли, но со стороны; принятие личной ответственности за последствия решений в игре.

5. Анализ игры: отреагирование эмоций, деролинг. Цель четко обозначена в названии этапа – создание условий для отреагирования эмоций и выхода из роли.

6. Анализ полученного опыта вне игрового пространства. Цель – проведение параллелей с реальной жизнью, нахождение сходств и откликов.

Далее приведены комментарии к каждому этапу.

Настрой на игру

Данный этап имеет три основных задачи:

• организационная (участники должны понимать, что будет происходить, как это будет происходить, в общих чертах представлять, что такое Большая психологическая игра, каковы ее правила, чтобы минимизировать тревогу по поводу ситуации неопределенности);

• тематическая (необходимо обозначить тему, вокруг которой будет происходить игровое действие; иногда прямо, иногда косвенно, но тема должна быть озвучена, например тема выбора и принятия жизненно важных решений или тема страха одиночества);

• эмоциональная (необходимо создать мотивацию на действие у участников, вызвать необходимые чувства в зависимости от дальнейших действий и задач, создать условия для самопознания, некий настрой на самого себя, свое внутреннее «я»).

Погружение в игровое пространство

Основные задачи:

• создать максимальное ощущение реальности происходящего (необходимо по возможности задействовать все каналы восприятия человека);

• погрузить в нарратив (участники должны услышать основную историю, в которой им предстоит игровое действие);

• создать условия для отождествления себя с главным героем нарратива (в противном случае участники пройдут игру в диссоциированном состоянии, отыгрывая формальную игровую роль). Следовательно, должна произойти некая инициация – посвящение.

Игровое действие

В игровом действии основная активность исходит от участников, они становятся главными героями и живут, действуют в игровом пространстве. Мастер игры занимает, скорее, наблюдательскую или сопровождающую позицию в отличие от предыдущих этапов, где у него активная роль, а его персона распространяется на все игровое пространство.

В процессе игрового действия участники погружаются в ситуации, где они либо принимают решения (игры-драмы), либо проживают то или иное состояние, проникая в его суть (игры-проживания).

Игровое действие может быть единым, непрерывным, а может состоять из нескольких этапов или даже из нескольких игровых пространств. Оно может предполагать взаимодействие, а может, напротив, настаивать на индивидуализации процесса.

Внутри игрового действия могут использоваться различные игровые, обучающие, психотерапевтические методы, которые органично вплетаются в сюжет.

Важно помнить, что игровое действие – это действие, а действие – это движение, а не статичность.

Цитата

Г. Маркес «Сто лет одиночества»

«Даже сидя на одном месте, мы ощущаем течение жизни. Оно везде, оно вокруг нас, оно в нас…»

Проживание сделанных выборов или результата полученного опыта

В процессе игрового действия участник вступает в контакт с частями своего «я». В зависимости от сюжета это может быть теневая сторона «я», детская часть, родительская фигура, идеальные ресурсные части «я» и пр.

Не выходя из игры и роли полностью, участник должен получить возможность понять, что же он сейчас «делал», что сейчас произошло.

Для чего обязательно нужен этот этап?

Как бы мы ни старались создать условия для максимального погружения участника в игровой процесс и ассоциирования себя с происходящим, определенная доля условности происходящего остается. Следовательно, участник понимает, что может не нести ответственности за свои действия и решения в игре, так как они не настоящие.

Данный этап – это провокация, вызов, которые должны показать, что нет ненастоящих действий, что все, что мы делаем, имеет свои последствия. Следовательно, нужно брать на себя ответственность за все, что ты делаешь.

Анализ игры, деролинг

Выход из игрового пространства требует такого же пристального внимания, как и погружение в него. Участники, приняв на себя определенные роли, начинают испытывать к ним (ролям) сильные эмоции, причем как к своим, так и к ролям Мастера игры. Следовательно, необходимо создать условия для отреагирования этих эмоций.

Выход из игрового пространства должен быть и психологический, и физический. Можно предложить участникам (особенно, если это дети) самим разобрать игровое пространство, снять декорации, потрогать наиболее пугающие или неприятные элементы.

Сухим остатком этого этапа должно стать закрепление позитивных, нужных эмоциональных реакций и «запаковывание» или снятие болезненных, мешающих.

Финалом данного этапа является деролинг – выход из нарратива и условной игровой роли.

Анализ полученного опыта

Данный этап не имеет специфических особенностей. Для него необходимы общие знания методов социально-психологического и психотерапевтического анализа. Классические вопросы: «На что в моей жизни это похоже?» и «Что я из этого возьму?».

В финале участникам следует предложить соблюдать правило «48 часов», широко используемое в психотерапевтической практике. Даже если «тянет на подвиги» и изменения в своей жизни, необходимо 48 ч размышлять, ничего не предпринимая.

Требования к игровому пространству

Почему я решила выделить этот пункт в отдельный раздел, вынеся его из рекомендаций по проведению БПИ?

Так как в данной книге я описываю авторский подход к БПИ, то в нем, несомненно, есть своя специфика. Так вот, игровое пространство – это отдельное действующее лицо в наших играх.

БПИ как метод используют многие профессионалы, и у каждого из них есть свои, авторские принципы применения игры. Однако, насколько мне известно, большинство ведущих не делают значительного акцента на игровом пространстве, и оно в таком случае носит весьма условный характер, внимание в основном уделяется сюжету и действию.

Те же, для кого игровое пространство является важным инструментом игры, нередко решают эту задачу путем вывоза участников «в поля» – проводят игры на природе, в лесу, городе, на заброшенном заводе, в зависимости от сюжета. Понимая организационную сложность и учитывая финансовый аспект такого рода игровых пространств, мы редко прибегаем в своих играх к подобным способам. Хотя это тоже очень эффективный метод погружения в игру, так как условия, в которых она протекает, максимально приближены к жизни.

Итак, игровое пространство. Это действующее лицо предстает перед участником раньше, чем появляется главный герой – Мастер игры. От того, какое впечатление произведет пространство на участника, во многом будет зависеть его восприятие самого нарратива и всего дальнейшего действия.

Представьте, что вы сидите в зале, гаснет свет, начинает звучать музыка, открывается занавес… и вы видите нечто! Вы уже испытываете определенные чувства и погружаетесь в то или иное состояние. Еще нет ни одного героя на сцене, не сказано ни одного слова, а вы уже что-то «проживаете».

Так же и в БПИ. Игровое пространство – это мощный инструмент погружения участника в игру и его последующего удержания внутри происходящей истории.

В БПИ много от театра, в том числе и пространство – это декорации, костюмы. Только в театре зритель находится в темном зале, на обычном кресле, а вся феерия декораций и действий происходит там, на сцене. Поэтому у него нет ассоциирования себя с происходящим – все свершается там и тогда, а не здесь и сейчас. В БПИ участник оказывается внутри декораций. Это, согласитесь, дает совсем другой эффект. Вспомните театральные действия, где использовались простые приемы: вдруг кто-то со сцены вылетал на канате в зал над головами зрителей или просто-напросто в зал бросали что-то – мяч, цветы, конфетти. Или в кинотеатре дул ветер, а многомерный, объемный звук шел не от экрана, а сбоку, сзади. Какой эти простые приемы производили эффект! Восторг, возгласы, мурашки по телу! Почему? Потому что это ощущение участия в происходящем, сопричастности к нему.

Что я считаю принципиально важным в организации игрового пространства?

1. Как уже было обозначено, для максимально полного погружения участника в игру нужно задействовать все каналы восприятия. Поэтому, создавая игровое пространство, мы обращаем внимание на визуальную составляющую (формы, размеры, объем, цвета, абстрактность или реалистичность создаваемых декораций, световые и прочие визуальные спецэффекты – вспышки, огонь), аудиальную составляющую (звуки, музыка, громкость этих звуков), кинестетическую составляющую (температура воздуха, размеры пространства и возможности свободного передвижения в нем, спецэффекты – ветер, движение, изменение декораций, запахи, тактильные ощущения).

Для погружения в состояние одиночества в игре «От любви до ненависти и обратно» нами была создана соответствующая комната. Мы размышляли, что одиночество никак не окрашено само по себе – ни негативно, ни позитивно, все зависит от отношения человека к этому состоянию. При данном состоянии человек испытывает дефицит внешних факторов, раздражителей. Ассоциативно одиночество – это холод, прохлада. Мы взяли комнату, которую полностью обили (пол, стены, окна) белым гладким ватманом, включили ультрафиолетовую лампу и кондиционер. Белая, гладкая комната, холодный, фоновый свет ультрафиолета, прохладный воздух, отсутствие звуков. Дальше комната окрашивалась в определенные цвета благодаря тем эмоциям, которые люди испытывали в ней.

В игре «Темная башня» участники попадают в мир, который рушится. Пространство оформлено ломаными линиями: на потолке натянута ткань, создающая ощущение падающего, наклоненного потолка, везде кривые плоскости стен, повсюду сломанные технические и металлические конструкции, вазы с отколотыми краями и т. п. Раздаются звуки чего-то скрипящего, трескающегося. Периодически что-то из деталей декораций начинает раскачиваться или падает.

На пол мы положили неровно большой толстый лист фанеры, задрапировав его. Когда участники ходили по полу, он накренялся в одну или другую сторону, поэтому не было ощущения устойчивости, его приходилось искать.

По легенде, Стрелок, главный герой нарратива, шел спасать свой мир почти в никуда, в неизвестность. Попадая в игровое пространство, участники спиной со стола, поставленного при входе, падают в темноту сзади, только догадываясь, поймает ли их кто-то или есть ли там что-то мягкое (внизу на матах их ловят помощники Мастера игры по технике упражнения «Свободное падение»).

2. Второй важной составляющей игрового пространства является его динамичность. Особенность человеческого восприятия такова, что оно притупляется при воздействии на него одних и тех же сигналов. Даже самое необычное игровое пространство вскоре становится для участника привычным, он адаптируется к нему, поэтому необходима динамика не только игрового действия, но и игрового пространства. Это смена декораций, костюмов, переход из одного пространства в другое, смена музыки, звуков, спецэффектов на протяжении игрового действия.

В игре «От любви до ненависти и обратно» участники проживают разные чувства, сопутствующие любви: и страх, и одиночество, и эйфорию, и нежность, и жадность, и чувство собственничества. Это очень разные состояния, поэтому крайне сложно создать универсальное игровое пространство для проживания каждого из них. Подготавливая условия для погружения участников в шесть-семь разных состояний, мы использовали шесть-семь разных комнат, каждую из которых оформляли по-своему (о комнате одиночества рассказано выше). Между ними были сделаны переходы из непрозрачной пленки, как своего рода рукава-порталы, чтобы участники не выпадали из игрового пространства, оказываясь в обычных коридорах или на лестницах во время перемещений из комнаты в комнату.

В адаптированной нами игре «Убить Дракона» (авторство – пединститут г. Владимира) главный герой Дракон меняет обличия, костюмы по ходу игры так же, как делает его прототип в одноименном фильме М. Захарова (по сказке-пьесе Е. Шварца «Дракон»). Вначале он предстает в классическом образе злого героя (черно-красный плащ, клыки, когти, металлические доспехи, соответствующий грим), затем появляется то в костюме конферансье (бабочка, цветок в петлице, легкомысленный костюм), то в деловом облике (классический деловой костюм, шляпа), то в домашнем виде (тапочки, свободный свитер, брюки). Соответственно менялась и музыка, предвосхищающая его очередное появление.

3. При всей гротескности и важности игрового пространства необходимо принимать во внимание, что оно – всего лишь инструмент. Всегда помните, тратя много сил, средств, фантазии на его создание, что «ружье должно выстрелить». Поэтому любой элемент игрового пространства должен так или иначе сработать на продвижение участника к осознанию и трансформации. Если очень хочется повесить эту «штуку» или включить эту композицию просто потому что нравится, то делать этого не следует. Дабы у участников не возникло недоумения, а зачем это здесь? Если, конечно, недоумение – это не то состояние, которое вы намерены вызвать.

Требования к Мастеру игры

Несомненно, важным элементом БПИ является ее ведущий. Чаще в наших БПИ таких ведущих два, хотя в некоторых играх есть еще эпизодические герои – ассистенты, которые необходимы или по сюжету, или в силу технической организации игрового процесса.

Если говорить о двух основных ведущих, то один – это фасилитатор, модератор, выполняющий функцию проводника, помощника участникам в игровом пространстве. Он не имеет никакой сюжетной роли и является нейтральной внешней фигурой. Он комментирует, задает вопросы, если нужно, расставляет акценты, переводит участников от этапа к этапу игры. Чаще всего его роль ключевая на этапе настроя на игру и определения ее правил, а также на этапах анализа игры.

Второй ведущий – это главный герой нарратива, протагонист, если говорить языком психодрамы. Тот, кто рассказывает историю и ведет участников через нее. Его роль ключевая на этапах погружения, собственно игрового действия и последействия. С этой позиции ведущий чаще директор, провокатор, учитель. Это более директивная по отношению к участникам и дистанцированная от них фигура. Если так можно сказать, то участники должны немного бояться этого ведущего, «трепетать», «благоговеть» перед ним. Однако даже если по сюжету игры такие эмоции участников по отношению к ведущему не уместны, то в любом случае он должен быть несколько отдаленным, недосягаемым образом, который вдруг вступил с ними в контакт. В отличие от первого ведущего, который всегда рядом и совсем свой, такой же, как и все.

Согласитесь, одному ведущему крайне сложно находиться то в одной, то в другой позиции. Это возможно, но требует большого мастерства и концентрации.

Как я уже обозначала, ролей у него много: и актер, и игротехник, и психотерапевт, и тренер, и коуч. Обозначу некоторые ключевые компетенции, которыми должен обладать Мастер игры, исходя из той или иной роли.

Актерские компетенции:

• владение голосом (широкий диапазон тембра, громкости, интонаций, использование пауз);

• владение мимикой и своим телом (способность невербально выражать разные состояния, эмоции);

• способность перевоплощаться в роли разного типа (негативные, позитивные, сильные, слабые, смешные, серьезные);

• готовность и способность к спонтанности (упасть, залезть на стол, засмеяться, заплакать, закричать, напугать или вызвать жалость).

Голос:

• громкость речи, скорее, должна отличаться от громкости при обычном разговоре (или значительно громче, или значительно тише);

• темп речи определяют паузы. Пауза – известный театральный прием для создания эмоционального напряжения зрителей, в психологической игре это еще и прием для актуализации внутренних размышлений участника. Кроме того, необходимо, чтобы темп был несколько замедленным по сравнению с обычным разговором: каждое слово должно «падать» в сознание участников и оставлять там определенный оттенок;

• тембр голоса определяет его эмоциональные оттенки, следует использовать, скорее, нижние регистры голоса.

Взгляд:

• каждый участник должен чувствовать постоянное присутствие Мастера, поэтому контакт глаз обязателен, даже если Мастер находится на сцене или в отдалении от участников, причем временной промежуток между взглядами составляет не более 2–3 мин;

• в обычном диалоге непрерывный контакт глаз не должен быть более 2–3 с. Однако в психологической игре взгляд Мастера является одним из инструментов воздействия на участников, взглядом Мастер транслирует важность или глубину информации, он может быть дольше и проникновеннее (слегка исподлобья).

Невербалика:

• мимика и жесты не должны быть излишне гротескными. Однако следует стараться выражать эмоции, скорее, невербально, чем словами, при этом нужно, чтобы невербалика была неким намеком, «полутоном» выражаемых Мастером эмоций, «достраивала» их;

• движение в пространстве должно быть размеренным, следует задействовать все пространство как в горизонтальной, так и вертикальной плоскости;

• дистанция общения с участниками несколько увеличена, она, скорее, общественная (от 2 м). Вместе с тем при индивидуальном контакте Мастер игры зачастую должен находиться в личном пространстве участника, что предполагает нарушение личных границ и по сути является провокационным влиянием, но осознанно такой прием (даже с включением тактильного контакта) можно использовать.

Речь:

• в речи Мастер игры должен максимально широко использовать литературные средства языка: сравнение, гиперболу, метафору и др. Хорошо, если речь насыщена притчами, примерами, афоризмами, цитатами;

• основные тезисы следует формулировать лаконично и односложно, обрамляя их паузами и интонационно выделяя.

Игротехнические компетенции:

• знание структуры и особенностей динамики игры;

• умение ставить игровые цели, создавать игровую интригу;

• умение управлять игровым процессом, поддерживать его динамичность, энергию;

• способность включать всех участников в игровой процесс, вести за собой в игре.

Психотерапевтические компетенции:

• знание базовых основ психотерапии (как ведется психотерапевтический процесс, как выражается сопротивление участников, каковы механизмы защиты, в чем они выражаются, как правильно интерпретировать то или иное поведение участника, о чем оно может говорить);

• знание психологических и философских основ поднимаемой в игре темы (изученность темы с точки зрения различных подходов, авторов; знание, какие могут быть варианты ее проявления в поведении участников);

• владение основами консультирования (умение слушать и наблюдать, создавать доверительную атмосферу, задавать вопросы, уточнять, резюмировать, оказать психологическую поддержку – помочь прожить сильные чувства, избавиться от мешающего, деструктивного состояния и пр.);

• владение ключевыми психодраматическими техниками, гештальттехниками, техниками арт-терапии.

Тренерские компетенции:

• умение ставить цели, мотивировать на работу;

• умение организовывать анализ полученного опыта, формулировать вопросы, резюмировать в виде результатов и выводов;

• умение управлять динамическими процессами в группе, корректировать групповую ситуацию и ход игры для получения результата.

Компетенции коуча:

• готовность помочь каждому в постановке личных целей;

• способность к совместному поиску полученных личных ресурсов и результатов;

• умение разрабатывать тактику личного применения полученного опыта в жизни.

Некоторые секреты проведения БПИ

БПИ и психодрама

В БПИ, по моему мнению, очень активно используются инструменты психодрамы, социодрамы. Это не случайно, потому что, как уже неоднократно говорилось, БПИ – своего рода театр, так же как и психодрама, по словам ее родоначальника Дж. Л. Морено, – «театр жизни». «Психодрама основана на допущении, что люди – это “актеры”, выходящие на различные подмостки в течение жизни», – отмечал П. Ф. Келлерман. Так и в театре БПИ участник – ее герой, а не зритель.

Психодрама – метод психотерапии, созданный Я. Морено. Классическая психодрама – это групповой процесс, в котором используется инструмент драматической импровизации для изучения внутреннего мира человека.

Социодрама – направление психодрамы, где субъект терапии не индивид, а группа, цель – понимание социальных проблем, механизмов.

Итак, остановимся немного подробнее на параллелях между психодраматическим процессом и процессом БПИ. В психодраме, как известно, есть:

• директор (терапевт, ведущий), который сопровождает главного героя – протагониста в его работе, является его соавтором, консультантом, помощником;

• протагонист, который является и главным героем, и режиссером своего действия;

• вспомогательные лица – прочие герои действия, которых вводит протагонист, и они являются его отражением, четко отыгрывая и повторяя заданные протагонистом роли, не внося своего, так как находятся в его реальности и не являются ее хозяевами.

Как же дело обстоит в БПИ? Пользуясь психодраматической терминологией, нарисую такую картину:

1. Мастер игры зачастую является одновременно и директором и протагонистом. Поясню, что я имею в виду. В психодраме директор обращается к клиенту с вопросами по заявленной проблеме: «Где это будет происходить? Построй сцену, что там есть? Какие персонажи там есть? Что еще?» и т. д. Протагонист создает реальность полностью сам с нуля. В БПИ Мастер игры изначально приглашает в созданную им реальность, которую мы называем нарративом. Он создал эту реальность, он рассказывает свою историю, он ее главный герой, следовательно, он – протагонист. Есть, однако, существенное отличие этого протагониста от психодраматического. В психодраме протагонист – это сам человек, его реальная жизнь и история. В БПИ Мастер игры, конечно же, воссоздает для участников не истории своей личной жизни, а смоделированные, вымышленные, придуманные и зачастую мифологические, фантастические истории, нарративы. Он становится протагонистом внутри нарратива. Он же вводит вспомогательных лиц, если таковые есть в игре.

В нашей авторской игре «Темная башня» по мотивам произведения С. Кинга для игрового действия воссоздается история главного героя Стрелка. Мастер игры играет роль этого Стрелка, он рассказывает историю своей жизни (то есть придуманную историю главного героя Стрелка). Следовательно, он как бы выступает в роли протагониста.

2. В БПИ участники игры изначально становятся ее героями как вспомогательные лица, «вторые я» или, как еще говорят в психодраме, дубли главного героя – Мастера игры. Однако здесь есть существенное отличие от психодрамы. Как было сказано выше, в психодраме вспомогательное лицо им и остается на протяжении всего действия, четко играя лишь ту роль, которую дал ему протагонист. В БПИ участник входит в действие как вспомогательное лицо в первые минуты, на этапе погружения, разогрева. Далее он полностью отождествляет себя с главным героем, ассоциирует себя с ним, становится его полным активным «вторым я», постепенно превращаясь в «я первое», в то время как изначальный главный герой, напротив, уходит в тень и становится дублем. Происходит незаметный, но полный обмен ролями.

В игре «Темная башня» входящие в воссозданный фантастический мир участники встречают там Стрелка. Он по своим действиям – явный протагонист. Он рассказывает свою историю от первого лица, воссоздает ее со всеми действующими там лицами. Приглашает участников занять те или иные места, прожить в точности, что прожили те или иные герои. Это четкая схема работы протагониста и вспомогательных лиц.

Затем Стрелок объявляет, что его время истекло, теперь они – Стрелки, каждый из них – Стрелок, двигаться дальше они должны сами именно как Стрелки, а он может только немного проводить их и после – покинуть. С этого момента участники из пассивных вспомогательных лиц становятся Стрелками, то есть главными героями. Дальше каждый разыгрывает уже свою историю, становясь протагонистом.

Эта схема в зависимости от игры и сюжета может быть разной, но суть остается той же.

Психодраматические техники, используемые в БПИ:

• директорское дублирование. Мастер игры встает за спиной участника, входящего в роль, и помогает ему вступить в контакт со своими чувствами: «И когда я говорю, что не знаю, есть ли Темная башня вообще, я чувствую…» или «И что мне хочется сделать, когда я понимаю, что иду в неизвестность?» и т. п.;

• введение вспомогательных лиц. Например, в ответ на слова «На меня давит неизвестность» Мастер игры говорит: «Стань этой неизвестностью. Неизвестность, покажи, как ты это делаешь. Как ты давишь на М.?» Можно полностью воссоздать состояние давления, «как будто потолок опускается и давит». Мастер игры берет ткань и начинает с кем-то из участников или помощников опускать натянутую над героем ткань на него, придавливая к полу;

• «зеркало». Оставляя в игровом пространстве некий символ или участника, играющего роль вспомогательного лица героя, участнику предлагается сделать шаг из него и посмотреть со стороны, что там происходило, о чем это, почему это именно так. Особенно актуальна такая техника в сюжетах, где сложные, неоднозначные, не всегда явные результаты, может быть, в ситуации неожиданного финала. Например, в игре «Темная башня» в конце некоторым игрокам (тем, кто явно не определился в своем выборе, не уверен, выбирал играючи и т. п.), делающим финальный выбор: идти к Башне или вернуться к своей привычной жизни, не позволяется идти ни туда, ни туда. Они попадают в межпространственную точку, где по сюжету проведут неопределенное время, может быть, и всю жизнь. Для участников это неожиданное развитие событий, когда все ушли, а они остались ни с чем. В этом случае «зеркало» очень уместно, чтобы посмотреть со стороны на себя, растерянного Стрелка. Также этот прием подходит для ситуации, когда участник запутался, или обесценивает происходящее, или находится в замешательстве, или сильном напряжении, другими словами, когда проявляются различные виды сопротивления. Выводя в «зеркало», Мастер игры предлагает войти в контакт со своей взрослой, экспертной, спокойной, разумной, ресурсной частью.

Итак, в БПИ участник попадает в заранее созданное вымышленное пространство, нарратив. Это пространство имеет свою историю, которая становится завязкой сюжета. Мастер игры изначально берет на себя роль протагониста, режиссера, погружая участников в это пространство, делая их его частью. Выполнив свою миссию, Мастер отходит на задний план, делая участников главными героями действия и исполняя роль дублирующего вспомогательного лица или директора. В ходе игрового действия Мастер прибегает к тем или иным психодраматическим техникам.

БПИ – это не психотерапия, это использование психотерапевтических техник для выполнения развивающей и обучающей задач.

Некоторые техники и приемы, используемые на разных этапах БПИ

Настрой на игру

Это классический тренинговый этап. Проходить он должен обязательно вне игрового пространства, в классическом учебном, тренинговом формате. Так же осуществляется и последний этап – анализ полученного опыта.

Техники актуализации:

• техники арт-терапии (рисунки и создание образов, навеянных обозначенной темой);

• медитации-визуализации (визуализация образов, связанных с темой);

• телесно-ориентированные техники (контакт с эмоциями и их телесными проявлениями как отклик на обозначенную тему);

• использование кино и музыки (просмотр фильма или прослушивание песни, отражающих тематику, и фиксирование возникших чувств и мыслей);

• диалоговые методы (обсуждение, дискуссия на тему, затрагиваемую в игре) и пр.

Ключевые правила БПИ:

• добровольность участия (если я не хочу, то могу не участвовать, а остаться вне игрового пространства и подключиться только на последнем этапе анализа полученного опыта, чтобы услышать тех, кто участвовал);

• добровольность предполагает несение ответственности за происходящее и принятие правил игры (если участник мешает игровому процессу и саботирует его, Мастер игры оставляет за собой право вывести его из игрового пространства в любой момент);

• ориентация на себя (участник, действуя в игре, опирается только на свои чувства и желания, а не на то, как то или иное действие будет выглядеть в глазах других);

• позволение себе проживать разные состояния (в игре можно все, даже если такого никогда не бывало и не будет со мной в жизни, я позволяю себе погрузиться в это и прожить это, а анализировать, зачем мне это нужно, я буду потом).

Погружение в игровое пространство

Погружение в игровое пространство часто схоже с инициацией. Инициация – это посвящение в определенный статус. В игре это погружение в роль.

Инициация – это таинство, поэтому не лишним будет создать на этом этапе атмосферу таинственности, дать почувствовать участникам их избранность, использовать атрибутику посвящения.

Для этого уместны такие приемы:

• создание элементов образа: части костюмов, амулеты, атрибуты Героя;

• дословное повторение хором фраз Героя, например: «Я – Стрелок. Мой мир рушится. Я много лет иду к Темной башне. Она – единственное спасение, но я не знаю, где она и вообще существует ли она…», или произнесение клятв;

• прямое декларирование своих целей: «Прежде чем войти сюда, ты должен закончить фразу: “Я – Стрелок, я здесь, потому что…”»;

• совершение неких ритуальных действий (проход через лабиринт, зажигание свечи, закапывание камешка и т. п.).

Игровое действие

В процессе игрового действия вы можете использовать самые разнообразные методы, техники и приемы. Главное, они должны отвечать следующим требованиям:

• не быть долгими и статичными (даже если нужно сесть и что-то написать, пусть это будет быстро, коротко и облечено в некую красивую форму – написать на бересте, камне, стене);

• диалоговые методы необходимо использовать по минимуму, а лучше на этом этапе не использовать вообще (не следует что-то обсуждать, спорить, анализировать);

• быть органично вплетенными в сюжет, нарратив;

• выстраивая сценарий игрового действия, нужно продумать движение, перемещение участников в пространстве.

Часто в БПИ необходимо использование методов, позволяющих прожить то или иное состояние. Они называются методы, моделирующие состояние.

Упражнение на моделирование состояния страха

Выбирается один из участников, которому завязывают глаза. Его несильно толкают, при этом говоря, что его задача – удержать равновесие с закрытыми глазами и на шаткой опоре. Затем ему предлагают встать на стул, опираясь на плечи помощников. Ведущий дает инструкцию, что стул вскоре начнут поднимать и его задачей по-прежнему будет сохранить равновесие. На самом деле стул приподнимается от пола лишь слегка, на 2–3 см, а те люди, на плечи которых человек опирается, медленно приседают. У стоящего на стуле возникает полное ощущение, что его подняли достаточно высоко, и любая попытка слегка толкнуть его в этом положении вызывает бурную реакцию страха.

Анализ упражнения хорошо выводит участников на понимание соотношения страха и возможности контроля за разворачивающимися событиями.

Проживание сделанных выборов или результата полученного опыта

Классические техники психодрамы как метода.

1. Проверка – если в начале игры была поставлена какая-то задача, возникла неразрешимая дилемма или сложилась сложная фрустрирующая ситуация, участнику предлагается с новыми ощущениями вернуться в нее и посмотреть, изменились ли чувства, эмоции. Если изменения есть – есть и результат, если нет, то, значит, там, в игровом пространстве еще не найден «ключ», нужно вернуться и снова поискать, может быть, уже по-другому.

2. «Зеркало» – техника описана в разделе «БПИ и психодрама».

3. Деструктуризация нарратива – «История была одна, а как она выглядит теперь, после принятого тобой решения?».

В игре «Город, или Я хочу тебе сказать» ассистентами Мастера игры разыгрываются сцены из жизни. В какой-то момент Мастер объявляет стоп-кадр, и дальнейшее развитие событий в сцене зависит от того, как поведут себя в них участники. Участники принимают на себя те или иные роли, совершают в них те или иные действия. В итоге сцена «отмирает», и показываются разные варианты завершения, в зависимости от того, как действовали участники. Они могут быть как позитивными, так и негативными.

В игре «Перекресток» есть этап под названием «Кнопка». Каждый из участников принимает решение, вшивать ли себе кнопку-датчик, позволяющую сканировать опасность в радиусе километра для кого-то из живых существ и вовремя прийти на помощь. Таким образом, все разделяются на две группы: тех, кто решил вшить кнопку, и тех, кто решил ее не вшивать. Каждая из групп помещается в свое игровое пространство, где они проживают то, какой стала их жизнь и мир после принятого ими решения. Участники имеют право поменять решение или остаться при своем выборе. Этот этап позволяет осознать последствия и то, насколько обдуманным или спонтанным было первое решение.

Анализ игры, деролинг

Способы отреагирования эмоций:

• вербализация, проговаривание;

• проживание («вентиляция», усиление эмоции, возможность покричать, поплакать, ударить, например, по стене свернутой газетой и т. п.);

• материализация (гештальттехники локализации в теле того или иного состояния, определение его формы, размера, структуры, придание этому состоянию формы, вывод из тела, рисование, лепка и т. п.);

• визуализация (схож с предыдущим, но осуществляется на уровне мыслеобразов).

Приемы деролинга:

• снятие атрибутов, использование образа театральной костюмерной, вешалки;

• пересаживание на другое место;

• проговаривание «Я не Стрелок, я – Вася»;

• телесное снятие роли – стряхивание, снятие символически руками, прыжки, оборачивание вокруг себя, как в сказке и т. п.

Анализ полученного опыта

Это классический тренинговый этап. Основным инструментом анализа являются вопросы ведущего. Важно задавать вопросы не наводящие, а, скорее, открытые, позволяющие участнику самому дойти до сути полученного опыта.

Классические вопросы: «На что в моей жизни это похоже?» и «Что я из этого возьму?».

Некоторые секреты создания БПИ

В главе 2 данной книги представлено немало наших авторских БПИ, решающих различные задачи разных целевых аудиторий. Однако я прекрасно понимаю, что в любом случае их репертуар ограничен.

Именно для того, чтобы вы имели возможность создавать свои авторские игры, а не только использовать имеющиеся, и была написана книга, и в первую очередь этот раздел (табл. 1.2).

Таблица 1.2. Технология создания БПИ

Глава 2. Истории игровой жизни. Авторские игры

Игра-драма, построенная на ситуации выбора, «Темная башня» (от 15 лет и старше)

Из любой ситуации есть три выхода: ты можешь принять решение что-то сделать, можешь принять решение ничего не делать… А можешь решить не принимать никакого решения. От последнего ничего не жди, это выбор слабого и дурака.

Темная башня: Колдун и кристалл. Стивен Кинг

Аннотация

Игра является авторским продуктом компании «Искусство тренинга». Она была разработана в 2003 году в качестве метода работы с подростками в авторской многоступенчатой образовательно-развивающей программе школы общения «Твое событие». Игра используется на второй ступени программы «Я и Другой» с целью проработки подростками своих ценностных позиций и целей в межличностных отношениях. С 2005 года игра является самостоятельным продуктом, который успешно используется для работы как с подростками, так и со взрослыми в формате программы личностного роста.

Цель игры: создать условия для осознания и переосмысления собственных жизненных ценностей, для получения навыка расставлять приоритеты и делать осознанный выбор на основании собственной иерархии жизненных ценностей.

Игра не имеет аналогов, игровой сюжет создан по мотивам бестселлера С. Кинга «Темная башня».

Методы работы

• психодраматические методы;

• перфоманс;

• театрализация;

• визуализация;

• методы групповой и индивидуальной рефлексии.

Структура игры

1. Настрой на игру (визуализация).

2. Погружение в игровое пространство (театрализация).

3. Посвящение в стрелков (перфоманс).

4. Игровое действие – семь актов:

• вхождение в мир Стрелка;

• проживание и совершение первого выбора;

• проживание и совершение второго выбора;

• проживание и совершение третьего выбора;

• проживание и совершение четвертого выбора;

• проживание и совершение пятого выбора;

• главный выбор и отправление в выбранный мир.

5. Прощальное послание от Стрелка.

6. Деролинг.

7. Анализ результатов игры.

Основной нарратив игры

Нет правильных или неправильных выборов. Основной критерий правильности и ценности выбора – его осознанность и последовательность. Если я все время на жизненном пути меняю ценностные приоритеты то в одну, то в другую сторону, то теряется смысл моих предыдущих выборов. Например, старая, как мир, тема денег. Если я выбираю карьеру и благосостояние, трачу на это много сил, приношу в жертву отношения, а потом вдруг влюбляюсь и бросаю все, то все мои предыдущие усилия оказались напрасны. Но! Даже если я решаю все это принести в жертву настоящей любви и отношениям, то я должен осознавать последствия этого. Осознавать, как изменится моя жизнь после этого. Потому что если вдруг, поддавшись сейчас мгновенному желанию любить и выражая готовность потерять и карьеру, и деньги, через год, например, я захочу вернуть все обратно, то будут новые жертвы, предательства и т. п. Таким образом, делая любой выбор, необходимо осознавать его последствия и стремиться к тому, чтобы выборы были согласованы и последовательны.

Пример оформления игрового пространства

Основное игровое пространство разбито на несколько секторов по количеству выборов в игровом действии (в данном случае пять секторов). В целом пространство имеет неправильные ломаные формы: где-то потолок выше, где-то ниже, под наклоном (потолок имитирует натянутая ткань), местами неровный шаткий пол, можно добавить в интерьер сломанные детали машин, разбитые вазы (как символ разрушения) и т. п. Основными фигурами пространства являются две двери в конце игровой области (их можно сделать из двух деревянных ширм). Одна дверь – с изображенным на ней символом башни, другая – с картинами нашего мира: лица, улицы, дома, природа и т. п. Эти две двери – символы двух ключевых выборов игры. Неплохо, если они будут подсвечиваться. Деление на сектора условно, каждый из них имеет некоторые элементы истории, которую рассказывает главный герой Стрелок при том или ином выборе. Например, в первом выборе речь идет о поваре Хаксе – в секторе можно положить большой половник и кастрюлю, как бы невзначай оставленные здесь этим поваром. В секторе, посвященном любви Стрелка, Сюзанне, можно сделать имитацию костра или соломенного чучела.

Сценарий

Общее время игры – 4–5 ч.

Первый этап: настрой на игру (организационная и рациональная задачи) – 1 ч

1. Представление Мастеров игры.

2. Знакомство с участниками. Сегодня мы не будем работать по классическим тренинговым правилам. Каждый участник может не рассказывать о себе вообще ничего и даже не представляться либо, напротив, рассказать о себе серьезную и личную информацию, которую мало кому рассказывал (пусть это и смело с незнакомыми людьми). Это личный выбор каждого. Сейчас есть возможность познакомиться и представиться тем, кому это важно. В нашем сегодняшнем пространстве мы оказались вместе, но по сути это не так принципиально. Главное, чтобы каждый познакомился в первую очередь с самим собой. (Если ведущий не готов управлять возможным напряжением участников в связи с отсутствием классического формализованного знакомства, то можно организовать его. Следует отметить, что, несмотря на право не представляться, все в любом случае озвучивают свои имена, как минимум.)

3. Участникам предлагается поразмышлять о себе, своих ценностях, целях, о том, что их окружает, к чему они стремятся, что есть их жизнь сейчас. Итог этого размышления нужно представить в виде коллажа-рисунка о своих ценностях и целях. Каждый участник символически изображает на листе бумаги формата А3 свои главные в жизни ценности и цели в виде коллажа. Используемые материалы: журналы, газеты, фломастеры, карандаши, краски, цветная бумага, коктейльные трубочки, наклейки, скотч, клей, ножницы. В конце желающие презентуют, комментируют свои коллажи, задают друг другу вопросы.

4. Ведущий рассказывает участникам, что такое психологическая игра, какую игру мы предлагаем сегодня.

5. Шеринг. Перед началом игры ведущий задает вопросы: С какими ожиданиями вы ее начинаете? Чего ждете от игры, от себя, возможно, от остальных?

6. По окончании игры не спешите делиться впечатлениями, побудьте с собой. Через 10 мин после игрового действия встречаемся здесь, в аудитории.

7. Перерыв 10–15 мин. Назначение места встречи для следующего этапа.

Второй этап: настрой на игру (эмоциональная задача) – 10 мин

Вводная легенда рассказывается Мастером игры перед входом в основное игровое пространство. Мы проводим этот этап на улице в тихом месте. Однако это не принципиально.

Люди свыклись с преступностью, насилием и террором. Человек нигде не чувствует себя в полной безопасности. Его дом больше похож на зверинец или бункер – со стальными дверьми и решетками, броней и сигнализацией.

Жизнь в постоянном страхе, с самого детства, страхе, который уже даже не осознается… Есть только чувство неясной тревоги, на которое привыкаешь не обращать внимания. Все это ведет к хроническим перегрузкам, усталости, внутренней опустошенности. Это стало постоянным фоном бытия.

В мире все более обыденным становится безразличие к человеку и его судьбе, притупляется сострадание: едва заметная боль в мизинце повергает нас в большую тревогу, чем уничтожение миллионов таких, как мы. Идет мощная пропаганда разобщенности людей: закрыться, зарыться, спрятаться, не отвечать на звонки, не говорить о себе, не слышать других… Вместе с тем, куда ни посмотри, – везде люди.

Наш земной шар все более напоминает переполненный трамвай. Сплошные парадоксы. Вокруг – очень много. Человек боится быть один. Он окружает себя все большим и большим количеством материальных ценностей, пытаясь хоть чем-то заполнить зияющую пропасть внутренней пустоты. Человек бежит от себя, от своей ничтожности, но вместе с тем лихорадочно цепляется за любые проявления жизни в страхе потерять себя, боясь смерти.

…И захлопнулась ловушка. Человек оказался в плену, в шорах догм, ложных истин и идеалов, в глубокой западне опасений, страхов самообмана и заблуждений, соблазнов, необузданных желаний и страстей, призраков, мифов и иллюзий, психологических комплексов, собственных пороков, низменных целей, потребностей и влечений.

В суете жизни мы не замечаем ее красот, не видим неба, трав, цветов, не слышим птиц, не умеем любоваться временами года, теряем своих друзей, не задумываемся о том, что происходит вокруг… Многие чувствуют депрессивность, сиротливость, одиночество среди сотен, тысяч и даже миллионов людей, незащищенность и бессилие в борьбе с одичанием.

Я предлагаю сейчас, прямо в эту минуту… остановиться и почувствовать жизнь, почувствовать вкус окружающего нас мира. Закройте глаза, послушайте… Почувствуйте ветерок на ваших лицах… Вдохните воздух… Посмотрите вокруг: ручей, трещинка на стене дома, птица в небе… Прохладно по-весеннему…

То, какими цветами раскрасится картина жизни, зависит от каждого человека. Выбрать несложно… В большом многообразии жизненных форм есть всего два пути. Один из них – наш! Это путь любви к жизни, радости за других людей, заботы о них или даже о мире. Это путь борьбы за свое место в жизни, за то, чтобы не пропасть в безвестности, оставить свой добрый след в жизни. Кипящая страстями и делами, такая жизнь подобна яркой вспышке.

Третий этап: погружение в игровое пространство – посвящение в стрелков – 30 мин

На двери (вход в игровое пространство) написано: «Найденное».

Мастер игры: Я не знаю, что каждый из вас найдет за этой дверью. Каждый из вас найдет что-то свое. Однако точно каждый из вас узнает там о Темной башне!

Легенда о Темной башне

Существует множество миров. Каждый миг привычный для нас мир расщепляется на бесконечное множество миров с отличающимися друг от друга прошлым и будущим. Но мы живем в этом мире, он прекрасен, он нам дорог со всеми его мельчайшими деталями. И этот мир в опасности. Она витает в воздухе, каждый из нас чувствует ее, но боится в этом признаться.

Случайно ли все это? Мир рушится… Это вопрос времени, но он погибнет, и достаточно скоро.

Однако есть шанс, единственный шанс спасти наш мир, наш любимый мир, со всем тем, что так нам дорого. И спасти все другие миры, дорогие кому-то еще.

Темная башня… Вот – спасение. Средоточие сил всех миров, центр, фундамент.

Башня стоит на чем-то вроде энергетического узла, только не в пространстве, а во времени.

Время в Темной башне такое, что вещи сближаются, соединяются и обретают силу. Башня – величайшая сила Вселенной.

Все миры сходятся в одной точке. Этот стержень – Темная башня.

Посвящение в стрелков

Вы стоите перед воротами в мир Темной башни. Мир, в котором есть возможность найти спасение. То, что вы находитесь здесь, – это данность, которая не зависит ни от меня, ни от вас. Вы – посвященные. Вам предстоит войти туда и сделать выбор. Однако прежде вы должны стать частью этого мира, получить то, что позволит вам оказаться в нем. Это символ Стрелка – того, кто идет к Темной башне и ищет спасение.

На щеке участников гуашью рисуется стрела. Им вручаются маленькие мешочки-кисеты со словами, что они им еще пригодятся. Затем каждый, заходя в комнату, заканчивает фразу: «Я вхожу сюда, чтобы…».

Вход в мир Стрелка

Мастер игры открывает дверь, встает на стол спиной к игровому пространству и говорит слова о первом шаге и решительности, падает назад (на руки ассистентам). Встает за столом и говорит о Стрелке.

Легенда о Стрелке

Он – последний Стрелок своего мира. Только он один не потерял еще надежду найти Темную башню и вернуть то, каким был его мир и другие миры. Рядом с ним были многие, но теперь он один.

Он достиг в кхефе пятого уровня. Поэтому лишь временами нуждается в воде и испытывает чувство голода.

Револьверы, как влитые, ложатся в руки.

Кобуры промаслены так, что не растрескиваются от жара нещадного солнца.

Одежда бесцветна, как дождь или пыль.

Ворот рубахи распахнут.

Штаны из грубой саржи, по которым тянется строчка.

Кто-то живет любовью, что исходит из древних мест… даже теперь, в эти мрачные, злобные времена. А кто-то, стрелок, живет мыслью о Темной башне.

Вся жизнь стрелка – это любовь и смерть.

Он ищет ответы. Найти их не так просто, как выпустить пулю.

Он – последний в мире искатель приключений. Последний крестоносец. Миры вращаются у него над головой.

Это он – Стрелок!

Появление Стрелка (загорается дорожка из небольшого количества пороха, насыпанного на стреле из фольги – фольга обязательна). Стрелок выходит и зажигает свечи.

Стрелок предлагает всем, кто готов к испытаниям, войти в его мир.

Упражнение «Доверительное падение».

Четвертый этап: игровое действие – 1,5 ч

Стрелок:

Мир сдвинулся с места. И не только он, но в моем мире это наиболее заметно. Он ближе всех к Башне. Теперь вы здесь. Не думаю, что я рад этому. Одному проще и надежнее, но не мне выбирать путь. Башня сама выбирает, кто оказывается на ее пути…

Однако… Я должен предостеречь вас, пока еще есть выбор. Не спешите. Башня коварна. Прежде чем идти спасать все то прекрасное, что так вам дорого, решите, готовы ли вы, возможно, все это потерять. Но! Хватит слов.

Перед тем как вы пойдете по этому пути со мной, вам предстоит пройти тот путь, который прошел я, прежде чем оказаться на этом месте рядом с вами.

Вам предстоит сделать те выборы, которые делал я, и лишь потом осуществить главный выбор!

Конечно, мой мир – это мои выборы. Увы, все они были выборами между жизнью и смертью. В вашем мире эти выборы выглядели бы по-другому, но от этого их судьбоносное значение не уменьшилось бы.

Далее Стрелок, выполняющий в ходе игрового действия основную роль Мастера игры, дает участникам ситуации выбора. Второй Мастер находится рядом с участниками, следит за выполнением правил игры, за тем, чтобы выборы не обсуждались, и оказывает участникам поддержку, если таковая нужна, на этапе принятия решений – подбадривает, предлагает еще подумать, если кто-то спешит с решением, и т. п.

После каждой озвученной Стрелком ситуации участники думают около 1–2 мин. Затем каждый вслух проговаривает свое решение и получает камешек определенного цвета – красный или синий. По сути, все выборы так или иначе можно разделить на две группы: выбор цели-миссии (красный камень) или выбор человеческих отношений сейчас (синий камень). Полученные камешки участники складывают в свои мешочки.

Выбор 1. «Близкое или далекое»

Сказать, что мне было очень нелегко, когда я проходил путь, чтобы стать Стрелком, – не сказать ничего.

Мой учитель Корт наказывал меня жестоко даже за малейшую провинность, невзирая на мой юный возраст. Мне было тогда 13–14 лет. Он часто оставлял меня без ужина и завтрака. Однажды он оставил меня без еды на десять дней. На пятый день мой еще детский и неокрепший организм уже практически перестал сопротивляться, но Корт считал, что наказание справедливое.

Меня спасало раньше и спасло тогда лишь то, что у меня был настоящий друг, который, несмотря на опасность быть жестоко наказанным и, возможно, даже выброшенным на улицу, шел наперекор Корту (а учителя стрелков были очень уважаемыми и влиятельными людьми) и тайно подкармливал меня.

Это был повар нашей западной кухни Хакс. Он был здоровенным мужчиной в вечно заляпанном поварском наряде, с черным, как нефть-сырец, лицом. Предки его были на четверть неграми, на четверть – желтыми, на четверть – выходцами с Южных островов.

Хакс относился к той редкой породе взрослых, которые запросто могут общаться с детьми и которые любят всех детей без исключения не слепо, не умильно, а строго и даже как будто по-деловому, что изредка допускает и душевные объятия. Он любил детей. Он любил меня.

Он все время подкармливал меня, его кухня была укрытием. Он был моим другом. И в тот пятый день голода я сбежал к нему.

Он дал мне вкусного пирога как раз в то время, когда с ним пришел поговорить солдат дворцовой стражи. Я вышел на улицу и просто набросился на пирог, ломая его руками.

Слишком поздно я понял, что кто-то идет. Я затаился.

Это был Хакс и солдат из дворцовой стражи, они явно хотели поговорить без посторонних ушей.

Я стал невольным свидетелем их разговора.

– Через две недели, – сказал стражник. – На грузовом складе есть партия товара… отравленное мясо. Для Фарсона (так назывался городок рядом).

– Там, в Фарсоне, не только враги, но и мирные жители. Там есть дети? – спросил повар с искренней грустью.

– Везде есть дети, – мягко ответил стражник. – Мы постараемся о них позаботиться, но цель важнее… Мы должны отравить этих предателей, но слишком рискованно делать это напрямую, поэтому придется пожертвовать еще кем-то…

Хакс тяжело, со свистом, вздохнул.

– Они просто уснут, – уточнил стражник. – Все равно когда-либо все умирают. Даже если умрет и кто-то из мирных или детей… Уж лучше так, чем жить с этими предателями!

Я мог бы их убить. Я мог бы убить их обоих своим ножом. Перерезать им глотки, как свиньям. Хотя я и был слаб, но я же был почти Стрелком! Однако я замешкался…

Что делать? Сказать отцу, но тогда Хакса незамедлительно повесят, он же – друг! Он никогда меня не предавал. Если промолчать, то погибнут люди, пусть и чужие люди. Что выберете вы?

Комментарии Стрелка после выбора участников:

Вы сделали свой выбор. Я тоже тогда его сделал. Он дался мне непросто, но я не смог поставить под угрозу столько жизней! Не смог! Это была моя первая жертва, которую я принес ради большой цели. И я помню о ней всю жизнь!

Выбор 2. «Любовь или долг»

В нашей стране шла война… Мир сдвинулся с места… Великое когда-то государство превращалось в руины, но все еще пыталось жить. Хотя и маленькая, но была надежда на спасение и возрождение.

Мне и моим друзьям было по 15, когда мы стали стрелками. Наши отцы, понимая, что мы – все еще дети, пытаясь уберечь, отправили нас вглубь страны, подальше от пожара войны… Тогда они сказали, что дают нам важное, стратегическое поручение. Теперь я понимаю, что это была ложь, но такая ложь была единственной возможностью заставить нас уехать.

Однако все оказалось не так просто. Приехав в забытый всеми провинциальный городок, мы узнали, что именно там, вдали от основных сил нашей страны, совершается самый ужасный заговор врага.

Война длилась уже много лет, силы обеих сторон были сильно истощены. Кому достанется победа, зависело от того, кто быстрее сможет найти такие ресурсы, которых не будет у противника. Причем победа теперь могла быть только окончательной, до полного уничтожения одной из сторон. В дело шло все: давно забытые боевые искусства, магия, немыслимое оружие. Были исчерпаны все ресурсы.

В этом злополучном городке располагались давно забытые нефтяные цистерны. Если они попадут в руки врага, то он сможет запустить мощнейшие машины, которые сотрут нашу страну с лица земли… Надежды не будет никакой.

Это был рок… Там я встретил свою любовь, первую и последнюю… Самая прекрасная девушка на свете – Сюзанна. Она поверила в меня, она помогала нам, единственная из всех жителей городка, которые все перешли на сторону врага. Мы так любили друг друга…

Приближался Праздник жатвы. В этот день было удобнее всего пробраться к цистернам и уничтожить их. Однако наш план стал известен врагу, и нужно было действовать молниеносно. Каждая минута промедления грозила провалом.

Я и мои друзья, мы изо всех сил помчались к нефтяному полю. И тут… до меня донеслась ужасающая весть, от которой мне показалось, что я умер! Мою Сюзанну схватили, весь город собрался на центральной площади, глумился над ней и готовился к жертвоприношению в честь праздника. Все с радостью и предвкушением ждали пылающего костра.

Смерть неизбежна, но какая смерть? Смерть страны, отцов, матерей или смерть любимой? Как сделать выбор?!

Какой выбор сделаете вы: спасение жизни страны или спасение жизни любимого человека?

Комментарии Стрелка:

Какой бы выбор я тогда ни сделал, я жалел бы о нем всю жизнь! Поэтому нужно смело принимать решение и после не жалеть о нем. Ведь для меня они были равносильны, а значит, каждое верно. Все зависит только от того, какие решения примешь дальше!

Выбор 3. «Любовь или долг–2»

Вот уже 12 лет я иду по следу Человека в черном, великого Мага. Он мне нужен. Потому что это единственный в моем мире человек, который знает, как можно найти Темную башню. Последние пять лет я наступаю ему буквально на пятки.

…Пустыня, бесконечная пустыня Мохаве, мне пришлось ее преодолеть вслед за Человеком в черном… Я почти сошел с ума от бесконечно жаркого воздуха пустыни.

…И вот на краю пустыни – в Мертвом городе – я встретил мальчика, его звали Джон Чеймберз, или просто Джейк. Светлые выгоревшие волосы, синие джинсы с заплаткой на колене и простая коричневая рубаха из грубой ткани. В свои девять лет он уже пережил смерть… Он умер в своем мире – вашем мире – и попал в мой. Он спас мою жизнь. Отдал мне свою последнюю еду. Он стал моим спутником. Мы вместе шли по следу Человека в черном, чтобы найти Темную башню.

Мы настигли его на мосту, высоко в горах. Он был уже совсем рядом, и он смеялся над нами. Его смех гремел и бился, словно прибой, о камни.

Джейк вскрикнул и вдруг пошатнулся, взмахнув руками… Он повис над пропастью, и в темных глазах его, что буквально впились в меня, теплилась слепая тщетная надежда… Мне на секунду стало не понятно: надежда на то, что я не оставлю его, или надежда на то, что не поддамся порыву и двинусь дальше к Темной башне.

– Ну, Стрелок… – что было в этом «ну» Джейка?

– Ну иди же, Стрелок. Иначе тебе никогда меня не поймать! – гремел голос Человека в черном.

Джейк висел над пропастью из последних сил.

– Стало быть, я пошел, – сказал Человек в черном. – Счастливо оставаться.

Что вы выберете: спасете Джейка? Что дальше – неизвестно. Возможно, вы навсегда потеряете Человека в черном, которого преследовали 12 лет. Или настигнете его, чтобы найти, наконец, Темную башню?

Комментарии Стрелка:

Снова жизнь сыграла со мной злую шутку. Мой друг, еще совсем ребенок. Последний за многие годы, к кому я привязался! Но позади уже было столько жертв! Я не мог предать их, я не мог предать свою цель. Иначе все, что я сделал раньше, было бы зря. Я сделал свой выбор и на этот раз!

Выбор 4. «Правда или ложь»

Джейк уже давно шел со мной. Несмотря на его внутреннюю зрелость, он был еще ребенком. Ни разу на нашем пути не встречались его сверстники, с которыми он мог бы сойтись. А он очень тянулся к ним! И вот в одном из городов, где мы выполняли очередную миссию, он подружился с мальчиком Бенни. Однажды Темная башня поставила и его перед выбором… Джейк узнал, что отец Бенни помогает нашим врагам.

Джейк попытался представить себе, как посмотрит на него Бенни, когда выяснится, что а) его отец – предатель и б) его друг вывел отца на чистую воду. Джейк думал, что злость он переживет. А вот обиду…

Он вел внутренний диалог с самим собой:

– Ты думаешь, что во взгляде будет читаться обида? Только обида? Подумай, как следует. В мире Бенни Слайтмана не так уж много опор, и ты выбьешь их из-под него. Все до единой. Он потеряет веру и в отца, и в друга.

– Не моя вина, что его отец – шпион и предатель!

– Но и Бенни в этом не виноват. Его отец просто не поверил, что мы справимся с врагами, и решил, чтобы сохранить жизнь и себе и сыну, встать на сторону врага…

– Они же будут пытать его и пригрозят убить Бенни, тогда он точно расскажет о наших планах, и мы не сможем победить. Я обязан рассказать Стрелку. Но он же сразу убьет отца Бенни, он не будет рисковать нашей командой, а главное, Башней!

– Допустим, Стрелок его убьет. Как после этого будет смотреть на тебя Бенни?

– Однако ведь я же простил Стрелка, когда ему пришлось предать меня!

Однажды, в другой жизни, Стрелок пообещал, что будет заботиться обо мне, а потом позволил упасть в бездну, преследуя Черного человека. Позже он нашел способ исправить это и вернуть меня в этот мир живым. Я тогда думал, что большего предательства просто не может быть! Но потом я принял его выбор. И мы снова вместе, в одной команде.

Джейка терзали большие сомнения. Эти невеселые мысли долго не давали ему заснуть. Наконец, где-то за полчаса до первых проблесков зари он погрузился в чуткий, тревожный сон.

Сделайте ваш выбор вместе с Джейком.

Комментарии Стрелка:

Это уже был не мой выбор, а выбор Джейка. Джейк всегда был другим человеком. Мы сильно отличались, хотя в своей одержимости целью были очень похожи. Однако Джейк всегда принимал те решения, которые мне не удавались! За это я его и уважал. Он шел к цели, но какой-то своей особой дорогой, и на этой дороге реальные живые люди были для него важнее любой цели. Может быть, поэтому мы и шли вместе.

Выбор 5. «Шанс или уверенность»

К тому моменту нас было четверо: Джейк, Сюзанна (роковое стечение обстоятельств – ее звали, как мою погибшую когда-то любимую), которая была безногой калекой, но не уступала никому в команде по силе и выносливости, и Эдди, которого мы спасли от «уродливой обезьяны» – наркомании, душившей его в его мире.

Мы шли вместе уже длительное время. Эдди и Сюзанна полюбили друг друга, и эта любовь придавала всей нашей команде силы. К тому же они ждали ребенка. Никогда еще мы не были так счастливы, удачливы и близки к нашей цели…

Я и Джейк в молчании ехали на восток, к маленьким фермам. Наши лошади шли бок о бок. Я знал, Джейка волнует что-то очень серьезное, об этом говорила тревога на лице мальчика. Однако я изумился, когда Джейк сжал правую руку в кулак, приложил к левой стороне груди и сказал: «Стрелок, до того, как Эдди и Сюзанна присоединятся к нам, могу я поговорить с тобой дан-дин?»

Я удивился, откуда он знает это древнее наречие. Я никогда не изъяснялся на нем ни с Джейком, ни с кем из нас. Оно означало: «Могу я открыть сердце твоему приказу?» Но подтекст был более сложным, более древним, выражение это пришло из столетий, предшествующих Артуру Эльдскому, так, во всяком случае, говорили. Обычно речь шла о неразрешимой эмоциональной проблеме, чаще всего любовной, с которой обращались за помощью к старшему. Идя на такой шаг, он или она соглашались в точности последовать совету старшего, незамедлительно и без единого вопроса. Однако, само собой, у Джейка Чеймберза не могло быть любовных проблем… и откуда он узнал эту фразу?

Тем временем Джейк смотрел на меня широко раскрытыми глазами, и мне решительно не нравилась серьезность бледного лица мальчика.

– Дан-дин… где ты это слышал, Джейк?

– Нигде. Думаю, почерпнул из твоей головы, – тут Джейк торопливо добавил. – Специально я туда не залезал, будь уверен, но иногда что-то мне перепадает. Обычно всякая ерунда, но бывает, и какие-то фразы.

– Ты подбираешь их, как вороны подбирают блестящие предметы, за которые во время полета цепляется глаз?

– Полагаю, что да.

– Какие еще? Перечисли мне несколько.

Джейк смутился.

– Многие я запомнить не могу. Дан-дин означает открыть тебе свое сердце и согласиться сделать все, как ты скажешь.

Да… В прикосновениях к сознанию другого мальчику, похоже, уже не было равных, и я верил его словам о том, что он не залезает в чужие головы. Во всяком случае, специально.

Джейк молчал почти две минуты. Я попытался проникнуть в его голову, как с другими проделывал это мальчик), но ничего не увидел. Совершенно ни…

Ан нет. Увидел крысу. Извивающуюся, на что-то насаженную…

– Где находится замок, в который она ходит? – спросил Джейк. – Ты знаешь?

Я не смог скрыть удивления. Точнее, изумления. Наверное, потому что чувствовал за собой вину. Внезапно он понял… если не все, то многое.

Когда мы вытаскивали Джейка из другого мира, куда он переместился, упав в пропасть тогда в ущелье, дверь в него охранял древний демон, победить которого не представлялось возможным, его можно было лишь отвлечь и насытить, чтобы открыть дверь и вытащить Джейка. Этот демон был демоном похоти. И Сюзанна, сделав решительный шаг, соблазнила демона. Он был силен и ненасытен, мы боялись за ее жизнь, но это был единственный шанс спасти Джейка, и нам удалось это сделать.

Эта история забылась, как страшный сон, к тому же помогла радость от спасения мальчика. Однако она не прошла бесследно. Демон оставил в Сюзанне свое семя, которое изменило и часть самой Сюзанны.

Они с Эдди думали, что она ждет их ребенка, и были так счастливы! А Джейк все понял!

– Замка нет и никогда не было, – ответил я Джейку. – Это место, в которое она приходит, в ее голове, и создано оно на основе сказок, которые она, должно быть, читала, и историй, которые я рассказывал у костра. Она приходит туда, чтобы не видеть, что она в действительности ест. Что требуется ее ребенку.

– Я видел, как она ела жареного поросенка. До нее этого поросенка ела крыса. Она насадила крысу на вилку для мяса.

– И где ты это видел?

– В замке, – он помолчал. – В ее сне. Я попал в ее сон.

– Она тебя видела?

– Нет, – ответил Джейк. – Она меня не видела.

Я думал о той ночи, когда последовал за ней в болото. Я знал, что мысленно она где-то еще, чувствовал это, только не мог сказать, где именно. Очень уж смутными были образы, которые я выуживал из ее головы. Теперь я знал. Знал и другое: Джейк встревожен и не знает, оставить ли Сюзанну в неведении. Возможно, опасения мальчика были правильными. Но…

– Ты видел не Сюзанну, Джейк.

– Я знаю. Это другая личность, живущая в ней. Она называет себя Миа. Она беременна и до смерти напугана.

– Раз уж ты говоришь со мной дан-дин, расскажи все, что ты видел, и все, что тревожило тебя после пробуждения. Потом я отдам тебе мудрость моего сердца, мудрость, которая у меня есть.

Он рассказал мне, как Миа (вторая личность Сюзанны, которая досталась ей от демона) спускалась по ступеням, о страхе, который она испытала, увидев, что в обеденном зале нет еды. О том, как пошла на кухню. Как увидела жареного поросенка, которым лакомилась крыса. Как убила соперницу. Как поедала добычу. Как он проснулся, дрожа всем телом, и с трудом подавив крик.

Тут он запнулся и посмотрел на меня.

Все так, но Джейк по-прежнему не решался сообщить мне, что собирался обо всем рассказать Сюзанне. На полном серьезе обдумывал эту идею. Он, однако, озвучил свой главный страх: если двое о чем-то знают, а двое – нет, значит, команда разбита, и именно в тот момент, когда она должна быть максимально крепкой. Даже пересказал мне байку о спущенном колесе.

– Я не знаю, что делать. Не хочешь ли подсказать мне?

– Ты захотел быть в числе тех, кто принимает решение, как положено мужчине. Я тебе это разрешаю, должен разрешить, потому что именно ты играешь мужскую роль в этих событиях. Ты сам открыл эту дверь. Тебе и принимать решение.

Побледневший было Джейк вновь покраснел, снова побледнел. На лице отражался испуг, он качал головой, не произнося ни слова.

– Но это всего лишь видение и сны, а если этот ребенок – действительно ребенок Эдди, а не демона, и она, узнав обо всем, избавится от него? Я же ребенок, почему я должен принимать решение?

– И у меня не было ни малейшего желания лишать тебя детства. Однако это не мой выбор, я не могу сделать его за тебя.

Джейк опустил голову и с дрожью в голосе прошептал: «Я знаю».

– Ты уверен, что Сюзанне нужно все рассказать. С другой стороны, я не знаю, что делать… в этом вопросе определенности у меня нет. Когда один знает, а второй – нет, второй должен склонить голову и подчиниться, а первый – взять на себя ответственность. Ты меня понимаешь, Джейк?

– Да, – прошептал мальчик и вытер со лба пот. – Но аборт – это смертный грех. Это убийство!

– Мы говорим о демоне, а не о человеческом существе.

– Так говорят мои видения. А еще они говорят, что демон родится, чтобы убить тебя, Стрелок… Но это всего лишь видения! А если это правда, то как же Башня? Она спасет не только мир, в котором мы находимся, не только эту Вселенную, но и все вселенные. Все существующее.

– Хорошо. Мы закрываем эту тему, и я говорю спасибо тебе. Ты силен в прикосновениях.

– Я только жалею об этом! – вырвалось у Джейка.

Что выберете вы, находясь на месте Джейка? Дадите ребенку шанс родиться и шанс его родителям стать счастливыми или не станете рисковать, будучи уверенными, что ваша миссия под угрозой?

Комментарии Стрелка:

Снова Джейк принимал решение. Принимал он его по велению своего сердца, а оно всегда было больше и глубже моего. Именно поэтому я не сказал ему ни слова о том, как поступил бы я, потому что это сбило бы его с его истинного пути. Он перестал бы слушать свое горячее сердце, а подчинился бы моей холодной голове!

Финальный выбор с башней

Примите последнее решение: пойдете ли вы к Темной башне, но никто, ни в одном из миров не даст вам гарантии, что она существует. Есть, казалось бы, неопровержимые факты, но в целом – даже я не знаю, что я ищу. Я лишь иду за своим призванием.

Либо вы возвращаетесь в свой мир, к своим близким, даете себе шанс любить и созидать, но вы никогда более не сможете повлиять на ход событий. Вы и весь ваш мир можете в любую минуту погибнуть.

Решать вам!

Перед участниками появляются две двери, на одной нарисован символ башни, на другой – человеческие лица, пейзажи и т. п.

Каждый делает финальный выбор и встает у соответствующей двери.

Стрелок открывает двери, но пускает туда не всех. В дверь башни он пускает только тех, у кого все или все, кроме одного, камешки красные (то есть ключевым всегда был выбор цели), в дверь людей он пускает тех, у кого преобладают синие камешки (выбор человеческих отношений).

Пройти по выбранному пути имеют право лишь те, у кого все предыдущие выборы вели именно к этой двери: двери вашего мира людей или двери Темной башни. Я допускаю, что одну ошибку человек может совершить на своем пути, но не более.

Метание от одного выбора к другому всегда приводит к роковым последствиям и неоправданным жертвам.

Поэтому всем остальным, увы, пока придется остаться в моем мире, но, я уверен, вы найдете свою дорогу рано или поздно…

Стрелок уходит через дверь Башни последним, вслед за теми, кто пошел по этому пути. Участники, выбравшие путь мира людей, уходят пока одни.

Остальным второй Мастер игры читает обращение Стрелка:

Игра окончилась, но вопросы остались…

Правда ли, что наш выбор действительно изменяет наш мир?

Есть ты, реально живущий, есть ты, вписанный в идеальную картину мира, рожденный для чего-то, имеющий свое предназначение, но по какому пути ты пойдешь, зависит только от тебя.

Ты – тот, кто все время идет рядом с тобой. Именно ты расплачиваешься за твои ошибки и добиваешься успехов благодаря твоим стараниям. Ты гордишься тобой, когда в нужный момент ты делаешь правильный выбор, и грустишь, когда выбор оказывается неверным. Ты – самый близкий друг тебе. Что бы ни случилось, не забывай о тебе, не предавай тебя!

Небольшая перемена сегодня приведет нас в совершенно другой завтрашний день. Каждый выбор совершается нами вслепую, не задумываясь, и окружающий нас мир не дает никаких гарантий.

Единственный способ навсегда избежать пугающего нас выбора – это покинуть общество и стать отшельником, но такой выбор испугает любого.

Число выборов неограниченно. Сделанный нами выбор приводит нас к новым испытаниям, а преодоление их помогает нам осознать, что мы вовсе не те беспомощные жалкие существа, которыми сами себе иногда кажемся. Мы – безграничные выражения жизни, зеркала, отражающие дух.

Набирая высоту, мы видим перспективу! Мы видим все возможные варианты выбора и его последствия. Но чем ниже мы летим, тем больше мы теряем понимание этой перспективы. Когда мы приземляемся, то теряем из виду все остальные возможности выбора. Мы фокусируемся на деталях этого дня, часа или минуты и забываем обо всех других возможных судьбах.

Каждому из нас при рождении дают глыбу мрамора и инструменты, чтобы превратить ее в статую. Мы можем таскать эту глыбу за собой, так ни разу к ней не прикоснувшись, можем раздробить ее в крошку, можем сделать шедевр.

Даже самая прекрасная и мощная идея совершенно бесполезна до тех пор, пока мы не решим ею воспользоваться.

Мы сами создаем окружающий нас мир. Мы получаем именно то, что заслуживаем. Как же мы можем обижаться на жизнь, которую создали для себя сами? Кого винить, кого благодарить, кроме самих себя?!

Неприятности – это не самое плохое, что может с нами произойти. Хуже всего, когда с нами ничего не происходит.

Легкая жизнь ничему нас не учит.

Пятый этап: проживание сделанных выборов – 30 мин

Мастер выводит тех, кто остался между мирами, за дверь и садится вместе с ними.

Стрелок располагается с выбравшими Башню в своем мире.

Ассистент (третий соведущий) уходит с выбравшими возвращение в реальное пространство, например, в холл и там общается с ними.

1. Обсуждаются вопросы: «Что я чувствую, сделав этот выбор? Насколько я уверен в этом выборе и жалею ли я о нем?»

2. Грань между мирами пока еще тонкая. Да, вы уже никогда не увидите тех, кто пошел по-другому пути, но у вас есть еще последний шанс сказать им что-то. Участники пишут письма в те два мира, которые стали для них закрытыми.

3. Письма передаются друг другу, коллективно зачитываются полученные послания.

4. Теперь каждому идти своей дорогой. Каждый будет сам ответственен за свою жизнь и свои выборы, но важно помнить то, что было здесь с вами, потому что это ваш опыт и начало вашего нового пути. Даже если вы вернулись обратно, это уже другие вы.

Шестой этап: деролинг и анализ – 30 мин

5. Все участники объединяются. Деролинг ведущих. Снятие костюмов, шутливые воспоминания вроде «Когда я был в этой шляпе, мне было очень жарко! Я в жизни не ношу шляп и вообще головных уборов…».

6. Участники делятся эмоциями из роли Стрелка: «Когда я был Стрелком и принимал решения…».

7. Деролинг участников: возвращение мешочков, смывание стрелы со щеки. Рациональные мнения, что означали камешки и их цвета. Ведущие подытоживают.

8. Рациональный анализ: «Чему научила меня эта игра?» Главный тезис анализа: ценность любого выбора – в его осознанности, ответственности за его последствия, последовательности и преданности своим ценностям.

9. Шеринг об основном результате игры, который поможет в жизни.

Используемые материалы

• Материалы для первого этапа (журналы, газеты, листы бумаги формата А3, краски, кисти, фломастеры, карандаши, клей, скотч, ножницы, коктейльные трубочки, пластилин, цветная бумага).

• Костюм Стрелка (шляпа, сапоги, кобура с пистолетом, кожаная куртка или плащ).

• Атрибуты для участников (аквагрим, мешочки-кисеты, камешки двух цветов в большом количестве).

• Атрибуты для спецэффектов и декораций (фольга пищевая, порох, спички каминные, свечи, вентилятор напольный, ткани драпировочные подкладочные красного, черного, темно-синего цветов, вырезки из журналов, белая краска, возможно, в баллончике, пленка садовая черная плотная непрозрачная, дверные рамки устойчивые или полые ширмы для имитации дверей).

• Музыка (тревожная, лиричная, задумчивая – под все легенды и выборы, нами использовались различные композиции из саундтрека к фильму «Матрица: Революция»).

Игра-драма для топ-менеджеров «Темная башня» (бизнес-модификация)

Аннотация

Игра, ранее проводимая с целью личностного роста, в 2006 году была модифицирована под бизнес-формат. В связи с тем что данный метод работает на уровне концептуальных, мировоззренческих (стратегически важных) изменений, то основной целевой аудиторией БПИ являются руководители высшего уровня, для которых актуальны и необходимы именно такие изменения.

В сценарии представлены два варианта игрового действия. Выбор того или иного будет обусловлен целями, которые стоят перед вами. Вариант 1, скорее, имеет отношение к оперативной управленческой деятельности, вариант 2 больше ориентирован на стратегические цели, анализ видения развития организации.

Цель игры

Создать условия для анализа и переосмысления собственных управленческих ценностей, принципов, избавления от ненужных стереотипов для повышения гармоничности и успешности собственной жизни в целом и себя как руководителя в частности; актуализировать потребность в действии и принятии решения.

Метафоры игры

• Миры – организации.

• Стрелок – руководитель, человек, видящий цель.

• Темная башня – миссия, стратегические цели организации.

• Выборы:

– вариант 1 – различные проблемные ситуации в развитии организации и управлении людьми;

– вариант 2 – ключевые ценности организации – управляемость или инновационность.

– Герои в содержании выборов – клиенты, сотрудники, продукты, цели, конкуренты, поставщики, отношения и пр.

Основной нарратив игры

Вариант 1. В управленческой деятельности мы нередко сталкиваемся с проблемой выбора между целями организации и людьми, отношениями в рабочем коллективе. Чтобы не снизить результативности, но при этом и не терять людей, важно понимать, на чем основываются мои управленческие решения, и быть в них последовательным. Мы не утверждаем доминанту ни одной из двух ценностей (ценность цели и ценность человека), каждая по-своему приоритетна, но что стоит в вашем приоритете как руководителя, вы должны решить сами. Выбирая приоритет цели, мы должны быть последовательными в этом: избегать появления любимчиков и предпочтений в подборе сотрудников; подходить к каждому человеку рационально и исключительно по-деловому, опираясь на принципы «деловое отдельно, личное отдельно» и «незаменимых людей не бывает». При этом мы должны быть готовы к низкой инициативности и лояльности сотрудников, к финансовым затратам на поиск кадров в связи с их текучкой. В случае выбора ценности человека мы должны понимать, ради чего выставляем именно этот приоритет и как ценность человека и отношений в коллективе поможет нам быть более эффективными как деловой команде. Делая этот выбор, мы должны осознавать, что отношения выбираются не только ради отношений, но в первую очередь ради рабочего результата.

Вариант 2. Инновационность и управляемость – базовые ценности организации, но на том или ином этапе ее развития одна из этих ценностей становится ключевой. Мы как руководители должны видеть перспективы развития своей организации, уметь анализировать, на каком этапе развития она находится, и принимать ключевые решения исходя из той ценности, которая будет продвигать организацию вперед, а не приведет к стагнации или кризису, что ускорит процесс ее старения и умирания. Например, на этапе роста ключевой ценностью является инновационность, и есть риск того, что мы будем стремиться и дальше ставить эту цель в приоритет. Однако наступает момент, когда следует остановиться и закрепить уже имеющийся результат, не пытаясь осваивать дальше новые рынки, продукты и т. п., иначе это может привести к распаду. Напротив, на этапе аристократизации, когда организация добилась многого, имеет вес и статус на рынке плюс стабильно растущий доход, руководитель должен понимать, что это не может продолжаться вечно и необходимо от управляемости перейти к инновационности (поиску новых идей, задач) уже сейчас, а не тогда, когда начнется «закат».

Руководитель является основным носителем ценностей организации. Если он не осознает, не разделяет и не опирается на них в своих стратегических и повседневных управленческих решениях, такая организация рано или поздно обречена на крах или, как минимум, серьезный организационный кризис. На различных этапах развития организации приоритетными становятся разные ценности. Руководитель должен осознавать, грамотно расставлять эти приоритеты и соотносить организационные ценности со своими личными, чтобы в итоге не прийти к внутриличностному кризису и выгоранию как руководителя.

Пример оформления игрового пространства и реквизита см. в предыдущем разделе.

Ход игрового действия

Стрелок рассказывает участникам о ситуациях, в которых ему приходилось делать выбор. Делая выбор на каждом этапе, участники получают камешки соответствующего цвета (красный – приоритет человека в компании и принятии решений, синий – приоритет цели). Итоговый игровой выбор – это движение к Башне или возвращение в свой мир. По результатам выборов участники получают либо символ башни (маленькая башенка), что дает им возможность идти со Стрелком, либо символ своего мира (маленький домик), что дает им право вернуться назад в свой мир, или перемещаются в так называемое «Ничто», не имея права ни на движение вперед, ни на возвращение назад, и получают некое послание от Стрелка для размышления.

Рациональный итог игры

Осознание ключевых ценностей, оснований, на которых принимается управленческое решение. Получение материала для анализа собственных управленческих принципов и ошибок. Чаще всего рациональный анализ и подведение итогов игры проходят в форме стратегической сессии.

Рекомендуемая литература

1. Дж. Коллинз «От хорошего к великому. Почему одни компании совершают прорыв, а другие нет».

2. А. И. Пригожин «Методы развития организаций».

Сценарий

Первый этап: настрой (организационная часть) – 15 мин

1. Знакомство: представление ведущих, представление участников, формулирование ожиданий.

2. Постановка цели игры.

3. Особенности и правила БПИ.

4. Обсуждение: какие есть вопросы, переживания.

5. Принятие правил игры для данной группы.

Второй этап: настрой (актуализация проблемы) – 45 мин

Рисование символа своей организации

Каждая организация стоит на каких-то принципах, ценностях, как мир на трех китах или слонах, если хотите. Сверху есть миссия и стратегические цели компании, но основой всего этого, тем, что помогает организации быть фундаментальной и устойчивой, являются ее ценности. Поразмыслите, какие ключевые ценности есть в вашей компании? Как они определяют ее образ сегодня? Попробуйте это изобразить.

Каждый участник создает коллаж-рисунок своей организации. Материалы – краски, фломастеры, карандаши, пастель, газеты, журналы, клей, ножницы, кисти.

Далее идет презентация, обсуждение получившихся образов. Необходимо ответить на вопрос: «Насколько лично мне, как человеку, откликается этот образ? Какие эмоции он во мне вызывает?»

Наконец, честно скажите: принимая свои управленческие решения, вы опираетесь, скорее, на свои ценности и принципы или на ценности организации?

Выбор одной из дорог для движения (следует вернуться позже к этому этапу в начале этапа анализа игры)

На полу перед участниками малярным скотчем условно нарисованы несколько дорог (рис. 2.1). Мастер игры предлагает каждому выбрать дорогу, по которой он сейчас хотел бы пройти. Каждый выбирает и проходит по дороге. Это пока никак не обсуждается.

Рис. 2.1. Условное изображение дорог

Третий этап: погружение в игровое пространство (визуализация метафоры мира) – 10 мин

Любая организация – это отдельный мир. Любой мир – это также организация. Наша Земля, наш мир – это тоже некая организация, у которой есть своя структура, своя жизнь, свои законы и ценности. Порой нам кажется, что наш мир был вечно и будет вечно, а иногда мы отчетливо осознаем, что он когда-то начал жить и что его жизнь может закончиться. Не зря существуют такие определения эпох нашего мира, как Золотой век. Не зря мы все чаще слышим слова о конце света. Можно воспринимать это серьезно, можно – нет, но нельзя не согласиться, что есть симптомы, которые говорят нам, жителям этого мира, о чем-то и, может быть, мы даже догадываемся, о чем. Так же происходит и с миром организации: когда-то наступает ее золотой век, а когда-то слышатся слова о «конце света», но сейчас не об этом.

Давайте остановимся, перестанем бежать и спешить куда-то на несколько минут и просто поживем в нашем мире, послушаем, что он нам говорит, почувствуем, как мы себя ощущаем в нем. Мы – люди в этом мире под названием Земля.

Я предлагаю сейчас, прямо в эту минуту… остановиться и почувствовать жизнь, почувствовать вкус окружающего нас мира. Закройте глаза, послушайте… Что вы слышите? Какие звуки вы слышите совсем рядом… теперь чуть дальше… теперь еще дальше, может быть, на расстоянии нескольких километров… а теперь попробуйте услышать Землю. Как она звучит? Что она вам говорит?

Почувствуйте, что есть вокруг, не открывая глаз. Вдохните воздух… Ощутите на коже температуру окружающего пространства. Понаблюдайте за своими ощущениями, когда вы стоите на полу. Какие импульсы вы ощущаете ногами, телом?

Теперь откройте глаза. Посмотрите вокруг, на мелкие детали, которые никогда не заметили бы: трещинку на стене, птицу в небе за окном, пятно на стекле, солнечный зайчик или причудливую тень… Что вы видите? Каким вы это видите? Какие эмоции у вас это вызывает?

Мир окрашивается разными цветами, принимает разные образы, и то, какие они, зависит и от нас в том числе. Если мы обращаем внимание на то, что говорит нам наш мир, наша жизнь, мы становимся мудрее, удачливее, гармоничнее, но в нашем мире эти сигналы очень непросто распознать.

Сейчас вы стоите на пути в другой мир, похожий на наш, но другой. Вы оказались на этом пути не случайно. Случайный человек не стоял бы на вашем месте. Вы – избранные. И я приглашаю вас отправиться в путешествие по этому миру. В нем все процессы более явные и очевидные, его жизнь более прозрачная и стремительная, поэтому мы можем почувствовать ее динамику. То, что скрыто от глаз и чувств в нашем мире, там доступно и открыто для видения и чувствования. Пройдя по пути этого мира, каждый из вас вернется в наш мир с новым опытом и, возможно, откроет для себя что-то и изменит что-то именно здесь.

Итак, в путь!

Четвертый этап: погружение в игровое пространство (посвящение в стрелков) – 10 мин

Зачитывается легенда, каждый участник получает амулет (мешочек на веревочке) как символ посвящения в стрелков.

Легенда о Темной башне

Существует множество миров. Каждый миг привычный для нас мир расщепляется на бесконечное множество миров с отличающимися друг от друга прошлым и будущим. Мы живем в этом мире, он прекрасен, он нам дорог со всеми его мельчайшими деталями. Однако есть и другие миры, дорогие кому-то еще.

Все миры сходятся в одной точке. Этот стержень – Темная башня. Темная башня… – вот средоточие сил всех миров, центр, фундамент. Башня раскачивается, едва заметно, но это влияет на все миры, на наш тоже, и мы это замечаем: катаклизмы, ураганы, наводнения…

В мире, где стоит Темная башня, это наиболее заметно, но даже там люди стараются не видеть этого и жить обыденной жизнью. Однако есть и те, кто небезразличен к этому. Это стрелки. Те люди, которые видят цель, как стрелок видит мишень.

Посвящение в стрелков

Вы стоите перед воротами в мир Темной башни, мир, в котором есть возможность найти ответы и увидеть скрытое. Вы – посвященные. Вам суждено войти туда и сделать выбор. Однако прежде вы должны стать частью этого мира. Получите то, что позволит вам оказаться в нем. Это амулеты Стрелка – того, кто идет к Темной башне. Теперь вы – стрелки.

Участники одевают мешочки на шею как амулеты.

Пятый этап: игровое действие (вариант 1) – 1,5 ч

Легенда о Стрелке

В этом мире остался последний Стрелок. Остальные сошли с пути к спасению Темной башни по той или иной причине. Только он один не потерял еще надежды найти Темную башню и вернуть то, каким был его мир и другие миры. Рядом с ним были многие, но теперь он один.

Он достиг высокого уровня. Глаза его бесцветны, как дождь и пыль, от того, что вот уже много лет он вглядывается вдаль в надежде увидеть желанный силуэт Башни.

Кто-то живет любовью, что исходит из древних мест… даже теперь, в эти мрачные для этого мира времена. Кто-то живет теплом дома, кто-то живет иллюзиями. Он, Стрелок, живет мыслью о Темной башне.

Он ищет ответы. И найти их не так просто, как выпустить пулю.

Он – последний в мире крестоносец. Миры вращаются у него над головой.

Это он – Стрелок!

Стрелок выходит, надевает шляпу.

Мир сдвинулся с места. Не только мой мир, но в моем мире это наиболее заметно. Мой мир ближе всех к Башне. Теперь вы здесь. Не думаю, что я рад этому. Одному проще и надежнее, однако не мне выбирать путь. Башня сама выбирает, кто оказывается на ее пути…

Мой мир – мир выборов. Предстоят они и вам. Главный выбор ваш будет в конце. Вам предстоит решить: остаетесь ли вы со мной и идете к Темной башне, чтобы спасти миры, и в первую очередь свой мир, или вы понимаете, что это не ваш путь, и возвращаетесь назад, забыв все то, что здесь узнали и увидели. Однако прежде чем вы дойдете до главного выбора, вам нужно пройти тот путь, который прошел я, перед тем как оказаться на этом месте рядом с вами.

Итак, вам предстоит сделать те выборы, которые делал я, и лишь потом осуществить главный выбор!

Конечно, мой мир – это мои выборы. В вашем мире и в жизни каждого из вас эти выборы выглядели бы по-другому, но от этого судьбоносное значение тех выборов, которые вы сделаете сейчас, не уменьшается.

Вы пройдете со мной путь всей жизни моего мира, мира Темной башни.

Однако сначала я расскажу, как оказался сам на этом пути.

Я рос в необычной семье: мой отец был великим правителем и полководцем, а мама – волшебницей. Мне с детства были открыты многие знания. Я обучался и воспитывался непростыми людьми, поэтому видел многое, чего не видели другие.

К 12 годам я достиг высокого уровня и в волшебстве, и в военном деле. И я отчетливо чувствовал, что наш мир в опасности. Однажды передо мной предстал образ, образ Башни. Он был неясным, темным, но очень конкретным. Я стал видеть этот образ все чаще и чаще, и моя интуиция подсказывала мне, что он как-то связан с опасностью в нашем мире. Я пришел к матери, и она впервые разрешила мне взять Великую книгу судеб, где я нашел легенду… о Темной башне. Тогда я узнал, что есть и другие миры, кроме нашего, и что есть их центр, позвоночник, остов. Это Темная башня.

Теперь я четко ощущал ее присутствие и то, что ее что-то раскачивает. Если найти Башню и остановить ее разрушение, укрепить ее, то мой мир и другие миры будут спасены. В противном случае все они рано или поздно погибнут, и наш будет первым.

Я решил отправиться на поиски Башни. Мне было 14. В нашем мире – это возраст совершеннолетия. Я пришел к матери, но она была слишком занята тем, что стареет и ее красота, затмевавшая весь наш мир, увядает, к тому же отец стал холоден к ней… Она лишь мечтательно посмотрела на меня и сказала, что не заметила, как я стал взрослым. Отец был тоже слишком занят государственными делами, наша страна постоянно подвергалась нападениям, и он ждал, что я займу место рядом с ним и стану его преемником. Однако он не возразил мне и ответил, что я волен сам принимать решения, он будет уважать любой мой путь.

Я искал единомышленников: кто-то открыто смеялся надо мной, говоря, что никогда еще наш мир не был так могуществен, как сейчас, а война – это временно. Однако они не понимали, что проблема не в войне, а глубже. Кто-то осознавал, что опасность есть, но не верил в существование Башни. Кто-то верил, но не готов был отказываться от спокойствия, того, что имеет, и идти в неизвестность. Были и те, кто готов был пойти за мной.

Итак, это был мой первый выбор, и сделал я его самостоятельно. Я не знал тогда, что ждет меня впереди, и я не хочу для вас такой же участи, поэтому, имея силу и опыт, я удержу вас какое-то время от того или иного выбора, дав возможность все обдумать и взвесить.

Ну, что же, сейчас перед вами будет череда выборов, которые делал я, а теперь сделаете вы. Это всего лишь мельчайшая крупица моих выборов, но пусть она станет для вас зерном знания и поможет сделать итоговый выбор.

Названия выборов не озвучиваются! В сценарии они обозначены для ведущих, для их понимания сути выборов. Участникам зачитываются только легенды.

Выбор 1. Начинать ли новый проект, который еще никто не делал, рискуя снижением доходности старого, то есть: «Рисковать и осваивать или не рисковать и двигаться привычным путем».

Я уже около семи лет шел к Башне. Я многое о ней знаю, многое мне открыто, но это только первая половина пути. Я уже успел потерять ряд своих друзей и единомышленников, но нашел и новых. Я уже побывал и в иных мирах, там тоже есть свои легенды о Башне, но звучат они по-другому, там тоже есть стрелки, но они об этом не знают. Был я и в вашем мире. Там я встретил верных друзей, которым суждено было стать стрелками, теперь они шли со мной. Это Эдди, которого мы спасли от уродливой обезьяны, душившей его, в вашем мире она называется наркоманией. Это Сюзанна – чернокожая революционерка, которая сражалась за равноправие черных и которая потеряла ноги, попав под поезд, но это не делало ее слабее даже меня, не говоря уже об Эдди. И это Джейк – юный мальчик, но самый целеустремленный Стрелок, к тому же умеющий читать мысли и видящий будущее. Я, достигший в свое время неплохих результатов в этом, не годился Джейку и в подметки, но пока не говорил ему об этом.

Мы уже около года шли по следу могущественного волшебника Мерлина. В последние дни мы почти настигли его, но и он почувствовал наше присутствие рядом, поэтому нужно было спешить, чтобы не упустить его снова. Это был реальный шанс получить важную информацию и открыть новый, более короткий путь к Башне. Я уже почти точно знал, где находится Башня и как к ней попасть, но это было почти! Дорога была долгой, но при этом понятной и хорошо изученной. Мерлин же точно знал, где дверь, открывающая короткий проход к Башне, и как добыть ключ от этой двери. Я был уверен, что ему это известно, так как из-за своей самонадеянности он однажды рассекретил себя. Правда, он обмолвился, что еще никто не ходил по этой дороге, даже он, но его знания позволяют ему быть уверенным, что это прямая дорога к Башне.

Мы настигли его возле горного ущелья. Не нагнав его там, мы рисковали упустить его еще на неизвестно долгий срок. За ущельем Мерлин планировал открыть дверь, и в какой мир он ускользнет, просчитать было нереально. Это – как искать иголку в стоге сена.

Мы, я, Сюзанна, Эдди и Джейк, переходили перевал. Вдалеке громыхала лавина едва слышными, но уже приближающимися раскатами. У нас были все шансы успеть, но риск тоже был. Тонкий горный перешеек снесло бы вместе с нами, окажись мы на нем под лавиной. Сюзанна физически сильна, но без ног, Джейк – мощнейший телепат, но ребенок. Однако мы с Эдди в отличной физической форме, и лавина еще казалась далеко.

Мерлин, перепрыгнув через последний камень, махнул мне рукой, и внутри я услышал его голос: «Ну что же ты, Стрелок? Мне нет резона скрывать от тебя путь к Башне. Но пусть это знание станет тебе наградой… Догони меня».

Он бы с удовольствием поболтал с нами, если бы мы его догнали. Ему нравилось играть в кошки-мышки. Конечно, он не намеревался открывать мне никаких тайн, но он не знал, что у меня есть кое-что. Он не знал о Джейке.

Итак, что же делать? Решение за мной, как за старшим в команде.

А. Спешить через перевал за Мерлином и рисковать своей жизнью и жизнью команды ради новой информации, которая, возможно, позволит быстрее попасть к Башне? Однако это только вероятность, ведь сам Мерлин еще не проходил там, не говоря уже о других.

Б. Укрыться от лавины, переждать? Ведь риск есть, опасность реальна. Найдя Мерлина однажды, я смогу найти его вновь. Зачем рисковать тем, что есть, ради непроверенной информации?

Но когда я снова найду Мерлина? Сейчас мне понадобилось два года, чтобы обнаружить его, и еще год, чтобы настигнуть. Время может быть безвозвратно упущено. Башня не будет стоять вечно. К тому же ее раскачивания усилились.

Участники делают выбор и получают камешки соответствующего цвета. Красный – за вариант Б, синий – за вариант А.

Ведущий имеет право задать любому из участников (но не более чем трем) вопрос, почему был сделан именно этот выбор.

Выбор 2. Брать ли человека, нуждающегося в этом (например, мать-одиночку), в новый проект, хотя его компетенции недостаточны, или оставлять за бортом, понижая в должности.

Перед дверью в очередной мир, лежащий на пути к Темной башне, я снова столкнулся с трудным выбором. Это был один из самых сложных и опасных миров. По нашим изначальным планам, мы должны были попасть в него гораздо позже, и времени на его прохождение и подготовку к этому должно было быть больше, но Башня все расставила по-своему. Нас просто затянуло к этой двери, и выбора не было, мы должны были пройти его, причем очень быстро (за два месяца, а не полгода, как думали раньше) и практически без подготовки. Это означало, что нам придется почти все два месяца бежать по зыбучему песку, а для этого нужно иметь… иметь ноги. Этим, увы, не обладала Сюзанна. Будучи безногой, она быстрее любого атлета передвигалась на своей коляске даже по пересеченной местности, нам с Эдди не так часто на нашем пути приходилось нести ее на руках. Но пустыня на сотни километров и песок… Тяжелая коляска не пройдет там, а конструировать для нее какое-либо транспортное средство (Эдди был хорошим инженером) просто не было времени. Значит, нам пришлось бы почти весь путь нести ее на руках, что существенно замедляло бы движение. Мы, скорее всего, не уложились бы в два месяца. Не идти дальше мы не могли. Опаздывать тоже, так как ровно через два месяца дверь из этого мира закрывалась на 20 лет!

Что оставалось? Оставить Сюзанну в том мире, где мы находились сейчас, здесь были друзья, и они помогли бы ей, а мы нашли бы ее позже, когда у нас появилась бы такая возможность. Она категорически не хотела этого. Во-первых, она рассталась бы с нами на неизвестное время. Во-вторых, сойдя с пути, она перестала бы быть Стрелком, таков закон, это значит, она никогда не сможет в будущем вернуться к тому делу, ради которого от многого отказалась и многим рисковала. Да, она могла бы, несомненно, помогать нам и другим стрелкам, но идти к Башне – уже нет, двери во многие миры оказались бы для нее закрыты, так как пройти через них может только избранный.

Всем сердцем радея за нашу миссию, Сюзанна сказала, что не будет ни на чем настаивать, ее желание мы знаем, но решение – за нами. Если нужно, то она останется и откажется от своих ресурсов и звания Стрелка.

Мы были в замешательстве. Если бы речь шла только о нас, мы не раздумывали бы ни секунды, мы – команда и обязаны быть вместе. Однако за нами было дело и другие люди, которые ждали там, за дверью. Мы должны были прийти туда и прийти вовремя. Опыт говорил мне, что безвыходных ситуаций не бывает, и мы выбирались из любых передряг, силы достаточно. Вместе с тем я понимал, что это эмоции и отчасти мое желание, нежели реальность. Если посмотреть на ситуацию объективно, Сюзанна была обузой на этом этапе.

Что решить?

А. Оставить Сюзанну в этом мире, не рисковать откладыванием дела на 20 лет? Забрать ее позже, когда будет возможность, пусть и в роли помощника, а не Стрелка?

Б. Искать варианты взять Сюзанну с собой? Рисковать, но не лишаться члена команды, с которым прошли многое?

Участники делают выборы: А – синий, Б – красный камешек.

Выбор 3. Повысить прибыль за счет урезания зарплат или пойти на конфликт с инвесторами: «Выбрать людей или выбрать деньги».

Наша команда шла к Башне через один из миров. Скажем прямо, это был не самый приятный мир с точки зрения отношения к людям, но обойти его было нельзя. Его жители, огромные великаны, атланты, обладали большой силой и знаниями, когда-то они дали эти знания некоторым из существующих миров, и до сих пор, когда рождались новые миры, к ним приходили за знаниями. Однако с некоторых пор жители превратили этот мир в своего рода Олимп, на котором они восседали и, имея могущество и силу, держали в подчинении ряд миров, обеспечивающих их всем необходимым. Они уже давно перестали что-либо делать сами.

Найти дорогу к Башне через их мир самостоятельно и тем более без их ведома невозможно. Мир был огромен, как они сами. Блуждать по нему можно было десятки, если не сотни лет. К тому же открывать из их мира двери в другие миры могли только они. Оставалось одно – договариваться. Мы условились с великанами, что они проведут нас к следующей двери в другой мир за короткое время. По меркам вашего мира – два года, но по меркам того мира, поверьте, это короткий срок. Взамен они просили плату. Так как в их мире не было ничего, то мы должны были для своего пропитания и вообще существования добывать ресурсы в других мирах. Великаны запросили половину в качестве платы. Они открывали нам двери в другие миры один раз в месяц. Там мы должны были находить все необходимое и себе, и им. Миры были разные, иногда это было похоже на прогулку, а порой приходилось сильно рисковать. Чаще было второе, легко нигде ничего не давалось. Настали тяжелые времена во всех мирах. Башня качалась, миры сдвинулись с места… Но мы приспособились и двигались к цели.

Однажды, по прошествии примерно полугода, меня вызвали к себе старейшины великанов. Они требовали увеличить плату. Того, что мы добывали, им стало недостаточно. Я возмутился и попросил, как минимум, чаще пускать нас в другие миры. На это они сказали так: «Мы тратим много сил, каждый раз открывая вам двери в другие миры. Мы не можем себе этого позволить. Сейчас зима, нам нужно экономить силы. Мы будем по-прежнему открывать вам дверь раз в месяц, но вы сократите свои аппетиты и будете отдавать нам две трети добытого».

Для нас это означало, что мы должны уменьшить суточную норму питания и воды, время горения костра в мороз и ночью, реже мыться и т. п. Нельзя сказать, что мы будем голодать и бедствовать, но придется несладко. Важно учитывать, что Сюзанна была беременна, они с Эдди ждали ребенка, Джейк – молодой растущий организм, и его еще плохо управляемые им экстрасенсорные способности требовали много энергии, да и нам с Эдди приходилось столько работать, сначала добывая, а потом неся месячную норму провизии, воды и топлива, что силы были нужны. К тому же нам совсем не хотелось добраться к следующей двери через полтора года изможденными, так как за ней нас ждал мир, где силы будут просто необходимы.

Первым моим желанием было отказать великанам сразу. Они сильны и могущественны, но и я не простой крестьянин, с которого можно брать поборы. Однако это означало бы вступить с ними в конфликт и, скорее всего, драться. Допустим, нам хватит сил дать им отпор. Как же мы тогда выберемся из их мира? Кто откроет нам дверь? Конечно, в любом мире есть те, с кем можно договориться. Но сколько потребуется времени, чтобы найти такого человека? Что он захочет взамен? Будет ли он знать дорогу к нужной нам двери? Или откроет первую попавшуюся? Тогда мы попадем в неизвестный мир, который, возможно, отбросит нас назад в нашем пути или вообще уведет в другую сторону.

Какое решение принять?

А. Отказаться и вступить с великанами в конфликт? Дать отпор и искать тех, кто все же будет готов помочь и попытается вывести в нужном направлении? Тем самым рисковать дорогой, потраченным временем и возможностями? К тому же нужного человека пока нет даже на примете, есть только надежда и знание, что такие всегда находятся. Зато этот выбор позволяет не рисковать здоровьем настоящих и будущих членов команды.

Б. Принять условие? Полтора года можно потерпеть, тем более в теплое время не нужно будет тратиться на обогрев. Мужчины откажутся от части продуктов в пользу беременной женщины и ребенка. Придется после восстанавливать форму и, возможно, какое-то время отсидеться в преддверии следующего мира, чтобы восстановить силы. Еще есть риск, что к следующей зиме ситуация повторится, и тогда с ребенком на руках нам совсем станет туго. Зато мы точно будем идти вперед, не потеряем время и дорогу, а с остальным мы справимся, бывали еще и не в таких передрягах: и с оборотнями бились, и от злобных демонов, вселившихся в нас, избавлялись…

Участники делают выбор. Красный камень – вариант А, синий – вариант Б.

Выбор 4. Взять на должность руководителя подразделения своего сотрудника, лояльного, но менее компетентного, или взять человека со стороны, но более опытного.

На очередном этапе пути нам предстояла война. Мы собирали армию, нам нужно было два независимо действующих войска, поэтому требовалось два полководца. Одно войско возглавил бы я, так как, имея в детстве и юности отца – военного начальника, я хорошо знал воинское дело и стратегию боя. Вторым полководцем должен был стать не менее опытный воин. Из нашей команды им мог стать Эдди, но он никогда не воевал. В прошлой жизни, в вашем мире он был простым айтишником. Мы смеялись, что его опыт войны – это опыт по компьютерным играм. Да, он многому научился у меня за эти годы. К тому же трудно было найти более преданного соратника. Побывав в вашем мире на самом дне жизни, прикоснувшись к смерти и познав безумие, он, как никто другой, хотел спасти свой мир от бездны разрушения и всем сердцем радел за дело Темной башни. Однако нужно было не просто воевать, а руководить целым войском, принимать быстрые решения, чтобы не погубить дело, людей и нас на другом фронте.

Среди наших друзей и единомышленников мы нашли такого человека, Петра. Он не являлся Стрелком, но был опытным воином и стратегом. После разговора с ним я понял, что он готов стать Стрелком, так как в его мире его ничто не держало. Он потерял на войне всю семью. Это давало ему свободу и одновременно желание победить зло и найти Темную башню. Я не понял пока только одного, верит ли Петр в Башню? Джейк был в соседней комнате во время нашего разговора, для его способностей одна стена – не помеха, но он сказал, что ощущал лишь туман. Он почувствовал честность и много злобы на тех, кто убил его семью. Больше он ничего не смог увидеть. Меня это насторожило, но дало понять, что я имею дело с сильной личностью, раз даже Джейку не удалось его сразу распознать.

Я стоял перед выбором, кого сделать полководцем: Эдди, подучив его военной стратегии и тактике (он хорошо обучаем), или нового человека Петра.

Что следует сделать?

А. Выбрать Эдди, нашего проверенного члена команды. Он живет делом, на него можно полностью положиться, от него знаешь, что ожидать, все его недостатки и достоинства известны. В войне важно доверять человеку и знать, что он сделает. К тому же иной выбор может обидеть Эдди и внести в нашу команду ненужные обиды.

Б. Выбрать нового человека Петра, так как он более опытен. Для нас сейчас крайне важно выиграть войну и не подвергать риску людей, ведь речь идет не только о нас четверых, но и о нескольких сотнях людей, которые встают под наш флаг.

Участники делают выбор: А – красный, Б – синий камень.

Выбор 5. Оставаться в режиме неформальных отношений с договоренностями «на слово» или формализовать отношения, сделать их более деловыми и юридически подкрепленными: «Контракт или доверие».

Мы были почти у Башни. Нам осталось пройти последний мир – ваш мир. Перед входом в него мы остановились, чтобы собрать все ресурсы и информацию, структурировать все знания, спланировать наш главный шаг.

Все волновались. Ведь мы достигли многого: славы, силы, власти, опыта. Нам нельзя было ошибаться, да и не хотелось зря рисковать.

Я давно заметил, что между Сюзанной, Эдди и мной и Джейком возникали конфликты. Мы были единой командой, но у нас было как будто два лагеря. Почему-то считалось, что я выступаю за Джейка, может быть, из-за того, что я воспитывал его как сына. Однако я был в стороне от конфликтов. Перед входом в свой мир, а все трое, кроме меня, были оттуда, Сюзанна и Эдди потребовали заключить и подписать договор. В нем должно быть указано, что никто не останется в этом мире и не поспособствует тому, чтобы там остался другой, какой бы ни была там обстановка. Они вернутся туда лишь тогда, когда завершат дело. Я удивился этому предложению. «Мне казалось, – сказал я, – что мы заключили негласный контракт на том этапе, когда пошли вместе к Темной башне. Никто ни разу не нарушил его. К чему этот договор? Я готов подписать его, когда пойму его значение». Джейк сидел молча, но я видел, что его обидело это предложение: «Я понимаю, вы не доверяете мне! – обратился он к Эдди и Сюзанне. – Вам кажется, что в своем мире я стану снова мальчиком, а не Стрелком и захочу домой к маме. Я уже ошибался, однажды ночью пробравшись домой, чтобы посмотреть на родных, и чуть не встретился с сестрой. Да, это была бы катастрофа, ведь я умер в своем мире. Я не смог бы объяснить ей свое появление и нарушил бы ход событий, что поставило бы под угрозу наше возвращение из этого мира. Мы могли бы остаться в нем навсегда. Я помню это, но я сделал выводы и не повторю ошибки. К чему договор?»

Теперь пришла очередь обижаться Эдди и Сюзанны: «Это тут не при чем! Если бы мы не доверяли друг другу, то наша команда распалась бы значительно раньше, и ты знаешь это. Стрелки не могут существовать без доверия, поэтому твои слова напрасны. К тому же, если бы речь и шла о недоверии, то, скорее, вы должны не доверять нам. У нас маленький ребенок, и мы могли бы захотеть остаться с ним здесь, дома, вдали от опасности.

Дело в том, что мы находимся на том этапе, когда необходимо подписать бумаги. Раньше наш контракт существовал на словах, и мы руководствовались эмоциями и жгучим желанием спасти мир и найти Темную башню. Теперь мы точно знаем, что делаем, зачем и как, в договоре должно быть отражено все это. Если что-то случится с кем-то из нас, то мы не поставим под угрозу дело. В нашем мире документы имеют большое значение. Этот договор будет доказательством того, что именно мы – стрелки и каждый из нас имеет право на ресурсы, оставшиеся от другого».

«Тебе что-то нужно? Я отдам тебе и так!» – сказал Джейк.

«Я знаю, – ответила Сюзанна, – но дело не в тебе и не во мне».

Однако Джейк остался хмур, сказав холодно: «Я сделаю так, как решит большинство». В команду закралось непонимание.

Я тоже не до конца понимал Сюзанну. Да, я неплохо изучил ваш мир, знал его правила, но к Башне они не имели никакого отношения. Юридические законы вашего мира вряд ли распространяются на те знания и силы, которыми мы владели. Правда, еще мы владели артефактами, и собирать их воедино для финального шага мы должны были именно в вашем мире. Доля логики была в словах Сюзанны. Бумаги дают больше: «Рукописи не горят». Однако смущало то, что начала она разговор с того, что нужно подстраховаться, чтобы никто не остался или не помог остаться другому. Речь явно шла о Джейке и обо мне, как будто я мог дрогнуть и помочь мальчику остаться дома, не подвергая его новым рискам. Значит, все же они не доверяют нам? Я засомневался.

Какое решение принять?

А. Согласиться подписать договор? Раз финальный этап пути мы пройдем в вашем мире, то и жить нужно по вашим законам. Найдутся ловкачи, которые захотят прибрать к рукам наши артефакты, не зная их истинного назначения, а только лишь из жажды наживы, так как среди них были есть любопытные и дорогие, по вашим меркам, вещи. Однако тогда я подтверждаю вероятность недоверия друг другу. Доверие же важнее любого договора, особенно в нашем деле.

Б. Не принимать этого решения, отказаться? Большой необходимости в договорах нет, Сюзанна и Эдди это тоже знают. Разве есть повод не доверять друг другу? Это всего лишь бумага, которая при этом может заложить камень обиды между нами. Мой опыт показывает, что ни одна бумага не спасает от предательства и беды. В то же время Джейк мог бы отреагировать на это и по-другому…

А – синий, Б – красный камень.

«Контрольный выстрел»

Итак, вы в финальной точке своего выбора. На моем пути оказались вы, как когда-то оказались Джейк, Сюзанна, Эдди. Это тоже произошло как будто случайно, как будто их занесло сюда водоворотом жизни. Тогда я им задал тот же вопрос, который сейчас задам каждому из вас? «Готовы ли вы идти за мной к Башне, спасти свой мир и другие миры Стать моими продолжателями? Я на финишной прямой. Остался год до открытия ворот. Они в вашем мире, вы уже знаете это. А я… Башня преподнесла мне неожиданный сюрприз. Я сам стал Башней для своего мира. Если я покину его, он разрушится. Я смогу это сделать только тогда, когда главная Башня будет в безопасности. Если вы готовы, то я дам вам все знания, обучу всему, что умею сам (а умею я многое), дам все необходимые ресурсы, познакомлю с другими стрелками. Если вы не готовы, то вернетесь в ту точку, из которой подошли к моему миру, и не будете ничего помнить. Нет, в вас останется внутреннее знание, но оно будет неосознанным, а про меня, мой мир и Башню вы забудете».

А. Пойти к Башне. Стать преемником. Спасти миры, но рисковать, так как внутри Башни Стрелок не был. Он лишь догадывается о том, что там.

Б. Вернуться в исходную точку. Не рисковать. Вернуться к тому, что есть. Жить дальше, но забыть истину. И надеяться, что придет кто-то другой, Стрелок, который спасет мир.

А – синие, Б – красные, Ничто – разноцветные.

Пятый этап: игровое действие (вариант 2)

Игровое действие построено на проживании всех жизненных циклов организации (по И. Адизесу). Участниками делается выбор между двумя базовыми ценностями организации – управляемостью и инновационностью.

Немного теории

Деловая организация имеет три базовые ценности, взаимосвязанные между собой (рис. 2.2).

1. Управляемость – мера соотношения управляющей и управляемой подсистем организации, степень контроля, которую первая из них может распространять на вторую. Управляемость оценивается по следующим основным параметрам:

Рис. 2.2. Базовые ценности организации

• согласованность целей и действий подразделений и работников организации. Определяется:

– качеством целей (их ясность, непротиворечивость, достижимость): высших, стратегических целей организации (видение, идеология, миссия, стратегия, специальные политики); долгосрочных целей организации; оперативных целей организации (служебные функции подразделений и сотрудников);

– степенью мотивации персонала на достижение данных целей;

– качеством организационного порядка (бизнес-технологии, горизонтальные связи, правила работы);

– уровнем корпоративной культуры (командность, соответствие целям организации);

• реализуемость управленческих решений.

2. Инновационность – способность организации порождать новшества и осуществлять нововведения. Проявляется:

• в открытости изменениям (мышления, поведения, продукции и т. п.);

• проактивности управления, то есть ориентации не столько на следование за спросом, сколько на воздействие на спрос;

• в качестве управленческой воли, то есть умения руководителя доводить инновационные процессы до полного завершения.

3. Ориентация на клиента – соответствие организации потребностям, тенденциям рынка, привлекательность ее продуктов для клиентов.

Жизненный цикл организации (по И. Адизесу)

Жизненный цикл бизнес-организации состоит из трех фаз.

4. Рост:

• зарождение. Один человек или группа инициаторов находят точку приложения своих сил и начинают предприятие. Для него характерны смесь людей и идей, когда все могут предлагать и действовать, всех вдохновляют большие надежды;

• младенчество. Растут обязательства перед клиентами и партнерами, расширяется деятельность, каждое решение оказывается первым. Все работают с повышенной самоотдачей. В планировании преобладает интуиция. Все учатся на пробах и ошибках;

• «вперед и больше!». Это стадия большой экстенсивности. Все идет вширь и в рост: больше персонала, оборотов, клиентов, площадей, оборудования. Успех приводит к некоторому преувеличению своих возможностей и пренебрежению опасностями. Много ошибок, но они легко прощаются. Конфликты возникают в основном на деловой почве и потому быстро забываются;

• юность. На этой стадии типично обожание лидера: «Это он привел нас к успеху. На нем все держится». Вокруг него сплотилась команда помощников, которые еще не стали замами. Повышенный интерес к новому: что и где еще можно взять? Где и чему можно научиться? А как другие это делают? Ценятся и продвигаются, прежде всего, те сотрудники, у кого есть идея, кто способен предложить и реализовать что-то новое.

5. Зрелость:

• расцвет. Организация созрела в том смысле, что у нее есть свое место под солнцем, ее признали конкуренты, поставщики ей доверяют, определилась клиентская база. Доминируют две ориентации:

– как все построенное упорядочить и систематизировать?

– как повысить качество? Это понятие является ключевым, о нем больше всего говорят на собраниях и совещаниях. Настроение по-прежнему приподнятое. Спокойная уверенность;

– стабилизация. Это вершина развития. Прочное положение на рынке, конкурентные преимущества осмыслены и укреплены. Энтузиазма и эмоций меньше, но больше профессионализма. Ценятся опыт и стаж. Конфликты возникают на межличностной основе, долго тлеют, но мало заметны. Появляются жалобы на трудности с изменениями чего-либо, всем хочется устойчивости и спокойствия.

6. Старение.

• аристократизация. Много внимания и средств уходит на имидж. Хочется престижа, комфорта, в офисе выражен лоск и некоторая роскошь. Между фирмой и клиентом появляются посредники – филиалы, дилеры. Совещания и обсуждения приобретают все более ритуальный характер. Те, кто по-прежнему склонны к предпринимательству, чувствуют себя как бы взаперти – им неуютно и тесно;

• ранняя бюрократизация. Предприниматели вынуждены уступать господству администраторов и предпочитают покидать организацию. Иногда со своей клиентской базой, с уже заработанной репутацией, личными связями и капиталами. Организация набирает инертность, теряет тонус. В работе, прежде всего, уважается следование отработанным правилам. Снижается чувствительность к рынку;

• бюрократизация. Главные ценности – безопасность и неизменность. Рассогласованность целей и действий между подразделениями по горизонтали и вертикали, а также между целями фирмы и сотрудников становится угрожающей. Нововведения объявляются, но все знают, что ничего меняться не будет, и ждут конца очередной кампании. Борьба за влияние, ресурсы, посты переходит в конфликтность и взаимную отчужденность;

• умирание…

Все три фазы жизни организации различаются между собой по четырем основным характеристикам:

• соотношение динамизма и контроля. В фазе роста – больше динамики и меньше контроля. В фазе зрелости – баланс динамики и контроля. В фазе старения – мало динамики, много контроля;

• степень формализации. В фазе роста люди определяют свои функции. В фазе зрелости функции формализованы, в фазе старения – люди подбираются под функции;

• доминирующие ценности. В той же последовательности: культ прибыли, культ клиента, культ стабильности;

• основные риски. В той же последовательности: риск сверхактивности, риск успеха, риск бездействия.

В отличие от человека и животного стадию зрелости организации можно продлить до бесконечности. Для этого необходима инноватика, то есть постоянное обновление методов управления, управленческого мышления, принципов работы с клиентами, продукции. Инноватика начинается с саморефлексии – коллективного осмысления собственного опыта. Здесь есть последовательная цепь вопросов.

Вопросы топ-менеджеров к себе в ходе игры:

• Что представляет собой наша организация сегодня?

• Чего мы достигли, чего – нет?

• Какие у нас накопились противоречия и трудности?

• Почему их не удается преодолеть?

• Что нужно изменить, чтобы эти проблемы преодолеть легче и быстрее?

Выбор 1. Зарождение и младенчество: «Быть или не быть».

Я рос в необычной семье: мой отец был великим правителем и полководцем, а мама – волшебницей. Мне с детства были открыты многие знания. Я обучался и воспитывался непростыми людьми, поэтому видел многое, чего не видели другие.

К 12 годам я достиг высокого уровня и в волшебстве, и в военном деле. И я отчетливо чувствовал, что наш мир в опасности. Однажды передо мной предстал образ, образ Башни. Он был неясным, темным, но очень конкретным. Я стал видеть этот образ все чаще и чаще, и моя интуиция подсказывала мне, что он как-то связан с опасностью в нашем мире. Я пришел к матери, и она впервые разрешила мне взять Великую книгу судеб, где я нашел легенду… о Темной башне. Тогда я узнал, что есть и другие миры, кроме нашего, и что есть их центр, позвоночник, остов. Это Темная башня.

Теперь я четко ощущал ее присутствие и то, что ее что-то раскачивает. Если найти Башню и остановить ее разрушение, укрепить ее, то мой мир и другие миры будут спасены. В противном случае все они рано или поздно погибнут, и наш будет первым.

Я решил отправиться на поиски Башни. Мне было 14. В нашем мире – это возраст совершеннолетия. Я пришел к матери, но она была слишком занята тем, что стареет и ее красота, затмевавшая весь наш мир, увядает, к тому же отец стал холоден к ней… Она лишь мечтательно посмотрела на меня и сказала, что не заметила, как я стал взрослым. Отец был тоже слишком занят государственными делами, наша страна постоянно подвергалась нападениям, и он ждал, что я займу место рядом с ним и стану его преемником. Однако он не возразил мне и ответил, что я волен сам принимать решения, он будет уважать любой мой путь.

Я искал единомышленников: кто-то открыто смеялся надо мной, говоря, что никогда еще наш мир не был так могуществен, как сейчас, а война – это временно. Однако они не понимали, что проблема не в войне, а глубже. Кто-то осознавал, что опасность есть, но не верил в существование Башни. Кто-то верил, но не готов был отказываться от спокойствия, того, что имеет, и идти в неизвестность. Были и те, кто готов был пойти за мной.

Однако я задумался, мне было уже и, однако, еще всего 14 лет. Так как же мне поступить?

А. Идти на поиски Темной башни. Это шанс изменить мир, спасти его, это возможность получить власть над судьбой и изменить ее. Это возможность помочь многим и в нашем, и в других мирах. Однако я не уверен, что Башня существует, а если существует, то не знаю, где ее искать. У меня были лишь примерные направления, которые я нашел в Книге судеб. Еще мне сказали, что могущественный маг Мерлин знает, где дверь к Башне, но он недолюбливал наш мир, моего отца, меня, потому что был неравнодушен к моей матери. К тому же его могущество превратило его в холодного извращенного властителя. Его теперь называли Черный человек. Однако шанс есть, причем реальный.

Б. Может быть, остаться здесь, рядом с отцом, занять его место, защищать свою страну. Я нужен отцу, наверное. Я нужен своему народу. Однако это временно. Наша страна и так могущественна, она может постоять за себя, но никакое могущество не спасет от разрушения мира. Оставшись здесь, я навсегда лишусь возможности спасти свой мир. Я просто буду ждать момента его гибели. Но ведь это может произойти очень нескоро. Нескоро, но все же произойти!

Выбор 2. Вперед и больше, или Юность: «Рисковать или не рисковать».

Я уже несколько лет шел к Башне. Я многое о ней знаю, многое мне открыто, но это только первая половина пути. Я уже успел потерять ряд своих друзей и единомышленников, но нашел и новых. Я уже побывал и в иных мирах, там тоже есть свои легенды о Башне, но звучат они по-другому, там тоже есть стрелки, но они об этом не знают. Был я и в вашем мире. Там я встретил верных друзей, которым суждено было стать стрелками, теперь они шли со мной. Это Эдди, которого мы спасли от уродливой обезьяны, душившей его, в вашем мире она называется наркоманией. Это Сюзанна – чернокожая революционерка, которая сражалась за равноправие черных и которая потеряла ноги, попав под поезд, но это не делало ее слабее даже меня, не говоря уже об Эдди. И это Джейк – юный мальчик, но самый целеустремленный Стрелок, к тому же умеющий читать мысли и видящий будущее. Я, достигший в свое время неплохих результатов в этом, не годился Джейку и в подметки, но пока не говорил ему об этом.

Мы уже около года шли по следу Черного человека, Мерлина. В последние дни мы почти настигли его, но и он почувствовал наше присутствие рядом, поэтому нужно было спешить, чтобы не упустить его снова. Это был реальный шанс получить важную информацию. Я уже почти знал, где находится Башня, но только почти! Мерлину же точно было известно, где дверь, открывающая проход к Башне, и как добыть ключ от этой двери. Я был уверен, что он это знает, так как из-за своей самонадеянности он однажды рассекретил себя.

Мы настигли его возле горного ущелья. Не нагнав его там, мы рисковали упустить его еще на неизвестно долгий срок. За ущельем Мерлин планировал открыть дверь, и в какой мир он ускользнет, просчитать было нереально. Это – как искать иголку в стоге сена.

Мы переходили перевал. Тут с гор стала спускаться лавина. Она громыхала вдалеке приближающимися раскатами. Тонкий горный перешеек снесло бы вместе с нами, окажись мы на нем под лавиной. Мерлин, перепрыгнув через последний камень, махнул мне рукой и внутри я услышал его голос: «Ну что же ты, Стрелок?» Эта лавина была точно не его рук дело, ему она была сейчас не нужна, да и с его силой опасаться нас ему было нечего. Он бы с удовольствием поболтал с нами, если бы мы его догнали. Ему нравилось играть в кошки-мышки. Конечно, он не намеревался открывать мне никаких тайн, но он не знал, что у меня есть кое-что, что заставит его говорить.

Итак, лавина. Что же делать?

А. Спешить через перевал за Мерлином и рисковать своей жизнью и жизнью команды? Риск оправдан, я почти уверен, что мне удастся получить от него информацию, которой нам не хватает, а он единственный, кто знает ее. К тому же лавина еще далеко, хотя…

Б. Укрыться от лавины, переждать. Ведь риск велик, опасность реальна. Найдя Мерлина однажды, я смогу найти его вновь. Но когда? Сейчас мне понадобилось два года, чтобы обнаружить его, и еще год, чтобы настигнуть. Время может быть безвозвратно упущено. Башня не будет стоять вечно. К тому же ее раскачивания усилились.

Выбор 3. Расцвет: «Идти или остановиться».

Мы узнали, где находится Башня, пусть примерно, но представляли, где искать ключ. У нас было много ресурсов. Наша команда достигла небывалого расцвета. О нас уже знали во многих мирах: были и помощники, и враги. Даже враги, скорее, уважали, чем мешали. Впереди был трудный путь. Через несколько миров, в каждом из которых есть те, кому невыгодно спасение Башни. Но мы были сильны, и находились на прямой, известной дороге.

Было одно досадное обстоятельство. Я постоянно чувствовал неясную боль, то в ноге, то в руке, то в голове. Эта боль была нечеткой, отдаленной, но очень настойчивой. Такой, каким когда-то, несколько лет назад был образ Башни. Я все списывал на усталость, старые раны. Я был силен и молод. Никогда еще я не был в таком расцвете.

Однажды, проходя через один из городов, я встретил старуху. Она пристально посмотрела на меня и сказала: «Внутри тебя хаос. Остановись. За городом дверь. Войди в нее. Там ты сможешь в безопасности и покое найти источник хаоса. Он – твой главный враг». Я задумался.

А. Следует остановиться. Если риск есть, то его нужно предотвратить. Нам есть, чем рисковать. Может быть, действительно нужно потратить время на то, чтобы разобраться в себе. Ведь неизвестно, в какой ответственный момент эта неясная боль настигнет меня. Вроде бы она не причиняет вреда. Мне кажется, я никогда не был настолько здоров. Может быть, это просто волнение перед решающим шагом? Однако рисковать не стоит. Сначала необходимо разобраться с этой болью.

Б. Двигаться дальше, не останавливаясь. Медлить нельзя. Башня раскачивается все сильнее и сильнее. К тому же команда в наилучшей форме. Неизвестно, что станет с ней, если мы начнем медлить. Башня рядом, сил достаточно. Отгоним от себя мысли, что хаос – не выдумки и боль не случайна.

Выбор 4. Стабилизация: «Контракт или доверие».

Мы были почти у Башни. Нам осталось пройти последний мир – ваш мир. Перед входом в него мы остановились, чтобы собрать все ресурсы и информацию, структурировать все знания, спланировать наш главный шаг.

Все волновались. Ведь мы достигли многого: славы, силы, власти, опыта. Нам нельзя было ошибаться, да и не хотелось зря рисковать.

Я давно заметил, что между Сюзанной, Эдди и мной и Джейком возникали конфликты. Мы были единой командой, но у нас было как будто два лагеря. Почему-то считалось, что я выступаю за Джейка, может быть, из-за того, что я воспитывал его как сына. Однако я был в стороне от конфликтов. Перед входом в свой мир, а все трое, кроме меня, были оттуда, Сюзанна и Эдди потребовали заключить и подписать договор. В нем должно быть указано, что никто не останется в этом мире и не поспособствует тому, чтобы там остался другой, какой бы ни была там обстановка. Они вернутся туда лишь тогда, когда завершат дело. Я удивился этому предложению. «Мне казалось, – сказал я, – что мы заключили негласный контракт на том этапе, когда пошли вместе к Темной башне. Никто ни разу не нарушил его. К чему этот договор? Я готов подписать его, когда пойму его значение». Джейк сидел молча, но я видел, что его обидело это предложение: «Я понимаю, вы не доверяете мне! – обратился он к Эдди и Сюзанне. – Вам кажется, что в своем мире я стану снова мальчиком, а не Стрелком и захочу домой к маме. Я уже ошибался, однажды ночью пробравшись домой, чтобы посмотреть на родных, и чуть не встретился с сестрой. Да, это была бы катастрофа, ведь я умер в своем мире. Я не смог бы объяснить ей свое появление и нарушил бы ход событий, что поставило бы под угрозу наше возвращение из этого мира. Мы могли бы остаться в нем навсегда. Я помню это, но я сделал выводы и не повторю ошибки. К чему договор?»

Теперь пришла очередь обижаться Эдди и Сюзаны: «Это тут не при чем! Если бы мы не доверяли друг другу, то наша команда распалась бы значительно раньше, и ты знаешь это. Стрелки не могут существовать без доверия, поэтому эти слова напрасны. Дело в том, что мы находимся на том этапе, когда необходимо подписать бумаги. Раньше наш контракт существовал на словах. Теперь мы точно знаем, что делаем, зачем и как, там должно быть отражено все это. Если что-то случится с кем-то из нас, то мы не поставим под угрозу дело. В нашем мире бумаги имеют большое значение. Этот документ будет доказательством того, что именно мы – стрелки и каждый из нас имеет право на ресурсы, оставшиеся от другого».

«Тебе что-то нужно? Я отдам тебе и так!» – сказал Джейк.

«Я знаю, – ответила Сюзанна, – но дело не в тебе, и не во мне».

Однако Джейк остался хмур. В команду закралось непонимание.

Я тоже не до конца понимал Сюзанну. Да, я неплохо изучил ваш мир, знал его правила, но к Башне они не имели никакого отношения. Все процессы, касающиеся Башни, во всех мирах протекали по одним законам, и мы по ним жили. В то же время, Сюзанна была права, что бумаги дают больше: «Рукописи не горят».

А. Настоять на заключении контрактов, подстраховаться. Нам нужна на этом этапе страховка, а не лишние риски. Однако тогда мы пойдем против воли некоторых членов команды и породим вероятность недоверия друг другу. Доверие важнее любого контракта.

Б. Не принимать этого решения. Большой необходимости в контрактах нет, Сюзанна и Эдди это тоже знают. Это дополнительная страховка, без которой можно обойтись, но почему она так обижает Джейка? Ведь это всего лишь бумага.

Выбор 5. Аристократизация: «Синица или журавль».

Итак, мы оказались в вашем мире. Мы пришли за ключом, а нашли Башню. Прототипом ее в вашем мире была Роза. Она росла здесь всегда, и она была прекрасна. Тот, кто проходил мимо нее, озарялся светом, больной выздоравливал, злой добрел, черствый плакал. Роза казалось такой хрупкой, но такой мощи, как у нее, мы раньше никогда не встречали. Она смогла защитить себя так, что пережила все катастрофы в вашем мире. Да и сейчас в центре огромного мегаполиса она оставалась центром. Вокруг нее был воздвигнут огромный комплекс бизнес-зданий. Высокая башня из стекла и бетона, а посередине, под хрустальным куполом – Роза. Люди, конечно, не осознавали того, что видели, но были посвященные, которые охраняли Розу, охраняли Башню. Мы обосновались в этом бизнес-центре и стали размышлять, как нам поступить дальше. Мы наблюдали за Розой и не видели больших изменений, хотя некоторые лепестки были слегка пожухлыми, другие чуть держались. Мы понимали, что это миры, и собирали информацию, как спасти эту Розу. У нас было все: современная техника, деньги, кабинеты, люди. Дело двигалось быстро. Никогда мы не чувствовали себя так спокойно. Да, у нас была задача, мы ее решали, но не нужно было спать на земле или во льдах, бороться с демонами, отбивать деревни от волков-роботов, умирать от жажды и голода в пустынном мире.

И вот мы узнали, что Роза – это Башня, но Башня только для данного мира, хотя это не было точной информацией. Да, спасая ее, поддерживая в ней жизнь, не давая лепесткам опадать, мы спасаем этот мир, но не спасаем остальные. Если главная Башня рухнет, то устоит только этот мир, хотя мы не знаем, сможет ли жить Роза без основной Башни. Она очень сильна, увеличение ее силы даже сможет удержать на какое-то время разрушение всей башни. Вместе с тем она остается маленькой розой, а ее старшая сестра находится в другом месте, и путь к ней еще предстоит. Хотя мы не знали этого наверняка. Возможно, кто-то специально вводил нас в заблуждение.

Команда предлагала остаться. Мы не должны пока уходить. Мы на том этапе, когда не следует рисковать. От нас ждут стабильности, в нас верят. Нужно выяснить все до конца. Необходимо подтверждение. Даже если это не основная Башня, то, поддерживая в ней жизнь, мы замедляем разрушение главной Башни и к тому же гарантированно спасаем этот мир. Делая это, мы сможем собрать всю информацию, как действовать дальше. Хотя все готовы были на мое решение. Снова решать мне.

А. Остаться здесь и поддерживать Розу. У нас для этого много ресурсов, в том числе магических. Есть гарантия, что эта Роза – Башня этого мира. Гарантия – впервые на пути, впервые – стабильность. Путь к главной Башне – увы, снова новое и неопределенное. Однако промедление опасно, мы знаем, что события развиваются все стремительнее, как снежный ком, и враги не дремлют. Если они достигнут Башни раньше… Хотя пока явно мы сильнее.

Б. Двинуться в путь. Продолжать поиск Башни и завершить начатое. Ведь, спася Башню, мы будем свободны и сделаем то, чего пока не можем. Однако мы не знаем, куда точно идти. Мы уже делали ошибки и теряли многое. Вместе с тем стоит рискнуть!

Выбор 6. Бюрократизация: «Спасать или не спасать».

Пока мы принимали решение и медлили, случилось самое неожиданное. К нам пришел Мерлин, он был взволнован и даже как будто стар, хотя не имел возраста уже сотни лет. Он не был нашим другом, но и мешать не собирался, у него были другие задачи, хотя меня он, как я говорил, недолюбливал. И вот он появился сам.

«Мне тоже нужны эти миры, – сказал он, – без них, пожалуй, мое существование потеряет смысл. Если Башня разрушится, Вселенную захватят другие силы, а я стану ненужным отголоском прошлого, легендой. Мне же хочется влиять на что-то! Я не могу сам остановить разрушение Башни. Мне туда нельзя. Осталось совсем мало времени, дверь в мир Башни закрывается. Закрывается на 20 лет! И тогда мы должны будем 20 лет ждать и бояться. Скорее всего, 20 лет не разрушат Башню целиком, но насколько и что уцелеет – неизвестно. Спешите. Я открою вам путь!»

Команда не доверяла Мерлину, да и я тоже, но врать ему было не зачем. Если только он совсем заигрался и выжил из ума, но на это было не похоже.

Мы решили рискнуть. Собрав все наши ресурсы, мы поспешили за Мерлином. Во льдах Антарктики он нашел дверь, и за ней мы действительно увидели Башню! Это было величие, которое сбивало с ног. Мерлин держал закрывающуюся дверь, у него не хватало сил, а нам нужно было пройти и пронести все необходимое, ведь, по словам Мерлина, мы остались бы там на 20 лет. Я стал удерживать дверь вместе с ним. Ребята заносили все внутрь. В этот момент произошел взрыв, который отбросил нас от двери, и она закрылась. Закрылась со всем тем, что мы собирали долгие годы. Закрылась на 20 лет!

Мерлин вздохнул, но сразу же надел свою надменную маску и сказал: «Ладно, прощай, Стрелок-неудачник. Пойду покорять умирающие миры!» – и после этого исчез.

Мы вернулись к Розе. Там шла обычная жизнь, в которой мы, в общем-то, и не особенно были нужны. Мы установили защиту, обучили команду, оставили все необходимые знания. Однако это была не Башня.

Наша команда распадалась. Сюзанна и Эдди ждали ребенка. Да, они обещали растить из него Стрелка, но только подальше от опасности, снова собирать ресурсы для неизвестного боя через 20 лет для них было опасно. Ребенок мог остаться сиротой. Джейк был со мной, он был моим духовным сыном, но он рос, и ему хотелось иметь друзей, любовь, а не носиться снова по мирам за магическими призраками. Он самоотверженно отказывался от всего этого, но теперь уже я не мог принять такую жертву, потому что знал: в конце концов тоска победила бы его.

Я остался один. Я был уже немолод, и мне предстояло сделать главный выбор.

А. Восстанавливать дело Темной башни из руин и готовиться к открытию двери через 20 лет. Мерлин никогда не ошибался, и здесь он явно нам не врал. Я знаю точно, где дверь. Я знаю, какие нужны ресурсы. Через 20 лет я приду к Башне во всеоружии! Однако неизвестно, что произойдет за 20 лет. Это огромный срок! Я могу не выжить: погибнуть, как чуть не погиб несколько раз до того, будучи моложе, заболеть, потерять память… 20 лет – все, что угодно! Однако я буду следовать своему делу.

Б. Отойти от дел. Передать все знания Джейку, Сюзанне, Эдди. Возможно, они, их дети смогут спасти Башню, но нужно ли им это? Это ведь не их путь, а мой. Их путь был идти со мной. Без них я не нашел бы Башню. Мы обнаружили ее, они выполнили свою миссию. Нужно ли отдавать им то, что не является их миссией. Возможно, зачатый Эдди и Сюзанной ребенок – мой преемник, а лучшим наставником для него станет Джейк, и они отправятся к Башне, собирая все необходимое на пройденном уже однажды пути. Однако это только мои догадки. Хотя для них и есть некоторые основания, мой разум мог сыграть со мной злую шутку: когда чего-то очень хочешь, обстоятельства создают иллюзию, что так оно и есть.

Шестой этап: проживание сделанных выборов. Деролинг – 30 мин

1. Участники работают в трех микрогруппах.

2. Шеринг: «Что я в результате имею, сделав этот выбор? Что я чувствую? Почему я здесь? (догадки)».

3. Послание избравшим другой путь: «Что самое важное хочется сказать на прощание». Участники пишут послания, обмениваются, зачитывают.

4. Деролинг. Участники встают, кладут мешочки на стол со словами: «Я как Стрелок был…». Садятся на место со словами: «Я как человек и руководитель беру от Стрелка…».

Седьмой этап: отреагирование эмоций – 20 мин

1. Общий шеринг: «С какими эмоциями я заканчиваю игру?».

2. Возвращение к выбору дорог перед игрой. Хочется отметить, что, выбирая в начале дорогу, никто не задал вопрос, а зачем? Куда мы пойдем? Задавались ли вы этим вопросом на протяжении игры и во время принятия своих решений? Может быть, именно поэтому вы сейчас испытываете те или иные эмоции. Кто-то удовлетворение, а кто-то разочарование или раздражение. Льюис Кэрролл в сказке «Алиса в Стране чудес» написал: «Человек, не знающий, куда он идет, очень удивляется, попав не туда».

3. Раскрытие метафор игры.

Восьмой этап: подведение рациональных итогов – 1,5–2 ч

1. Участникам в краткой форме даются этапы развития организации и соответствующих им приоритетных ценностей по А. И. Пригожину.

2. Шеринг: «На каком этапе находится моя организация? Соответствуют ли этому этапу декларируемые ею ценности?».

3. Возвращение к коллажам. Объединение в микрогруппы по схожести образов.

4. Работа в микрогруппах. Выявление ключевых проблем организации с таковыми ценностями, мешающих изменениям, движению. Выявление ключевых управленческих проблем: «Чего мне как руководителю не хватает, чтобы изменить движение?».

5. Итог. Формулирование личных управленческих целей и ценностей. Участники озвучивают их по желанию.

6. Шеринг: «С чем я как руководитель ухожу с игры? Как я вижу данный метод вообще?».

Используемые материалы

• Материалы для первого этапа (журналы, газеты, листы бумаги формата А3, краски, кисти, фломастеры, карандаши, клей, скотч, ножницы, коктейльные трубочки, пластилин, цветная бумага).

• Костюм Стрелка (шляпа, сапоги, кобура с пистолетом, кожаная куртка или плащ).

• Атрибуты для участников (мешочки-кисеты, камешки двух цветов в большом количестве).

• Атрибуты для спецэффектов и декораций (спички каминные, свечи, вентилятор напольный, ткани драпировочные подкладочные красного, черного, темно-синего цветов, вырезки из журналов, белая краска, возможно, в баллончике, пленка садовая черная плотная непрозрачная, дверные рамки устойчивые или полые ширмы для имитации дверей).

• Музыка тревожная, лиричная, задумчивая – под все легенды и выборы. Нами использовались различные композиции саундтрека к фильму «Матрица: Революция», композиции Мэрилина Мэнсона, Ханса Циммера (фильм «Скала»), группы Primal Scream.

Игра-проживание «От любви до ненависти и обратно» (от 16 лет и старше)

Аннотация

Идея игры появилась после прочтения книги Р. Баха «Единственная». Однако тема любви настолько объемна и трудно вписывается в форму одного тренинга или игры, что нарратив, «соль» никак не оформлялись во что-то четкое. Вот однажды все пазлы сложились. Содержание игры создано на основе одноименной книги-тренинга Марика Хазина (Израиль).

Игра предназначена для взрослой аудитории.

Цели

• помочь участникам переосмыслить такое понятие, явление, как любовь в своей жизни;

• дать возможность открыть, наладить источник любви как источник внутренней энергии.

Методы работы: арт-терапия, психодрама, энкаунтер-техники, медитативные техники.

Основной нарратив игры

Мы не стремимся ответить на вопрос, что такое любовь и в чем она заключается. Мы хотим сказать, что проявления любви многогранны, но всегда это чувство связано с энергией, теплом, отдачей, обменом и т. п. Так как данная игра – это проживание, то мы хотим помочь участникам прикоснуться к своей внутренней энергии и дать понять, что независимо от жизненной ситуации любовь есть в нас всегда, и готовность не блокировать эту энергию, а давать ей свободно исходить от нас делает нашу жизнь теплее, ярче, богаче, повторюсь, вне зависимости от того, как «складывается наша личная жизнь на данный момент».

Пример оформления игрового пространства

Игровое пространство состоит из нескольких комнат, отдельных пространств, каждое из которых имеет свое оформление.

Перед входом в первую дверь висит надпись «Пойти туда, не знаю куда, но наутро стать счастливее…». Примеры оформления каждой комнаты приведены в игровом действии.

Сценарий игры

Первый этап: настрой

Знакомство, группообразование – 1 ч

1. Шеринг «Имя + что меня подвигло оказаться здесь, на этой игре».

2. Рисунок на футболке – самопрезентация. Из листа бумаги формата А4 вырезается шаблон футболки. Каждому предлагается подумать, что бы им хотелось сказать о себе другим людям через футболку, как это начали делать хиппи и сейчас делают многие. Пусть эта футболка станет своеобразной самопрезентацией, транслирующей суть участника, его жизненное кредо. Каждый оформляет свою футболку и презентует ее другим.

3. Движение вслепую. Всем предлагается ходить по комнате с закрытыми глазами молча. Задача – не сталкиваться, выполняя задания: объединиться в пары, в тройки, по 10 человек, всем вместе, встать так, чтобы в радиусе метра никого не было.

4. Паутинка со спичками. Участники встают в круг. Каждому дается две спички. Задача – зажать эти спички указательными пальцами с соседями по кругу. Участникам предлагается как можно теснее сомкнуть круг, чтобы спички не упали. Затем, проделав то же самое, разойтись как можно шире.

Актуализация темы игры – 40 мин

1. Ассоциации на слово «Любовь» (участники пишут на ватмане, который лежит в центре круга).

2. Риторический вопрос: «Зачем нам в жизни нужна любовь?»

3. Самоанализ. Каждый на листе бумаги заканчивает фразу «Я люблю…» (кого-то или что-то – что наиболее актуально или что первое приходит в голову). Ниже участники отвечают на вопрос: зачем? Так – пять-шесть раз. Например: «Я люблю работу – Зачем? – Чтобы самореализоваться – Зачем? – Чтобы уважать себя – Зачем?» и т. д. Каждый озвучивает последнее «Зачем?». Вопрос: «А есть ли это сейчас в моей жизни? Что мне мешает, препятствует иметь это?»

4. Медитация-визуализация. Закройте глаза. Сейчас я предлагаю вам побыть со своими мыслями, своим состоянием и с этим отправиться в небольшое путешествие. Это путешествие к своему источнику любви. В этом путешествии каждому из вас представится возможность встретиться со своими внутренними препятствиями, мешающими приблизиться к истинным, настоящим желаниям и, возможно, преодолеть эти препятствия… Вероятно, для кого-то это будет путешествие открытий, а для кого-то просто встреча со старым знакомым, которого вы очень рады видеть… Нет смысла искать общие цели и общее понимание вопроса «Что такое любовь?». В этом путешествии будьте больше с собой, своими чувствами, своей жизнью… Да, путешествие – это игра, но она о вас и о ваших чувствах. Постарайтесь прожить ее по-настоящему, будьте собой, не задавайте себе по ходу лишних вопросов («А зачем мы это делаем»), не будьте в экспертной позиции. Всему свое время, на это тоже будет время, но позже. Не мешайте своему контакту с энергией, с любовью, уходя от них в разум и волю…

Перерыв – 20 мин (во время него нельзя обсуждать происходящее, нельзя делиться чувствами).

Второй этап: погружение в игровое пространство – 20 мин

Происходит перед входом в игровую зону. На двери надпись в стиле старинной сказки: «Пойди туда, не знаю куда…».

Перед дверью участников встречает ведущий в образе сказочника (похожего на Оле-Лукойе), играет лиричная музыка.

Верите ли вы в чудеса и сказки? Давно ли вы читали сказки? Не детям, не по необходимости, а просто так, для себя?

Порой нам кажется, что не осталось на земле ни одного дракона, ни одного храброго рыцаря, ни одной настоящей принцессы, пробирающейся тайными лесными тропами, очаровывая своей улыбкой бабочек и оленей.

Нам кажется, что наш век отделяет от тех сказочных времен какая-то граница и в нем нет места чудесам. Все чудеса, как призраки, пронеслись по дороге в далеком прошлом и скрылись из вида там, за горизонтом… Таким же чудом порою нам кажется любовь. Мы знаем много ее родственников: привязанность, уважение, дружба, долг, влюбленность, страсть… А любовь? Может быть, ее придумали поэты и художники? Может, ее сказочный образ нам навязали, и мы, как глупцы, пытаемся найти ее проявления в реальной жизни, а это всего лишь фантазии? Ведь сегодня другое время, сегодня нет волшебства и чуда.

Где-то в глубине души мы знаем, что это не так, верим в чудеса, Деда Мороза, эльфов и настоящую любовь, но мы тщательно скрываем это, иногда называя слабостью, мягкотелостью и сентиментальностью… Мы прячемся от любви и волшебства, которые есть внутри нас, выстраивая порой непреодолимые препятствия между собой и своим внутренним источником любви, как злые чары возводят непроходимые чащи вокруг замка спящей красавицы, чтобы ее не нашел принц или, найдя, испугался и не пошел бы дальше…

Однако мы знаем, что если чего-то не видим или не чувствуем – не значит, что этого не существует!!!

Принцессы, рыцари, драконы, тайны и волшебство – они не просто рядом с нами здесь и сейчас – ничего другого и не было никогда на земле!

В наше время их облик, конечно, изменился. Драконы носят сегодня официальные костюмы, прячутся за масками инспекций и служб. Демоны общества с пронзительным криком бросаются на нас, стоит лишь нам поднять глаза и посмотреть на них, выйти за пределы магического круга норм, правил и традиций. Внешний вид нынче стал обманчив, так что рыцарям и принцессам трудно узнать друг друга. Да что там друг друга! Трудно узнать самих себя: иногда принцесса и не подозревает, что она принцесса… Внутри всю жизнь есть непреодолимая тяга куда-то… поиск чего-то… Но что это?

В наших снах мы еще встречаемся с собою истинными, они напоминают нам, что мы никогда не теряли внутренней магии, что синее пламя струится внутри нас, позволяя изменять мир так, как мы хотим. Интуиция нашептывает истину: мы не пыль, мы – волшебство!

Сейчас мы отправимся в путешествие к своему внутреннему волшебству, сквозь те преграды и стены, которые сами построили. Мы отправимся в нелегкое путешествие, ведь принцу, разыскивающему свою принцессу, тоже нелегко в пути. Нас будут поджидать в дороге драконы, чащобы и призраки. Однако мы знаем, что у нас есть цель. Там, впереди неиссякаемый прекрасный источник нашей внутренней любви! И мы смело идем к нему.

Почему именно я стою здесь перед дверью и говорю все это? Когда-то я тоже была этим путешественником… Был обычный день, один из многих, я не планировала никаких чудес и подвигов, но… оказалась у этой двери.

Сейчас я – ваш проводник. На этом пути я буду вести вас, принимая разные обличия и образы, не всегда позитивные, но такова моя роль и миссия в этом путешествии.

(Начинает играть торжественная музыка.)

Вы – путешественники, Герды, ищущие своих Каев, принцы, разыскивающие своих принцесс, Иваны, отправившиеся за молодильными яблоками в тридесятое царство… У каждого из вас свой путь, я буду всего лишь открывать двери…

То, что вы оказались здесь, – это не случайность, ваша внутренняя волшебная сила привела вас сюда. Каждый из вас – избранный, случайный человек не найдет дорогу к этой двери. Это значит, что вы дойдете до конца пути. Герой всегда добивается своей цели, ведь ему помогает сама судьба, она на его стороне. Как символ вашей избранности и готовности к путешествию к своему источнику любви вручаю вам талисманы. Если вдруг в пути будет сложно, если захочется свернуть и не идти дальше, возьмитесь за него. Это маленькая частичка вашей любви, которая ждет вас там, за преградами, и тоскует, что вы так долго к ней не идете…

Кроме того, у любого уважающего себя путешественника есть путевой дневник…

Каждый участник получает амулет (жемчужина на веревочке, у ведущего на шее – целые бусы из таких же жемчужин) и блокнот с ручкой.

Перед тем как войти в игровое пространство, каждый участник говорит, зачем лично он открывает эту дверь.

Третий этап: игровое действие – 2–2,5 ч

Каждый этап игрового действия – это отдельное пространство, сектор, лучше – отдельная комната со своим оформлением.

Препятствие 1. «Вселенная, где не принято любить»

Комната оформлена в черном цвете, по помещению разложены белые круги разных диаметров и форм из ватмана, играет космическая тревожная музыка.

Мы с вами находимся в мире Нелюбви, нет, не ненависти и неприязни, а именно в мире, где не принято любить и выражать любовь…

Любовь в этом мире находится под запретом, она вне закона. Мы не будем сейчас выяснять, как так случилось, что здесь запретили любить. Причин может быть множество, так же, как и людей, живущих в таких мирах. Чтобы прийти к источнику любви, к ее естественному, живому проявлению, нужно начать с отправной точки, с той, где любви нельзя проявляться.

В этом безжизненном космосе, где любая жизнь теряется маленькой голубой точкой среди черно-белого Ничто, – множество галактик, планет, вселенных, но остается лишь гадать, есть ли на них жизнь. Среди них есть и ваша Вселенная Нелюбви, в которой не принято любить и выражать любовь.

Сейчас эта ваша внутренняя Вселенная Нелюбви активизировалась, ведь она оказалась в своем мире, в благополучной среде.

Услышьте ее, почувствуйте, она есть в каждом из вас. Важно познакомиться с ней. Ведь эта Вселенная – главный враг вашей любви. А врага нужно знать в лицо! Кроме того, не забывайте: жизнь многолика, иногда враги становятся друзьями… Услышьте, она говорит вам: «Не люби! Любить нельзя!» Почувствуйте ее…

Когда вам покажется, что вы почувствовали ее, возьмите безликий шаблон и создайте, материализуйте ее, эту Вселенную. Какой она формы, цвета, какие там есть планеты, что в центре, как все это выглядит в целом?

Далее каждый входит в роль этой Вселенной и рассказывает о себе. Ей (Вселенной) можно задавать вопросы от лица других подобных вселенных или, выйдя в «зеркало», от своего лица. Используются классические психодраматические техники множественного дублирования, директорского дублирования.

Далее все ходят, общаются и в конечном итоге развешивают свои вселенные в общем космическом пространстве: какие-то, может быть, рядом, какие-то совсем далеко, отдельно от остальных, так, что даже за миллионы световых лет к ним не добраться… Какие-то в стороне обособленно, но они видимы глазу и до них можно долететь… Прикрепляя свою вселенную к стене, каждый участник выходит из роли и становится собой… Через дыхание, движение восстанавливается ощущение себя и своего тела.

«Взгляд из иллюминатора»

Посмотрите еще раз на свои вселенные, на те системы, которые они образовали. Что вы видите, какие чувства и мысли у вас возникают? Может быть, хочется что-то спросить у своей Вселенной, что поможет вам приблизиться к собственному источнику любви. Может быть, она сможет вам дать какой-то совет или рассказать, как с собой обращаться, чтобы она стала теплее и меньше… Или, может, просто хочется сказать ей что-то на прощание.

Далее происходит классический психодраматический процесс с обменом ролями между участником и его Вселенной по принципу «пустого стула», но вместо пустого стула – изображение Вселенной на стене (это делают недолго и не все, и только один-два обмена).

Финал

Мы познакомились с нашими вселенными, в которых не принято любить. Они были в нас не всегда, когда-то в истории нашей жизни они появились, когда-то давно мы приняли неосознанное или сознательное решение не любить, и оно было настолько магически сильным, что стало заклинанием… В любом волшебстве есть возможность найти источник заклинания и расколдовать лягушку или чудовище, но это уже другая история и другое путешествие… Просто помните, что любое заклинание имеет свое антизаклинание. Возможно, вы найдете время и силы отправиться и в это путешествие, в свое прошлое и найти тот момент, когда вы сказали себе: «Нельзя любить!» Вы скажете себе: «И все равно любить можно!»

Участники выходят из комнаты и делают записи в своих путевых дневниках.

Препятствие 2. «Демон недоверия»

В комнате на стенах наклеены образы демонов, горят свечи.

В мире есть добро и зло, свет и тьма. Мы не всегда находимся на свету, иногда мы попадаем в тень или даже темноту. Нами овладевают разные силы, которым сложно противостоять. Некоторые негативные состояния дают нам энергию, пусть и со знаком минус: агрессию, гнев… Некоторые – отнимают жизненные силы и отдаляют нас от источника любви. Одно из них – недоверие.

О, да! Это поистине могущественное чувство, разрушающее нас и отдаляющее от других и от самих себя настоящих.

Чем конкретнее и материальнее могущественное существо, тем легче его побороть. Чем ближе мы подпустим его к себе, тем подробнее удастся его разглядеть. Любого пугающего демона можно заманить и приручить…

Поэтому приблизимся к своему недоверию, смело взглянем на него…

Когда это состояние чаще овладевает вами, когда вам труднее с ним справляться? Воскресите в себе недоверие, воспроизведите его телом, материализуйте его в динамичной скульптуре.

Недоверие, оживи, явись нам, расскажи свою историю!

Сейчас каждым из вас полностью владеет недоверие, но при этом вы и ваша самость, ваше стремление любить тоже есть внутри, но только они сейчас затаились… Взовите к себе! К своему стремлению двигаться к любви и открытости! Спросите у себя: что мне поможет побороть это чувство?

Помогите себе размягчить скульптуру, попробуйте своим внутренним усилием заставить ее двигаться… пластичнее… еще пластичнее… постарайтесь из роли своей внутренней, но не явной в данный момент силы найти возможность вступать в контакт с другими… Старайтесь контактировать так, чтобы это соприкасание становилось ресурсом, уменьшающим силу недоверия или обиды, а не увеличивающим ее.

Обращайте внимание на то, каким чувством, чувствами сменяется недоверие, становясь мягче и уступая место вам самим. Усиливайте позитивные чувства, помогайте им оживать в вас, контактируйте, содействуйте друг другу!

Теперь, чтобы окончательно обуздать вашего внутреннего демона недоверия, попробуйте найти заклинание, которое делает его бессильным…

Желающие озвучивают заклинания, все пишут в дневниках.

В финале – запись в путевых дневниках ответов на вопросы: Кому из близких я не доверяю? В чем? В чем я не доверяю самому себе?

Прочитав еще раз, что вы написали, подумайте, что из этого и кому вы готовы доверить и насколько? Что вам поможет в этом?

Препятствие 3. «Жадность»

Оформление не важно, при входе стоит ваза с большим количеством мелких камешков, можно использовать красную фасоль, играет ритмичная, малоэмоциональная, техничная музыка.

Какая жизнь несправедливая штука! За все нужно платить, все нужно заслуживать…

Чтобы расколдовать чудовище, необходимо покинуть семью и уйти на далекий остров в страшный замок, чтобы вернуться домой, нужно отдать что-то очень важное и ценное…

Так и с любовью: ее постоянно приходится отдавать, такова ее – любви – природа!

Камешки – обмен

Всем участникам дается одинаковое количество камешков и говорится, что это самое важное, самое ценное, самое дорогое и незаменимое, что у них есть. Они должны потрогать и обозначить каждый камешек, что это. Затем участникам предлагается в течение 10–15 мин делать со своими камешками все, что угодно.

Не ограничивайте время. Даже если покажется, что процесс закончен, не спешите. Пусть участники испытают легкое состояние фрустрации. Иногда, когда процесс будет останавливаться во всей группе, можете провокационно спросить «И это все?» и продолжайте бездействовать. Займите позицию ведущего группы со свободной динамикой – не управляйте и не форсируйте.

Анализ

Какие чувства у вас сейчас? Чем они вызваны?

Что заставляло вас делать то или иное?

Что вы делали – отдавали или меняли? Или продавали? Что это было – подарок или бизнес?

Каждый озвучивает свои ответы на эти вопросы.

Так же и с любовью. Ты ее бережешь, не отдаешь, потому что кажется, что если отдашь, то ее у тебя больше не будет. Или отдаешь, но ждешь обмена, мол, не отдаю, а меняю: я тебе свою любовь, а ты мне свою… Вдруг случается, что назад нам ничего возвращается, или возвращается не то, или мало… Вспомните себя в такой ситуации, когда отдали, а в ответ получили не то, не столько или не получили вообще…

Запомните это состояние. Это жадность, а жадность всегда заставляет человека терять накопленное и убивает любовь. Любой жадный раджа в сказке к концу теряет свое накопленное золото, а нищий Али-Баба, отдающий последний динар, становится богатым и счастливым…

Такие же законы, противоречащие математике, действуют и в случае с любовью…

Финал

В следующий раз, узнав себя такого, признайтесь себе: «Я жадничаю». Не обещайте себе перестать быть жадным на чувства! Просто признавайтесь себе в своей жадности! И почаще вспоминайте, как вы в детстве отдавали лопатку в песочнице просто так!

Запись в дневниках.

Препятствие 4. «Пустота, одиночество»

Комната оформлена белым цветом полностью, как белый куб, в том числе пол и потолок, светит ультрафиолет, в коробке в центре комнаты – всякие мелочи: от пуговиц до игрушек, а также много белых бумажек (канцелярский куб-блок), окна открыты, прохладно, играет медитативная нейтральная музыка.

По-настоящему узнать свою любовь, а не подменять ее чем-либо, не фальсифицировать нам мешает страх внутренней пустоты и одиночества. Иногда пустота нам кажется бездонной черной бездной, в которой можно исчезнуть навсегда. Одиночество приравнивается к смерти. Человек боится смерти, и это нормально. Страх социальной смерти – одиночества – заставляет нас заполнять пустоту всем подряд…

Не разбираясь, ведомые страхом, мы заполняем свое пространство нужным и ненужным. Чем, кем вы окружаете себя, убегая от своей пустоты и царства Снежной королевы? Какими людьми, делами?

Каждый участник садится на пол так, чтобы вокруг было достаточно пространства, берет листки бумаги, пишет на них и выкладывает вокруг себя. Писать нужно как можно больше, не спеша. Также можно брать и выкладывать предметы как символы.

Оглянитесь вокруг. Как вам в этом пространстве?

Предлагаю навести порядок.

Оставляют только то, что действительно важно… Раскладывают, чтобы это оформляло какую-то свою личную зону, остальное возвращают обратно в коробку.

Не предлагайте выбрасывать или рвать лишнее. Это тоже часть жизни, зачем ее ломать и перечеркивать. Пусть все эти вещи, люди займут достойное место в своего рода архиве и останутся в этом пространстве.

Запись в дневниках своих мыслей после прохождения этапа.

Препятствие 5. «Страх контакта»

Упражнение «Руки» (К. Рудестам «Групповая психотерапия»)

Всем участникам перед входом завязываются глаза. В пространстве заранее расставлены стулья по два друг напротив друга, так, чтобы оставались проходы. Для рассадки желательны ассистенты.

Играет нейтральная музыка.

Аккуратно и молча всех рассаживают на стулья. Весь процесс происходит без слов. Повязки не снимаются до самого последнего момента.

После рассадки звучит речь ведущего (играет лиричная эмоциональная музыка, с разными перепадами):

Страх прямого контакта и проявления, любовь есть, я ее чувствую, но что-то мешает сделать шаг, пойти на прямой контакт…

Представьте близкого человека, важного, но к которому трудно подойти, обнять, прильнуть, даже иногда – улыбнуться… Для каждого свое: кому-то трудно обнять, кому-то сказать о сокровенном…

Представьте, что этот человек сидит перед вами, и у вас для общения есть только руки. Найдите руками его руки…

Поздоровайтесь, скажите руками, что рады видеть этого человека…

Скажите, что так давно хотели побыть рядом, пообщаться…

Скажите, как вы его любите…

Скажите, что вам так много хочется рассказать, что вас переполняют чувства, что теряются слова…

Скажите, что скучали, что вам его не хватает…

Скажите, что вы так рады, что этот человек у вас есть…

Поблагодарите этого человека за то, что он есть… не для вас, а просто есть на этом свете…

А теперь скажите руками, что вам пора, скажите, что вам еще хотелось бы увидеться и поговорить…

Попрощайтесь…

Затем по тому же принципу все выводятся из игрового пространства (повтор музыки для рассадки). После того как все вышли, участники снимают повязки.

Объясните, что не важно, с кем из участников они были в паре. Настоятельно рекомендуйте это не выяснять и сосредоточиться на другом: на своих чувствах и мыслях.

Финальное препятствие «Стереотипы» (перед проходом к Источнику любви)

Пространство Источника любви затянуто прозрачной пленкой, там на экране танцует пара (любое видео красивого парного танца без звука), цветные стяги, горят софиты. Все ярко и тепло!

Начинает играть напряженная музыка.

Наше путешествие почти подошло к концу. Мы уже совсем рядом! Пролистайте еще раз свой путевой дневник…

Мы прошли далеко не все стены, преграды и злые чары на пути к любви, есть и другие, наши личные, никому не известные, неизведанные тропы и царства. Все это делает нас несвободными, мешает дышать. Это наши стереотипы!

Каждый озвучивает свои стереотипы, как нужно любить, на каждый стереотип – один оборот пленкой (берется большой рулон пищевой пленки и участники обматывают друг друга).

Все это пока не открыто и сковывает нас, мешает двигаться вперед. Да, мы с этим не встречались на пути сегодня, но мы это чувствуем… Также чувствуем, что есть силы преодолеть это. Собери свои силы! Вырвись из плена стереотипов! Сделай шаг к своему источнику любви!

Прикоснитесь к этой невидимой преграде, это последний шаг, настройтесь, там ваше волшебство!

Участники настраиваются, каждый встает к стене, прорывает пленку, проходит в пространство любви…

Источник любви

Играет торжественная, романтичная музыка (нужна сильная композиция).

Любовь – это сфера божественного, она вне измерений и вне физического мира. Она не расположена в молекулах и атомах. В физическом мире есть поцелуи, объятья, подарки, ласки, теплые слова, взгляды, поступки. Это не сама любовь, но это ее проявления.

Любовь бесконечна и непостижима, ее нельзя познать или увидеть. Пусть она останется загадкой человечества! Но ее можно почувствовать, можно увидеть ее проявления. Ты ее чувствуешь и проявляешь, и эти ощущения можно описать.

Закройте глаза, представьте свою внутреннюю любовь. Где она в вас? Какого она размера? Сколько весит? Какого цвета? Какие издает звуки, какая ее мелодия? Какой это образ? Если бы она говорила, что бы она вам сказала?

Пустой стул покрыт красивой золотой тканью. Играет нежная музыка.

Представьте, что здесь, на этом стуле ваша любовь. Да, она невидима, но она есть. Она вас слышит и чувствует. Что вы хотите рассказать ей о своем путешествии?

Говорят желающие. Затем участники садятся на это место и слушают. Кто не говорит, просто присаживается и проникается ощущениями себя – любви.

Играет нежная музыка.

Вы – это ваша любовь. Станьте ею… Она везде в вас! Вы все – это любовь! Скажите не на публику, не играя, не вопреки и не назло, а просто изнутри, от своего источника любви: «Я себя люблю!» Скажите это вслух, громче, несколько раз: «Я себя люблю!»

Что вы чувствуете? Что с телом? Дыханием?

В дневниках участники пишут ответы на вопросы: «За что я себя люблю, уважаю, ценю, доверяю?..»

Представьте всех своих близких, которые рядом на этом жизненном пути. Скажите каждому из них: «Я тебя люблю», каждому по-своему. Какие они, услышавшие эти слова? Представьте их, запечатлейте образ.

Отследите состояние, тело, дыхание. Побудьте с этим состоянием столько, сколько потребуется…

Однако любовь по-настоящему жива, когда мы даем ей возможность проявиться.

Играет жизнеутверждающая музыка.

Групповой рисунок реки

На полу раскатывается длинный рулон белых обоев. Все рисуют свои чувства, как поток, можно в нескольких местах, можно, чтобы рисунки друг друга пересекались и сливались, как ручейки в единую реку Любви.

Играет позитивная музыка.

Кому хочется поделиться любовью? Сделайте это прямо сейчас! Позвоните кому-то, прокричите, танцуйте, обнимайтесь… Поделитесь, как угодно!

Четвертый этап: выход из игры – 30 мин

Тренинговое пространство, где проходил настрой.

Шеринг из роли путешественника.

Ныряем в прорубь

Символическое ныряние в прорубь. Смываем лишнее, что осталось, выходим из роли. На полу веревкой обозначен круг – условный вход в прорубь. «Выныривая», говорим «Я – … (свое имя) и я люблю!»

Перерыв – 20 мин.

Пятый этап: анализ игры – 40–60 мин

Какие ответы вы получили? Какие вопросы для себя поставили?

Какой ресурс для вас был в этой игре?

Говорим о правиле «48 часов» и предлагаем в течение этого времени ничего не предпринимать относительно жизни своей и близких, а поразмыслить и побыть с собой. То, что захочется сделать через 48 часов, обязательно нужно осуществить!

Используемые материалы

• Материалы для настроя (спички, шаблоны футболок, фломастеры, ватман, маркеры).

• Атрибуты костюмов (амулеты – бусины на веревочках, путевые дневники).

• Костюм Мастера (шляпа, зонт, плащ, бусы).

• Материалы для декораций и игрового действия (ватманы, черная ткань драпировочная или подкладочная, свечи, картинки с демонами, ваза с фасолью, мелкие предметы, белая ткань драпировочная или подкладочная, ультрафиолетовая лампа, белые листы бумаги – куб-блок, пленка прозрачная для теплиц, рулон пищевой пленки большой, яркие ткани, ленты, телевизор с видео или экран с проектором, стулья, повязки на глаза, рулон белых обоев или рулонный ватман, краски, кисти).

• Музыка для игры (нами использовались композиции Ханса Циммера из фильма «Перл Харбор», Depeche Mode, Secret Garden, Бебель Жильберто, Китаро, Ben Neil и др.).

Социальная игра в формате социопсиходрамы «Город, или Я хочу тебе сказать» (от 14 до 21 года)

Аннотация

Игра была создана в рамках социальной проектной деятельности компании по работе со студентами, детьми-сиротами, учащимися частных школ. Игра может использоваться как самостоятельно, так и в рамках больших социальных программ и проектов по формированию социально активной личности, гражданской неравнодушной позиции, а также в программах личностного роста для старших подростков и молодежи.

Идея игры родилась из самой жизни после того, как я оказалась свидетелем уличной ситуации, когда человеку нужна была помощь, но никто не замечал этого и не готов был что-то сделать.

Цель

Создать условия для актуализации личной социально-нравственной позиции в отношении реалий окружающей действительности, способствовать формированию ответственной позиции в отношении собственной жизни и социально активной позиции.

Действующие лица

• ведущий – Мастер игры – городской житель, носитель городской философии, наблюдатель и свидетель реальной городской действительности;

• герои сцен – ассистенты:

– первая сцена: пожилая женщина – уборщица в школе, двое мальчишек после футбола;

– вторая сцена: ребята из интерната (4 человека), один из них новенький;

– третья сцена: два друга-сироты, тетя одного из детей;

– четвертая сцена: токсикоманы в подвале.

Основной нарратив игры

Каждый из нас – это часть общества, соответственно, имеет отношение к тем социальным проблемам, которые в нем есть. Даже если эти проблемы или какая-то отдельная из них не затрагивают нас, это не значит, что они никогда не коснутся нас или кого-то из нашего окружения. Поэтому мы должны быть в курсе имеющихся социальных проблем, иметь свою позицию по отношению к ним, быть неравнодушными к происходящему вокруг. Если мы видим ту или иную проблему, мы должны стремиться по возможности приложить усилия к ее решению или хотя бы как-то в этом помочь. Это и есть взаимовыручка, без которой невозможно чувствовать себя безопасно в том мире, в котором мы живем. Ведь сегодня мы придем на помощь, а завтра кто-то придет на помощь нам. Пусть это будет мелочь (мы потеряем кошелек, а незнакомый человек даст нам денег на проезд), а может, что-то более серьезное. Социальная активность – это важная черта социально здорового, адекватного и успешного человека.

Здесь ведущий может привести примеры социальной активности знаменитых людей (но только в том случае, если понимает, что это позиция и ценность человека, а не разовые акции ради пиара).

Пример оформления игрового пространства

Игровое пространство оформлено в виде городского парка, в молодежном стиле (граффити). На стенах на больших листах или белой ткани в технике граффити нарисованы дома города. Также символично дома сделаны как аппликации или коллажи из черно-белых газет. По всему игровому пространству стоят лавки вразброс, символичные фонари (плафоны из папье-маше на каких-нибудь палках). Если это осень, то можно набросать по полу осенних листьев. По центру пространства – свободное место как площадь для проведения самого игрового действия. Между домами на стенах висят ватманы с привязанными маркерами с надписями «Я вижу…», «Я думаю…», «Я чувствую…». Таких ватманов должно быть достаточное количество, чтобы каждый мог написать что-нибудь в конце сцен, не создавая очереди и не мешая друг другу.

Сценарий

Первый этап: настрой участников – 30 мин

1. Какие социальные проблемы актуальны для вас? Затрагивают вас? (участники пишут на ватмане).

2. Каждый выбирает одну, наиболее актуальную, называет, ведущий ставит галочки рядом. Таким образом происходит ранжирование, выявляется наиболее актуальная проблема для группы.

3. Можем ли мы решить эту проблему?

4. В ответе на предыдущий вопрос проявляется ориентация каждого либо на результат и решение, либо на поиск виноватых и оправданий, почему нельзя ничего изменить.

5. Вывод про активную позицию, про то, что это залог успеха и вообще условие движения вперед.

6. Коротко об игре: Сегодня вы будете участвовать в мероприятии, где у вас появится возможность прожить некоторые из тех проблем, которые вы сейчас называли, и другие, не менее важные. Побыть в них, пусть это и не будет легким и приятным. Попробовать понять их со всех сторон и поискать или даже найти выход. Это серьезное мероприятие, важное условие – быть включенным лично, и тогда это даст возможности для личностного роста. Ориентироваться нужно на себя, свои чувства и мысли, а не на других. Ведь по жизни мы идем сами, и только мы сами ответственны за себя.

7. Обозначение места встречи.

Второй этап: погружение в игровое пространство – 15 мин

Участники встречаются с ведущим на улице.

Однажды вечером я вышел на улицу просто прогуляться по своему городу. Обычный осенний вечер, обычный город. Я смотрел на него в миллионный раз так, как смотрит каждый из нас. Ветер сорвал с ветки последний сухой листок и бросил мне под ноги. Я взглянул на него, поднял глаза и вдруг увидел вокруг все по-другому. Я увидел то, что скрывается за суетой, яркими огнями и витринами, шумными разговорами и проезжающими машинами. Не могу сказать, что я обрадовался, но точно после этого вечера жизнь моя стала другой, более ценной, полной и осознанной. Я увидел город с его теневой стороны, с той, которую мы стараемся прикрыть красивыми словами и делами, как прикрываем картиной отверстие в обоях на стене. Этот осенний ветерок как будто случайным порывом приоткрыл мне завесу…

Закройте глаза, послушайте звуки, шорохи. Ощутите на своем лице прохладу осеннего воздуха. Чувствуете ветерок? Это тот самый ветер, он сегодня снова с нами. И он хочет показать нам что-то. Непростое, неяркое, некрасивое, но то, что есть. Показать, чтобы мы увидели по-настоящему, поняли и чтобы жизнь наша стала чуть лучше, глубже, полнее.

Ну что ж, ветерок приглашает нас в гости в тот город, который прячется от наших взглядов. В путь…

Третий этап: завязка – 10 мин

Ведущий и участники входят в город. Играет музыка (городской рэп). По центру – замершие жители (ассистенты) с газетами в руках.

Участники рассаживаются по кругу, как будто на лавочки в городском парке.

Пантомима с газетами

Жители оживают и начинают действие с газетами. Газеты двигаются, сталкиваются друг с другом. Затем превращаются в единый ручеек, волну по цепочке. Потом изображают полет птиц. Финал – газеты натягиваются, закрывая лица, и дрожат. В конце ассистенты рвут газеты пополам, бросают их на пол и уходят в разные стороны за ширму.

Четвертый этап: инструкция перед игровым действием – 10 мин

Добро пожаловать в город. Здесь происходит много всего и хорошего, и плохого. Конечно, плохое не всегда хочется показывать, а уж тем более к нему прикасаться. Видя бомжа на улице, мы отворачиваемся и отходим в сторону. Внутри смешанные чувства брезгливости и почему-то стыда. Не потому ли где-то глубоко внутри нам стыдно, что каждый из нас имеет отношение к этому, ко всему, что происходит вокруг? Какая-то часть нас знает это и стыдится, что мы не обращаем внимания и ничего не делаем.

Сейчас нами будут прожиты некоторые сцены из жизни. Из нашей с вами жизни. В каких-то сценах мы увидим то, что не раз видели, в каких-то сценах узнаем себя, а какие-то нас ни разу не касались, но это не значит, что их нет и что это никогда не может с нами произойти.

Я предлагаю вам принять участие в этих сценах, смело войти в них, прожить, чтобы лучше понять, осознать и сделать выводы.

Алгоритм действий следующий:

1. Перед вами будет разыграна сцена, которая окончится стоп-кадром, то есть замиранием, остановкой.

2. После этого каждый из вас сможет занять место любого из героев или даже побывать на месте всех героев этой сцены. Пожить в роли, почувствовать ее и поделиться с нами чувствами героя, почему он такой, чего он хочет и т. д.

3. Зачем это нужно? Когда ты встаешь на место человека не образно, а по-настоящему, начинаешь говорить от его имени, ты на время становишься им и глубже понимаешь его. Это нужно, чтобы, выйдя из этого вымышленного города, лучше понимать и видеть настоящую жизнь, других людей и себя.

4. Если смотреть на все со стороны и ни разу не встать в чью-то роль – не получишь того настоящего опыта.

Пятый этап: игровое действие – 1,5 ч

Игровое действие проходит в несколько этапов.

1. Ассистенты разыгрывают первую часть сцены и замирают в стоп-кадре (все сцены заранее отрепетированы).

2. Мастер игры проводит с участниками психодраматические этюды в рамках разыгранной сцены.

3. Ассистенты доигрывают финал сцены, как он задуман режиссером (он всегда позитивный), и уходят.

4. Играет музыка. По всему пространству висят ватманы с надписями «Я думаю…», «Я вижу…», «Я чувствую…». У участников есть 5–7 мин, чтобы подойти и написать что-то на любом из них по итогам того, что только что было разыграно.

5. Мастер переходит к следующей сцене.

В сценарии приведено семь вариантов сцен, в реальной игре используйте не более четырех-пяти, иначе игра будет слишком долгой и участникам будет тяжело. Делайте выбор, исходя из приоритетных задач вашей целевой аудитории.

Сцена 1. Потребительская позиция. Обесценивание труда другого

Пожилая уборщица моет полы в школе (институте) и вслух размышляет о своей жизни. О том, что не создала семьи, не родила детей, теперь она одна и некому помочь и позаботиться. Работать здесь физически тяжело, но так хотя бы кому-то она делает что-то хорошее, приносит пользу.

В здание забегают ребята после футбола, разгоряченные, возбужденно что-то обсуждают. Проходят мимо бабули, бросают обертки, не видят, не замечают ее.

– Ребята, поднимите. Я же убрала только что.

– Это же твоя работа, теть Маш, мы спешим, нам некогда.

Начинают уходить. Стоп-кадр. Работа с участниками.

Отмирание сцены.

– Петь, ты иди… Я сейчас.

Один из мальчишек подходит к уборщице, поднимает бумажку, кладет руку ей на плечо поддерживающе, смотрит в глаза.

Сцена 2. Дедовщина по отношению к младшим, новеньким

Группа ребят в интернате сидит и раздумывает, чем заняться. Решают взять у кого-то из ребят фильм, колу, чипсы и посмотреть кино.

– Ну-ка, новенький, сгоняй, купи чего-нибудь вкусненького к фильму.

– А у меня денег нет. И вообще, я вчера ходил.

– Не волнует. Вчера ходил, сегодня пойдешь и всегда ходить будешь, если мы скажем! А деньги найди где-нибудь.

Двое шепчутся между собой:

– Где он денег-то найдет? Чего Сашка к нему привязался?

– Сиди, молчи. Чего тебе, получить захотелось?

Старший, обращаясь к младшим:

– Чего вы там шушукаетесь?!

Испуганно:

– Нет, Саш, ничего…

К новенькому:

– Я не понял, ты почему еще тут?

Стоп-кадр. Психодраматическая работа.

Отмирание.

Один толкает другого, призывая к действию.

– Саш, а ты сам-то помнишь, как ты к нам два года назад пришел?

– (с гонором) Ну, помню. И что? И меня гоняли, и били. И я гонять буду.

– Ну, и каково тебе было?

– (с опущенной головой) Хреново…

Двое встают и уходят. «Дед» в задумчивости уходит в другую сторону.

Сцена 3. Воровство из зависти. Собственничество или готовность делиться

Мальчик-сирота с тетей:

– Ну, сладкое, это хорошо. Но я тебе такую вещь привезла! Ты же наш единственный племянник. Это тебе брат твой двоюродный передал. Мы ему игру подарили, а он сказал тебе отвезти.

– Ой, какая классная! Спасибо! (обнимаются).

– Теть, а вы когда теперь ко мне приедете?

– Мы, Петя, на три года в Америку уезжаем. Жалко, что тебя взять не можем. Но вернемся и заживем вместе! Ну, мне пора.

Расходятся.

– Ой, нужно игру спрятать хорошенько! С Васькой играть будем!

Прячет, уходит, в комнату заходит Вася, крадет игру, возвращается Петя, угощает Васю конфетами.

– Васька, на, ешь. Тетка привезла. А то теперь три года такой лафы не будет. В Америку поехали… Ой! Мне братан такую игру подогнал! Сейчас поиграем. Пойду, принесу!

Васька встает.

– Петь, погоди…

– Чего?

Стоп-кадр. Работа.

Отмирание.

«Вор» подходит и молча, с опаской передает диск Пете. Пауза. Раздумье. Петя отвернулся с отвращением.

В конце концов Петя поворачивается, дает взглядом понять, что шанс у «вора» восстановить дружбу есть. Берет диск. Молча, не глядя друг на друга, но все же уходят в одну сторону.

Сцена 4. Потребительская позиция в семье

Молодой парень, подросток собирается праздновать день рождения. Ждет гостей. Мама бегает, накрывает на стол, волнуется, все ли в порядке.

Парень говорит ей немного с раздражением:

– Все, мам, нормально. Ты иди, иди… Выталкивает ее из комнаты.

Приходят гости. Подарки. Поздравления. Веселье. Один из гостей говорит тост:

– Ну, чтобы у тебя все было и тебе за это ничего не было!

Все смеются, поднимают бокалы. Тихонько заглядывает мама, узнать, все ли в порядке, может быть, еще принести что-то.

Кто-то из гостей спрашивает:

– А кто это?

– А, это мама моя… (Именинник небрежно машет в сторону двери и продолжает с кем-то общаться.)

Стоп-кадр. Работа.

Отмирание.

– Кто, кто? (удивленно)

– (именинник с другой интонацией, как будто что-то осознав, немного стыдливо) Это мама моя! Мам, заходи, я тебя с гостями познакомлю.

Сцена 5. Зависимость от материальных ценностей

По улице идет хорошо одетая, эффектно накрашенная молодая девушка, походкой хозяйки жизни, эмоционально говорит по телефону:

– Что? Как еще неделю ждать?! Я эту машину уже два месяца жду! Неужели так трудно из Германии в Москву машину пригнать?

Кладет трубку, снова звонок.

– Да, Майк, конечно, приеду! Разве я могу не увидеть первая твой новый дизайнерский ремонт!

Ее замечает идущая навстречу скромно одетая девушка:

– Ой, Наташ, это ты?!

– (отвлекаясь от телефона) Маша? …Майк, я тебе через минуту перезвоню. …Привет! Вот так встреча?!

– Да, со школы не виделись! Ты как? Чем занимаешься?

– (с гордостью) Ой, в двух словах не расскажешь. У меня своя дизайнерская студия. Живу в Москве в своей квартире на Мосфильмовской, вот машину жду из Германии… Все никак не пригонят мне ее. Приходится на такси ездить… А ты как?

– Ну, у меня ничего особенного. Вышла замуж. Родила двух детей, два мальчика. Старший скоро в школу пойдет, а младшему год. Смешной такой! Представляешь, старший утром завтракает и вдруг замер и смотрит на меня. Потом говорит: «Мама, ты у меня самая красивая!» И тут младший, сидя на своем стульчике, выдает торжественно: «Мама!» А до этого мы от него ни одного слова добиться не могли. Это было мое самое счастливое утро! А у тебя семья есть?

У второй девушки снова звонит телефон, она спешно отвечает приятельнице.

– Нет…

Стоп-кадр. Работа.

Отмирание.

– Алло! Что? Какие документы? … Да ну ее! Эту машину! (бросает трубку).

– Дела? Я тебя отвлекаю, наверное, болтовней своей о глупостях всяких?

– Да, нет. Так, ерунда… Слушай, а пригласи меня к себе в гости как-нибудь.

– Да, с удовольствием! Хоть сейчас! Только ты занята, наверное.

– Нет, как раз вечер совершенно свободен!

Вместе уходят.

Сцена 6. Токсикомания

Ребята в подвале.

– Ну, чего, пацаны, закайфуем? Я клейку раздобыл…

– А может, ну ее на фиг, хрень эту?

– Чего на фиг? Расслабиться надо, оторваться от всего. А то не жизнь, а тоска какая-то!

– Точно! Жизнь еще не такую хрень нюхать заставит.

– А у нас пацан нанюхался и машину на дороге не заметил.

– И чего?

– Да ничего! Насмерть!

Стоп-кадр. Работа.

Отмирание.

– Это кто? Андрюха что ли?

– Андрюха.

– Классный был парень. Мы в футбол вместе играли.

Встают, уходят от предлагающего. Он, немного посидев:

– Ну и хрен с вами.

С обидой уходит в другую сторону.

Сцена 7. Патриотизм

На сцене несколько (три-четыре человека) призывников. Одеты расхлябанно, кто-то слушает плеер, кто-то безучастно жует, кто-то испуганно озирается. Майор просит ветерана войны произнести перед ребятами напутственную речь перед отправлением в армию. Дедушка явно волнуется, говорит, что вот текст написал, держит дрожащими руками листок с речью.

Выходит перед призывниками, на лицах тех ничего не меняется. Берет листок и дрожащим голосом, но как можно торжественнее начинает читать:

– Дорогие призывники! Вы стоите на пороге важного для родины дела! (голос срывается).

Комкает листок и со слезами на глазах начинает говорить от себя:

– Не знаю я, что вам сказать, ребята, чтобы не фальшиво было. Скажу только, что когда я служил, воевал, времена были другие и думали мы по-другому, поэтому, что я вам сейчас ни скажу, все для вас непонятным будет. Знаю сейчас я только одно: я – слабый и больной старик, и нет у меня никого. Если что случится в стране, беда какая придет, враг, некому меня кроме вас защитить, сынки! (отворачивается, пряча слезы).

Стоп-кадр. Работа.

Отмирание.

– Вы простите меня, старика, ребята, за слабость мою… Не обращайте внимания, государство позаботится, если что. Не берите в голову…

Один из призывников:

– Это ты нас, дед, прости… Если знаешь, за что кирзачи топчешь, то и служить в кайф! Спи, дед, спокойно. Мы тебя в обиду не дадим! Правда, пацаны? (обращается к остальным, те, смущаясь, улыбаются, кивают).

Шестой этап: деролинг – 10 мин

Мы побывали на теневой стороне города, нашей жизни и увидели, что можно поступать по-другому, выход есть всегда. Важно помнить и знать, что в жизни случается всякое. Поэтому мы ответственны за свою жизнь и выборы, которые в ней делаем.

Раскатывается рулон чистой бумаги в сторону выхода.

Это выход в сторону настоящей, лучшей жизни!

Есть такое выражение «я умываю руки». Его мы говорим, когда не хотим брать на себя ответственность и предпочитаем проявить равнодушие, чем понимание и готовность помочь, поддержать или взять ответственность за то, что происходит.

Иногда мы говорим «я приложил к этому руку». Это слова успешного человека, творца своей жизни. Того, кто берет ответственность на себя.

Подойдите к этому символическому пути, приложите свою руку к нему, обведите ладонь и напишите на каждом пальце пять вещей, которые вы готовы делать, изменить, понимать в своей жизни после того, как побывали в этом городе.

Седьмой этап: деролинг (анализ игры) – 40 мин

1. Шеринг из ролей. Чувства, которые были в ролях.

2. Деролинг. Встаем, стряхиваем с себя роли. Просим соседей или кого-то из тех, кто в ролях не был, «снять» роль. Стряхнуть спину, потрясти со словами: «Ты не …, ты – Маша» (называя свое имя).

3. Шеринг. Какую параллель в этой игре я провел с собой, своей жизнью? Что понял?

Используемые материалы

• Материалы для декораций и сцен (ватманы на стенах с надписями, маркеры, ткани или белые обои для оформления стен, баллончики с разной краской для рисования символических силуэтов домов, фонарей, граффити, скамейки, стол, тарелки, бокалы и пр.).

• Музыка (нами использовалась современная молодежная рэп– и рок-музыка, в частности Дельфин «Чужая боль», композиции Face2Face, NoNamerz, Чапа, Земфира «Город», Любэ «Назови меня тихо по имени» и пр.).

Игра-драма «Перекресток» (от 14 до 21 года)

Аннотация

Идея одного из элементов игры появилась в процессе совместной творческой работы с коллегами из центра «Точка Пси». Окончательным толчком к созданию полноценной игры стал фильм Н. Михалкова «12».

Игра была создана для работы с подростками в рамках авторской образовательно-развивающей программы «Твое событие», а также в рамках социальных проектов по работе с молодежью.

Цель

Создать условия для развития навыков самопознания и умения делать согласованный выбор.

Задачи

• актуализировать проблему совершения жизненного выбора;

• развить умения анализировать и принимать, прогнозировать последствия совершаемых выборов;

• создать условия для проживания и присвоения различных жизненных ценностей и установок;

• развить навыки рефлексии, осознавания и адекватного выражения своих эмоций и чувств;

• создать условия для определения ценностных установок в различных значимых для подростков жизненных сферах;

• помочь определить собственную нравственную позицию по отношению к тем или иным социальным, философским, этическим проблемам.

Результат после игры

Осознанный, ответственный подход к совершению выбора и к принятию решений, бережное отношение к ценностям окружающих людей и своим собственным.

Более ответственное отношение к принятию решений и готовность отвечать за последствия этого выбора, любых действий.

Прояснение нравственной, этической позиции.

Основной нарратив игры

Любой выбор, любое решение имеют свои последствия, не только связанные с самим выбором, но и с тем, как меняется окружающая жизнь от последствий принятого решения. На эту тему написано множество книг и снято немало фильмов, однако в нашей повседневной жизни мы халатно относимся к принимаемым решениям. Принимая решения, мы опираемся на ситуацию «здесь и сейчас», что неприемлемо. Делая выбор, мы должны ориентироваться не только на свои взгляды, принципы и ценности, но и на то, как это решение повлияет на нашу жизнь и жизнь других завтра.

Пример оформления игрового пространства

Игровое пространство состоит из трех зон. В первой зоне (она же последняя) на полу изображены разные дороги, сбоку находится экран для просмотра видео, горят свечи, за дорогами из ширмы сделан символ двери.

Вторая зона разделена на две части: под потолком натянута веревка, на ней своего рода занавес, он открыт. В обеих частях стоят стулья, примерно по количеству половины участников в каждой. В центре на столе лежит некая коробка с кнопкой (можно взять от дверного звонка). В середине игрового действия в этой зоне участники разойдутся по двум сторонам, и занавес закроется.

Сценарий

Первый этап: настрой – 30–45 мин

1. Притча, работа с афоризмами, осмысление материала. Ведущий рассказывает, что психологическая игра называется «Перекресток». Вопрос к группе: «С чем это у вас ассоциируется? Какие образы возникают?» Группа выходит на тему выбора, ведущий обозначает, что именно эта тема ключевая в данном мероприятии. Ведущий раздает участникам афоризмы про выбор, просит прокомментировать каждый из них и привести примеры, какое это имеет отражение в реальной жизни:

• Там, где заканчиваются ежегодные выборы, начинается рабство (Джон Адамс).

• Очень часто мы выбираем не из того, что хотим иметь, а из того, что боимся потерять (Неизвестный автор).

• Перед вами стоит важнейшая задача сделать выбор: либо вы примете решение сыграть свою симфонию успеха, где вы станете дирижером, либо вы предпочтете унести с собой в могилу всю свою музыку, которая потенциально существует в вашей душе, но так и останется не сыгранной и которую так никто и не услышит (Колин Тернер).

• Когда необходимо сделать выбор, а вы его не делаете, – это тоже выбор (Уильям Джеймс).

• Необходимость исключает выбор, но лучший выбор тот, который вызван необходимостью (Константин Кушнер).

• Есть два важных выбора в жизни: принять обстоятельства такими, какие они есть, или принять на себя ответственность по их изменению (Неизвестный автор).

• Если у человека есть свобода выбора, он выбирает свободу (Михаил Генин).

• Главный выбор, который мы должны сделать в пропасти, – это с кем из нее подняться (Неизвестный автор).

2. Разогрев. Групповая дискуссия о том, каким образом участники принимают те или иные важные решения, были ли случаи, когда о решении приходилось жалеть, почему и т. д.

3. Определение базовых ценностей. Резюмируя содержание беседы о выборе, участники формулируют ряд ценностей, которые стремятся воплощать в своей жизни, которые кажутся наиболее значимыми, которым подчиняются их жизненные выборы. Также формулируется ряд ценностей, которые кажутся участникам неприемлемыми по тем или иным причинам.

4. Правила общей игры. Правила поведения на психологической игре: серьезное отношение к происходящему, активная позиция, тактичность, внимание к окружающим, отключенные мобильные телефоны и прочие гаджеты. Если участник не готов соблюдать те или иные правила, на его совести принятие решения о том, стоит ли ему участвовать в игре. На данном этапе участники должны четко определиться касательно того, готовы ли они участвовать в мероприятии, подойти к участию ответственно и серьезно.

5. Инструктаж. Вашему вниманию будут представлены разные сложные жизненные ситуации, которые вам предстоит прожить вместе и каждому отдельно. В рамках данной психологической игры у вас будет возможность повлиять на судьбу героев этих историй и свою собственную, посмотреть, как может развиваться та или иная жизненная ситуация, исходя из того, какие ценности вы выберете и насколько ваш выбор будет согласованным и честным перед самим собой.

Второй этап: погружение в игровое пространство – 20 мин

Перед входом в зал горят свечи, на полу – различные нарисованные дороги (прямые, извилистые, прерывающиеся и т. д.). Каждый выбирает ту, по которой он хочет сейчас пойти, и идет по ней в зал.

Вводное слово перед входом в зал

Сейчас, оказавшись в зале, вы попадете в некое новое пространство. Осмотритесь, попробуйте почувствовать, какое оно, какие мысли, эмоции навевает. Помните, что, возможно, вы своими решениями и поступками измените это пространство. Когда вы зайдете, то увидите чистые листы бумаги – напишите на них несколько слов о себе, о том, что вы приносите в это пространство, какие вы сейчас, в данный момент, почему вы здесь.

Участники, заходя в зал, попадают в некое новое пространство. Чтобы заявить о себе, они пишут несколько слов (кто я такой, какие ценности я принес в это пространство).

Завязка

Вы попали в пространство, где сегодня у вас будет возможность встретиться с самим собой, это пространство – наша настоящая жизнь.

Встретиться с самим собой очень непросто. Выбор – это единственная настоящая встреча с самим собой.

Выбор – это дар, которым наделен каждый. Слово «выбор» складывается из частей от «вы» и «брать», то есть каждый берет в жизни то, чего желает. Мы выбираем свое дело, свой характер и способы поведения, способ реагирования на те или иные жизненные обстоятельства. В качестве примера приведу притчу.

Несколько людей поносили однажды Иисуса, когда он проходил по их улице. Но он отвечал вознесением молитв во благо их. Некто спросил его:

– Ты молился за этих людей, разве ты не испытывал к ним гнева?

Он отвечал:

– Я могу тратить только то, что есть у меня в кошельке.

То есть какие способы реагирования у нас есть в подсознании, такими мы и пользуемся. Какое мировоззрение имеем, какими жизненными принципами руководствуемся, в соответствии с ними мы и живем.

Каждое решение имеет свои последствия, в том числе и выбор жизненных принципов и позиции. Человек несет ответственность за каждое свое решение. Судьба – это причинно-следственная связь между решениями человека и их последствиями. Изменив свой выбор, мы меняем судьбу.

В течение всей своей жизни мы осознанно или неосознанно выбираем.

Неосознанный выбор – это выбор, который принимается без осознания его последствий. Например, импульсные, спонтанные желания сознания, когда чего-то хочется без понимания последствий, которые вытекают из удовлетворения желания.

При осознанном выборе человек отдает себе отчет в возможных последствиях своего решения и принимает за них ответственность, то есть держит за них ответ.

Говорят, как только мы принимаем какое-то решение, сама судьба устраивает нам проверку.

Сегодня здесь, в этом пространстве жизнь приготовила вам проверку… проверку вашему умению выбирать, делать согласованный выбор… в соответствии со своими ценностями.

Видео «Эффект бабочки»

Участникам показывается отрывок из фильма «Амели 2: Случайностей не бывает» (момент, когда пожилой человек и главный герой в парке становятся свидетелями того, как мужчина принимает решение, сказать ли жене о другой женщине или нет).

Итак, сегодня вы столкнетесь с двумя очень сложными ситуациями, где вам сначала придется совершить свой личный выбор и прожить все его последствия, а также совершить выбор вместе с другими, но при этом твердо отстоять свою позицию до конца.

Третий этап: игровое действие

Ситуация «Кнопка»

Представьте такую ситуацию: сейчас XXI век, и мир становится все более опасным, растет преступность, жестокость, распространена равнодушная, потребительская позиция людей. Государству с каждым днем все тяжелее заботиться о физическом и психологическом здоровье своих граждан, сохранять и беречь их жизни. Каждый верит, что жизнь утопающих – в руках самих утопающих. Группа неравнодушных людей изобретает удивительное устройство, которое призвано спасти мир и подарить людям счастье, но за это счастье есть своя цена – ответственность.

Изобретение представляет собой небольшой чип, похожий на кнопку, который вшивается навсегда человеку и его очень трудно извлечь. Эта кнопка обладает особыми свойствами: когда кто-то, кому нужна помощь, находится от обладателя чипа на расстоянии 1 км, кнопка начинает подавать звуковой сигнал. Чем ближе к источнику беды, тем мощнее этот сигнал. Прекращает звучать он только тогда, когда человек больше не нуждается в помощи или погиб. Где именно находится человек – непонятно, но можно ориентироваться по интенсивности звука. Эта кнопка может спасти вашу жизнь и жизнь ваших близких, но при этом может и испортить вашу жизнь, утомить вас постоянным действием и большой ответственностью.

Чем больше кнопок, тем больше шансов на успех. Сейчас вам предстоит решить, хотите ли вы иметь такую кнопку?

Принятие решения.

Проживание последствий выбора. Группу делят на две части, с ними работает двое ведущих. Участникам предлагается представить после принятого ими решения, какой будет теперь их жизнь и мир вокруг них, их отношения со всеми.

Работа с теми, кто не выбрал кнопку

Участникам завязывают глаза. Они сидят на стульях. Мимо них кто-то ходит, иногда кто-то их задевает, иногда что-то падает, слышны крики «помогите», фоном идут сводки криминальных новостей. После того как участники открыли глаза, их просят поделиться своими чувствами по поводу того, какой стала их жизнь после принятого решения. Ведущий приводит примеры, провоцирует на сомнения в выборе. Далее участники снова закрывают глаза. Группа прослушивает стихотворение (текст песни) И. Черта «Чужая боль». После чего каждый должен окончательно решить, какой же он выбор делает (остается при своем выборе или меняет его), сообщить свое решение и обосновать.

Работа с теми, кто выбрал кнопку

Участники закрывают глаза. Им рассказывают ситуации:

– Представьте, к вам приехал лучший друг, которого вы не видели пять лет! Он проездом. Заехал на два часа, а потом снова самолет в Америку. Вы разговариваете, вспоминаете детство, смеетесь и тут… Раздается резкий звук сигнала кнопки…

– Вы идете на собеседование в компанию, куда пытались попасть несколько лет. У вас никак не получалось, и вот выпал шанс. Вы заходите в кабинет, вас встречают, просят рассказать о себе, вы начинаете рассказ и тут… Снова раздается резкий звук сигнала кнопки…

– Вы на свидании с девушкой (молодым человеком). Ваши отношения только начали развиваться. Вы остались наедине, волнуетесь. И вот настал момент, вы приближаетесь друг к другу для поцелуя и тут… Снова раздается резкий звук сигнала кнопки…

– У вас день рождения. Выносят именинный торт, все кричат «ура!» и тут… Снова раздается резкий звук сигнала кнопки…

Участники открывают глаза. Делятся эмоциями по поводу того, как изменилась их жизнь после принятого решения.

Затем каждый должен окончательно решить, остается он при своем выборе или меняет его, сообщить свое решение и обосновать.

Ведущий благодарит за активное участие, резюмирует все, что происходило, и предлагает перейти в другое пространство, сесть за стол.

Ситуация «Суд присяжных»

Все сидят за большим столом или в кругу. В центре стоит урна для голосования, горит свеча. В углу находится большая клетка, в ней сидит какой-то человек. Пока в полумраке. После слов ведущего над ним загорается софит.

Сейчас вы становитесь группой присяжных, от которых зависит важнейшее судебное решение, которое, возможно, изменит мир. Это очень большая ответственность, которую доверили именно вам. Вам предстоит решить судьбу человеку, решить вопрос жизни и смерти.

Перед вами очень опасный преступник, маньяк, совершивший серию жестоких и зверских убийств, в том числе детей и женщин. Он убил давно, сейчас его вина доказана и ему грозит смертная казнь в том штате, где она разрешена. Парадокс в том, что в ходе содержания его под стражей и следственных действий выяснилось, что он обладает паранормальными способностями, которыми в мире никто не обладает: он способен лечить от рака даже в самых тяжелых случаях.

Сейчас нужно решить ввиду особых обстоятельств, нести возмездие и подвергнуть его смерти или оставить жить в заключении, чтобы он, вероятно, спасал людей, помог лучше изучить эту страшную болезнь XXI века. Есть риск, что он откажется это делать, но в то же время это возможно. На его счету много убийств, и близкие погибших ожидают его кары, при этом многие замерли в надежде спастись от рака.

Решение можно принять один раз если сейчас вы решите его оставить в живых – это навсегда, и наоборот. Решать вам.

Время на решение – 20 минут, время пошло. Вам нужно принять единогласное решение, разница в голосах может быть не больше 3 (в большой группе от 20 человек), не больше 2 (в группе от 15 до 20 человек), не больше 1 (в группе 10–15 человек), единогласно (в группе меньше 10 человек). Тогда решение будет принято, голосовать вы должны письменно по одному.

Если решение не будет принято, то обсуждение продолжается.

Правила принятия решения:

• вы должны четко и аргументированно выражать свое мнение, приводить примеры и отстаивать свою позицию. Ответы тех, кто будет молчать или не будет выражать своего мнения, засчитываться не будут, и вам придется начинать все сначала;

• обосновывайте свое решение, просчитывая последствия не только для этого человека, но и для всего мира, всех людей, его близких и близких тех, кого он убил, всех, на ком может отразиться ваше решение.

После обсуждения вы должны написать ваше решение и положить его в урну.

По итогам решения преступника уводят. Выключается свет.

Четвертый этап: завершение игры – 15 мин

Видеофильм про выбор «Любовь или смерть» (ролик заимствован из YouTube)

Наша игра закончилась, но все, что здесь происходило, трудно назвать игрой, так как вы делали важнейшие жизненные выборы, принимали решения…

Это уникальный опыт… опыт, который навсегда останется с вами, чтобы принести вам успех и гармонию на жизненном пути… Обратитесь к самому себе в будущем…

Каждый участник пишет сам себе письмо о том, как ему следует претворить в реальную жизнь решения, которые он принял здесь, как реализовать ценности. Желающие могут озвучить.

Пятый этап: деролинг и отреагирование эмоций – 30 мин

Чувства из игры

Что я сейчас чувствую? Не оценка игры, не анализ, а чувства.

Коробочка эмоций

Возьмите конвертик. Это конвертик ваших чувств и эмоций. Оформите его как-нибудь, чтобы было понятно, что он ваш.

Теперь запишите на отдельных листках и положите в него чувства и эмоции, которые вам хотелось бы оставить у себя.

Спрячьте эти конверты. Пусть они будут с вами.

«Холодная прорубь» (веревкой в кругу обозначаем прорубь)

У наших предков была традиция. После сложных испытаний или праздников они совершали обряд омовения. Ныряли в реки, ручьи, проруби, чтобы смыть с себя усталость, все лишнее, ненужное. Вода – хороший в этом помощник. Она очищает и придает сил.

Вот перед нами прорубь с ледяной чистейшей водой. Не бойтесь, она не глубокая. Возьмитесь за руки и дружно нырните в нее.

Оставайтесь в воде каждый сам, отпустите руки. Поплещитесь, побарахтайтесь в воде. Когда почувствуете, что смыли с себя все лишнее, выходите, но не спешите. Стряхните, смойте с себя все ненужное.

Шестой этап: анализ игры с точки зрения опыта – 50 мин

• Каким образом участники совершали выбор, на что ориентировались, как реализовывали свои ценности в развитии ситуаций?

• Какие альтернативные ценности, взгляды на ситуацию показались неприемлемыми, какие вызвали положительные эмоции?

• Когда и как можно найти компромисс между противоречивыми ценностями, а когда это невозможно?

• Как нести ответственность за свои выборы и поступки, вопрос цены?

• Какие ситуации можно примерить на реальные случаи из собственной жизни, жизни знакомых, родных? Возможно, появилось какое-то новое видение, возможно, что-то переоценили. Каким образом можно что-то изменить к лучшему теперь?

Можно обсудить с группой ошибки при выборе жизненного пути, как можно их избежать, что нужно делать.

Сегодня мы поговорим о том, как люди выбирают свой путь в жизни и какие ошибки они при этом делают.

Ошибка 1. Отсутствие выбора. Как ни странно, большинство людей легко выбирают, каким путем они пойдут по жизни, полагаясь на авось. Как пойдет. В результате их бросает по жизни, как осенний лист на ветру. Человек поступил в институт, потому что посоветовал знакомый. Пошел в секцию, потому что хвалили. Устроился на работу, потому что рядом с домом. В результате работа скучная, жизнь тоскливая, семья надоела. Поругался с начальником, сменил работу. Поругался с женой, сменил жену. Поругался с телом, сменил этот свет на тот. Зачем жил? Непонятно.

Ошибка 2. Ожидание чуда. Вариация первой ошибки. Все то же самое, но при этом упование на чудо. Вот завтра все будет совсем по-другому. Что-то такое изменится в жизненном механизме и вокруг возникнет прекрасный сад, полный цветущих роз. Только не сегодня. Скоро, очень скоро. Может, не очень скоро, но обязательно будет. Мысль о том, что если хочешь сад, его нужно выращивать, как-то в голову не приходит.

Ошибка 3. Упорная работа белки в колесе. В этом случае человек готов работать день и ночь, но сам не знает, чего он хочет. Он работает на двух работах, берет сверхурочные. Все свои силы и здоровье вкладывает в бесконечную гонку. Скорее, еще скорее. Отдыхать некогда, болеть некогда. Суетится, суетится, сжигает всю энергию, а кому все это нужно – неизвестно. Тянул лямку до пенсии, заработал деньги, но ни здоровья, ни любимого человека, ни радости жизни.

Ошибка 4. Поиски удачной лазейки. Мечта о том, что можно провернуть какую-нибудь удачную аферу и получить сразу все: деньги, славу и полцарства в придачу. В результате человек все время бегает в поиске очередной сногсшибательной идеи, участвует во всех «мегаперспективных» проектах и ждет, что именно сейчас он одним пальцем решит все свои проблемы, которых с каждым днем становится все больше и больше.

Ошибка 5. Упрямая непоколебимость. Человек решил, что его путь – это пробивание отверстий в перфокартах. И достиг в этом большого мастерства. Мало кто может делать дырочки в перфокартах так умело и быстро. Однако перфокарты устарели, и его талант оказался никому не нужен. Но нет, он еще всем докажет. Он будет работать сутки через трое ночным сторожем, а в оставшиеся три дня он будет совершенствовать свое умение пробивать отверстия. Все стены у него обвешаны перфокартами с идеально проделанными дырочками, а в сундуке в строгом порядке отложены особо ценные из них для передачи по наследству. Его никто не понимает и не хочет понимать, но он обижен на весь белый свет и считает, что когда-нибудь его умение еще пригодится.

Ошибка 6. Я – человек маленький. В этом случае человек уверяет себя, что от него лично ничего не зависит, поэтому, где он сидит и что делает, – уже определено и изменить это никак нельзя. Поэтому все, что остается, это смиренно нести свой крест.

Ошибка 7. Поиск виноватых. О, здесь есть, где развернуться! Найти виноватых в неудачной траектории своей жизни не просто, а очень просто. Родители не передали по наследству генов гениальности, а те, которые случайно были переданы, безжалостно растоптал школьный конвейер. Детство было трудное, пирожные давали не каждый день, а домашние задания – каждый. К тому же скверное влияние улицы окончательно сбило с толку неокрепшую душу и приучило, что есть кино, вино и домино. В довершение всего это происходило в стране с неправильным режимом и неадекватными правителями, которые никакой помощи в воспитании не оказали, а только ставили палки в колеса молодому пытливому уму. Может быть, и был шанс выбиться в люди, но его иезуитски украли вольные каменщики – франкмасоны, которые окончательно поставили крест на всех радостях жизни, и остается только пить и нецензурно выражаться по поводу тех, кто опять повысил цены на водку.

Ошибка 8. Кто бы решил мои проблемы? Очень удобная позиция полного снятия ответственности за все, что с тобой происходит.

– Вы знаете, я так плохо запоминаю имена и цифры, что даже не помню, сколько у меня было мужей.

– Я страдаю топографическим кретинизмом, так что никогда не могу в своей квартире попасть в туалет с первого раза, сколько из-за этого было конфузов…

– Искать работу? Да вы что, я же ничего не умею, и потом, а что, я должна буду целый день работать? Это так странно.

– Вы меня напрягаете, лучше бы вошли в мое положение, я натура тонкая и не люблю, когда меня грузят всякими проблемами. Ну и что, что это мои проблемы, ну вы их решите как-нибудь.

Ошибка 9. Все виноваты. Все неудачи в жизни приписываются тем людям, с кем человек контактирует. Поэтому при таком начальнике карьеру не сделаешь, подчиненные ничего не понимают, с друзьями каши не сваришь, а уж с женщинами никаких дел лучше вообще не иметь.

Такому духовно продвинутому человеку жить очень тяжело. Ведь как жить, когда ты – просветленный, а кругом все виноваты?

Ошибка 10. Жизнь бессмысленна и беспощадна. Наконец, можно сделать самую нелепую ошибку. Сунувшись однажды в пекло и опалив крылья, человек решает, что жизнь – это ужасная штука и делать здесь нечего. Куда ни кинь – всюду клин. Для чего тогда жить?

Шеринг. Что мне дала эта игра? Какой опыт я получил?

Используемые материалы

• Атрибуты для оформления и игрового действия (экран, проектор, рисунки дорог, свечи, символ кнопки, звук кнопки, ширмы, урна для голосования, веревки, фольга для имитации клетки, листы бумаги).

• Музыка (нами использовались композиции таких групп и исполнителей: «Баста», Дельфин, Ханс Циммер, Primal Scream, Анджело Бадаламенти и др.).

Игра-проживание «Когда деревья были большими» (от 14 лет и старше)

Аннотация

Игра создана для выпускников авторской развивающей программы для подростков «Твое событие» и проходит на последней, четвертой ступени программы. Идеальной целевой аудиторией для данной игры являются выпускники 9-х, 11-х классов, колледжей, вузов.

Однако успешна и эффективна эта игра и для взрослой аудитории. В работе с взрослыми цель игры, скорее, связана с восстановлением единой связи своего жизненного времени, с принятием своей жизни и того жизненного этапа, на котором человек находится в данный момент.

Цель: дать возможность участникам прожить взаимосвязь между своим прошлым, настоящим и будущим и найти ресурсы в каждом из этих времен для выхода на новый этап своей жизни.

Основной нарратив игры

Время нашей жизни едино. Прошлое, настоящее и будущее связаны между собой. Чтобы быть успешным и чувствовать себя счастливым, нужно ценить, принимать свое время полностью, и тогда оно будет нашим помощником и ресурсом.

Пример оформления игрового пространства

Игровое пространство состоит из трех комнат: прошлое, настоящее и будущее. Комната прошлого символизирует детство, в ней множество различных игрушек от погремушек и кубиков до конструкторов, настольных игр и т. п. Также там есть сундук или большая красивая коробка для писем. Комната настоящего предельно лаконична, но в ней есть множество зеркал от больших до маленьких, косметических. Комната будущего вся обклеена белой бумагой, в этой комнате есть дверь на лестницу или на улицу как символ дороги в будущее.

Сценарий

Первый этап: настрой – 45–60 мин

Будучи объемным и довольно сложным, этот этап следует проводить с перерывом перед самой игрой. Перерыв может быть от получаса до суток, но не более.

«Медитация-визуализация»

Закройте глаза, сядьте поудобнее… (далее классические релаксационные фразы – около 1 мин).

Представьте себе, что вы идете по дороге. (Пауза маленькая.) Это только ваша дорога. Это дорога вашей жизни. Какая она? (Пауза большая.) Широкая или узкая? Извилистая или прямая? Ровная или трудно проходимая? (Пауза маленькая.) Идя по ней, посмотрите по сторонам. Что вы видите? (Пауза большая.) Что окружает дорогу? Где она проходит? (Пауза маленькая.) Какие виды открываются по пути? (Пауза маленькая.) Что или кто встречается на вашем пути? (Пауза большая.) Может быть, ваша дорога пересекается с какими-то другими? (Пауза большая.) Возможно, на вашем пути встречаются какие-то препятствия? (Пауза большая.)

Идите по своей дороге уверенно. (Пауза маленькая.) Это ваша дорога. На ней много важного и интересного. Идя по ней, представьте, что вы хотите увидеть. Куда хотите по ней прийти? (Пауза большая.)

Вы дышите полной грудью, улыбаетесь. (Пауза маленькая.) Вы знаете, что если захотите, дорога приведет вас к желанной цели. (Пауза.)

С этой мыслью взгляните еще раз на дорогу. (Пауза маленькая). Мысленно скажите ей «спасибо, мы еще встретимся» (пауза маленькая), и откройте глаза. Вернитесь в эту комнату.

Вопросы к участникам:

– Где проходила ваша дорога? Куда она вела? Вы путешествовали по какому-то отрезку своей жизни, или дорога проходила по всей жизни, включая будущее?

Отвечают желающие. Вопросы носят пока, скорее, риторический характер. Основные выводы будут после следующего упражнения.

«Пустой стул»

В центре круга ставится стул. Участникам говорится, что это ваша дорога:

Сейчас у вас будет возможность вновь пообщаться с вашей дорогой, сказать ей, как вам было по ней идти. Вы поворачиваете стул в свою сторону, это значит, что вы готовы пообщаться со своей дорогой. Вы можете, сидя на своем месте, сказать непосредственно дороге о своих чувствах, мыслях… Просто чем-то поделиться. Возможно, задать вопрос.

Таким образом, мы организуем небольшой диалог в классике психодрамы. Важно следить, чтобы, находясь на том или ином стуле, участник входил именно в эту роль и говорил из нее и от первого лица, обращаясь не куда-то, а непосредственно к собеседнику.

Участник: Дорога, ты очень неровная и трудная. (Если ребенок говорит: «Когда я шел по дороге…», поправляйте: «Когда я шел по Тебе». Обращайся к ней прямо, она сидит перед тобой на стуле».) Мне было трудно идти по Тебе.

Тренер: Еще что-то?

Помогите ребенку высказаться полнее, когда убедитесь, что он все сказал, спросите:

Ты хочешь услышать ответ дороги?

(Если нет, то можете завершать, переходя к другому участнику, если да, то – делается обмен ролями.)

Давай услышим, что ответит дорога. Поменяйся с ней ролями… (участник пересаживается, динамично, без длинных пауз и комментариев)… Уважаемая дорога, расскажите немного о себе.

Дорога: Ну, я такая-то… (если говорит «она», тренер сразу поправляет).

Тренер: Что вам хочется сказать в ответ на слова Васи? (если был вопрос из роли участника, то повторите его: «Вася спрашивает…»).

Дорога: …

Тренер: Поменяйся ролями (ребенок садится на свое место). Послушай мысленно, что сказала тебе дорога… (заканчивать диалог нужно всегда в своей роли).

Тренер: Ну, и последняя фраза дороге в конце вашего разговора.

Участник: …

Проводите эти диалоги динамично. Буквально по две-три фразы из каждой роли. Вопрос-ответ. Или обращение и ответная реакция.

Основное резюме в конце работы

Кто-то думал о прошлом, кто-то – о настоящем и актуальном сейчас, кто-то – о будущем, представляя свои дороги. Каждый этап нашей жизни важен и каждый реален. Прошлое никуда не исчезает, оно остается с нами в нашей памяти, опыте. Настоящим мы живем здесь и сейчас. Будущее тоже реально существует, так как оно есть в наших мыслях, фантазиях, желаниях и мечтах. Время нашей жизни едино. Мы тогда максимально успешны и счастливы, когда видим и принимаем свое время полностью, не теряя ни одного из его этапов. Некоторые живут прошлым, считая, что самое лучшее в их жизни уже было. Некоторые живут исключительно сегодняшним днем. Некоторые отрекаются от прошлого, «просиживают» настоящее, думая «вот побыстрее бы прошел этот день, год, закончилась школа и т. п.» и представляя, что вот там, впереди, когда-то начнется настоящая жизнь. Каждый из них делает большую ошибку, так как время едино и неделимо, и оно все наше, а не какой-то его отрезок. Это выглядит примерно, как если бы мы сказали человеку: «Я люблю только твои глаза или только твои руки, а остальное мне не интересно и не нужно».

Вспомните, в общении со своей дорогой в каком времени вы находились? Какое, возможно, незаслуженно упустили?

Сегодня (завтра) вам представится возможность побыть во всех временах своей жизни и каждому уделить внимание, в каждом найти свою важность.

2-й этап. Погружение в игровое пространство – 20 мин

Участники встречаются на улице под большим деревом, желательно дубом, как символом хранителя времени, мудрости. На дереве висит отрывной календарь. Из-за дерева выходит Мастер игры в образе феи времени или хранителя времени, в широком плаще, шляпе с большими часами на цепочке или на руке и с клубком толстой шерстяной нити в руках. Он начинает говорить, отрывая и бросая по листку с календаря, доходя таким образом до настоящего сегодняшнего числа.

Приветствую вас, искатели своего времени. Давно никого не встречалось на моем пути. Сегодня люди не замечают время, они бегут куда-то, догоняя что-то или, наоборот, убегая от чего-то. Время же продолжает идти само по себе, ускользая, а порой и отворачиваясь от людей. Некоторые, напротив, остановились и не идут никуда, пытаясь остановить и свое время, забыть о нем или повернуть вспять, что невозможно, как невозможно остановить течение реки или развернуть его в другую сторону. Почти никто на этом пути не обращается к своему времени напрямую, не пытается с ним поговорить, подружиться и стать партнером, спутником по жизни, а не случайным прохожим. Мало кто уважает время и говорит ему «спасибо», наоборот, многие жалуются, что «времени мало» или «времени – уйма, девать некуда!». Так время ускользает, исчезает, улетает, теряется, как эти листочки на ветру. Человек теряет важную опору и помощника в своей жизни.

А ведь в то время, когда для каждого из нас все деревья были большими, потому что мы были маленькими, время было чем-то загадочным, волшебным, сильным и очень значимым. Мы не осознавали, что это такое, но чувствовали силу и течение, которое ведет нас куда-то вперед. Почему же потом мы перестаем это чувствовать?

Я рад (рада), что вы решили уделить время своему Времени. Оно будет вам благодарно за это. Отправимся в путь. И помните, что время едино, как нить в этом клубке. Не рвите ее, соотнеситесь к ней бережно.

Мастер игры немного разматывает клубок и привязывает конец нити к дереву. Дальше он предлагает всем участникам взяться за нить и отправиться в путь.

Ведущий слегка разматывает нить, и по ней все идут до первой комнаты игрового пространства.

Третий этап: игровое действие – 1,5 ч

Вход в пространство прошлого «Детство»

Участники оставляют клубок с нитью у входа.

В комнате играет детская музыка, но не песенки, а музыка, как в музыкальных шкатулках или в подвесных игрушках для младенцев. По комнате вразброс лежит огромное количество различных игрушек, мячей, воздушных шаров, флаконов с мыльными пузырями, подушек и т. п. Хорошо, если в комнате будут не стулья, а ковролин или ковер, чтобы участники могли расположиться на полу.

Ведущий:

Сколько бы нам ни было лет, ребенок живет в каждом из нас. Кто-то помнит о своем внутреннем ребенке и позволяет ему проявляться – играть, безобразничать, удивляться, искать что-то новое и интересное… Кто-то забывает о своем ребенке, стесняется его проявлений, но от этого он не исчезает, а только лишь становится несчастным и болеет. Порой мы удивляемся, почему все в нашей жизни в порядке, а мы не чувствуем счастья и удовлетворения? Именно поэтому! Свое детство и внутреннего ребенка, пришедшего с нами из него, нужно помнить и любить такими, какими они были. Сейчас я предлагаю окунуться в детство.

Спонтанная игра

Ведущий предлагает участникам поиграть, как угодно и во что угодно. Они могут играть сами с собой или вместе. Кто-то просто посидит, понаблюдает или порисует. Ведущий не вмешивается в процесс, только наблюдает. Не торопит, не обозначает границ. Этот процесс может занять 15–20 мин. Однако, если ведущий видит большую потребность в продолжении, то дает участникам еще время наиграться.

Диалог из роли ребенка

Постепенно, ненавязчиво ведущий начинает спрашивать участников:

Сколько тебе сейчас лет? Какой ты? Что ты любишь делать? С кем ты дружишь? Чем занимаешься? Куда ходишь? О чем мечтаешь? Ты счастлив? Что тебе помогает (мешает) быть счастливым? В какие моменты ты чувствуешь себя наиболее счастливым? Что тебе для этого нужно?

В более простом варианте, без излишнего погружения, ведущий просит рассказать участников какую-нибудь историю из детства, доставляющую радость, тепло, дающую энергию.

Письма детству

Ведущий предлагает участникам немного прибрать в комнате, разложить игрушки. Сесть, осмотреться в комнате, затем посмотреть за окно, почувствовать себя сейчас. Еще немного побыть в пространстве детства, но находясь в своем актуальном возрасте и времени. Понаблюдать за своими ощущениями, эмоциями, мыслями.

Теперь я предлагаю каждому из вас написать письмо своему внутреннему ребенку, который живет в вас. Может быть, что-то ему рассказать, может, о чем-то попросить, в чем-то поддержать или попросить прощения, просто поделиться тем, как вы к нему относитесь.

Участники пишут письма, затем складывают и забирают с собой.

Ведущий предлагает встать, еще раз осмотреть комнату, сказать детству «спасибо» и двинуться дальше.

В конце, уже за дверью он замечает:

Детство осталось за дверью, но оно никуда не исчезло, оно продолжает быть там, и мы в любой момент можем прийти и открыть эту дверь. Главное, помнить, что она есть.

Ведущий еще раз открывает дверь, там по-прежнему играет музыка, лежат игрушки. Закрывает.

Помните это. Эта дверь никогда не бывает на замке.

Нить привязывается к ручке двери. Участники берутся за оставшуюся нить и проходят по ней дальше.

Вход в пространство настоящего

Клубок снова остается у входа.

Участники входят в комнату с большим количеством зеркал. Ведущий предлагает им походить, осмотреться. Затем выбрать какое-нибудь зеркало, в котором больше всего нравится свое отражение, и сесть рядом с ним. Если это маленькое зеркало, то взять его в руки.

Мы существуем во всех временах, но самые настоящие мы именно в настоящем. Если в полном смысле почувствовать себя в моменте «сейчас», то по телу начинают бегать мурашки от осознания того чуда, что мы есть. Мы дышим, двигаемся, что-то чувствуем, слышим, видим. Попробуйте почувствовать себя. Обратите внимание на каждую часть вашего тела… (Пауза.) Понаблюдайте, как вы дышите, как воздух входит в вас, а потом выходит, немного горячий, через нос… (Пауза.) Послушайте, какие звуки улавливают ваши уши… (Пауза.) Как кожа ощущает температуру воздуха… (Пауза.) Как ягодицы и спина чувствуют стул, на котором вы сидите… (Пауза.)

Теперь взгляните в зеркало. Что вы видите? Не задумывайтесь. Просто описывайте, что вы видите.

Каждому участнику предлагается сказать, что он видит в зеркале. Участникам не задают вопросы об отношении, эмоциях, которые вызывает увиденное.

Нам может нравиться свое отражение, может порой не нравиться, но мы – есть мы. Других таких нет и никогда не будет! Глядя в зеркало, скажите себе единственному, особенному, уникальному что-то важное, что необходимо услышать сейчас.

Каждому участнику предлагается сказать своему отражению хотя бы одну фразу.

Теперь улыбнитесь себе. Вдохните глубоко. Почувствуйте себя, свое тело. Его энергию, силу. Скажите себе: «Я есть. Я здесь. Я живу. И это важно».

Затем ведущий предлагает отложить зеркала, осмотреться. Обратить внимание на свое состояние сейчас. Желающие могут поделиться.

Почаще вспоминайте те ощущения, которые наполняют вас сейчас. Помните, что момент жизни в данный момент уникален. Уделяйте себе настоящему время, хотя бы немного, ежедневно. Улыбайтесь себе, хвалите себя. Просто говорите «спасибо» за то, что вы есть. Ведь настоящее – это самое мимолетное и ускользающее время. Еще недавно оно было будущим и вдруг уже стало прошлым. Как порой мы ждем отпуска, Нового года, дня рождения или чего-то еще! Потом вдруг понимаем, что это уже прошло, а мы почти не почувствовали, хотя так ждали! Зачастую, так случается потому, что мы не умеем быть в контакте с собой в настоящий момент.

Надеюсь, сейчас нам немного это удалось.

Нить снова завязывается, и движение продолжается.

Вход в зону будущего

Участники входят в комнату, целиком обклеенную белой бумагой.

Ведущий:

Кто-то четко представляет себе будущее, для кого-то оно туманно и размыто, но при этом в любом случае оно есть. Независимо от того, сколько нам лет, у каждого из нас есть свое будущее. У кого оно больше, ярче, шире – это спорный вопрос, и ответ на него не зависит от возраста. Он зависит от человека. Мы знаем массу примеров, когда у совсем юного человека, к сожалению, практически не оказывалось будущего, потому что он так относится к своему времени и своей жизни, что они не представляли для него ценности и в конце концов уходили от него. Также мы знаем немало примеров, когда жизнь пожилого человека так ярка, динамична и насыщенна, что каждый следующий день приносит все новые события. Любой молодой человек с завистью смотрит на эту способность жить!

Участникам предлагается пройтись, осмотреться. Найти место, где хочется остановиться, и нарисовать образ своего будущего. Предлагается просто представлять себя в будущем и изображать, скорее, ощущения, чем реальные события, предметы…

В процессе этого рисования участникам нужно поискать точку, место, где больше всего чувствуется энергия, жизнь. Прорисовать, обозначить это место как-то особенно. Затем побыть в контакте с ним. Поделиться ощущениями.

Участники делятся своими чувствами и мыслями, тем, насколько легко было найти этот эпицентр жизни в будущем. Насколько он большой или маленький. От чего это зависит.

С этими ощущениями ведущий подводит участников к двери (лестнице).

Четвертый этап. Выход из игрового пространства – 15 мин

В Библии написано примерно так: «Бог дал человеку время. И дал он его достаточно». Каждому из нас отведено достаточно времени в жизни. Не нужно бояться, что нам его на что-то не хватит или, наоборот, его будет так много, что жизнь начнет тяготить нас. Главное, уметь любить свое время. Я даже не говорю, уметь распоряжаться своим временем… Если принимать и чувствовать время, эту неделимую нить и энергию, то оно распределится так, как нужно.

Ведущий отпускает нить клубка по лестнице и вручает каждому свой клубок.

У каждого из нас своя нить жизни. Сейчас на какое-то время наши нити соединились и переплелись, а дальше снова нити всех вас будут виться самостоятельно, так же, как вились до того. Эти клубки всего лишь символ, но пусть они напоминают вам о вашем времени, о его целостности и важности.

Каждый участник, выходя из комнаты, завершает фразу: «Я чувствую, что нить моей жизни…».

Когда все участники вышли, начинает звучать песня А. Зацепина, Л. Дербенева «Есть только миг».

Пятый этап: анализ игры – 50–60 мин

На данном этапе предполагается классический тренинговый анализ по схеме:

• отреагирование эмоций: «Что я сейчас чувствую? С чем это связано?»;

• рациональный анализ полученного опыта: «Что я получил от этой игры? Как это пригодится мне в жизни? Какие выводы я могу для себя сделать?» и т. п.

Главный вопрос в финале анализа: «Удалось ли почувствовать единую связь времен своей жизни? Удалось ли найти и почувствовать энергию своего времени?»

Игровые оболочки для тренингов

Если мы как специалисты работаем с группой в форме активного обучения, то в нашем арсенале есть достаточное количество сценариев занятий, тренингов. Любой из них при желании можно превратить в игру, заключив в игровую оболочку. Это поможет уже привычный, иногда излишне рациональный сценарий сделать легче, ярче, интереснее, динамичнее. Это актуально, поверьте, для любого возраста. По своему опыту бизнес-тренера с уверенностью могу сказать, что при обучении персонала тренинги в игровых оболочках проходят с меньшим сопротивлением группы, нежели классические тренинги.

В трактовке М. Р. Битяновой игровые оболочки также являются психологическими играми в силу того, что любое занятие, заключенное в игровую оболочку, принимает форму игры, появляется несколько иная структура, нежели бы это был тренинг, то есть появляются те самые погружение в игру, игровое действие и т. п. Я соглашусь, что игровая оболочка есть игра, но отмечу, что, в моем понимании, она не есть психологическая, а уж тем более Большая психологическая игра. Поясню свою точку зрения. В игровой оболочке есть игровая задача, сюжет и пр., но нет главного в моей трактовке БПИ – нет нарратива. Если вернуться к типологии тренингов по Б. Мастерову, с которой мы начинали книгу, то игровые оболочки решают инструментальные задачи, но не решают концептуальных. То есть с их помощью можно более эффективно обучить участников каким-либо навыкам, потренировать умения, провести командообразование, например, но нельзя поменять мировоззрение, дать прожить новое состояние.

В связи со всем вышесказанным отмечу, что данный раздел позволит специалисту использовать ресурс Большой игры, заключая свои занятия в игровые оболочки, сохраняя при этом привычный жанр обучающего, развивающего занятия и определенную психологическую безопасность. Игровая оболочка – в этом хороший инструмент и помощник.

«Строим дом»

Игровая задача

Перед командой ставится задача построить уникальный дом. Для этого все участники становятся сотрудниками большой корпорации, в которой действуют несколько основных бригад (группа разбивается на микрогруппы по четыре-шесть человек), находящихся в разных городах. Именно эти бригады и будут воплощать суперпроект. В ходе работы участники выполняют различные задания в зависимости от цели тренинга. В процессе подготовки к строительству бригады, находясь «в разных точках страны», собирают различные ресурсы для реализации проекта. За каждое успешно выполненное задание (ориентация на результат) бригады получают «детали» дома. Периодически отдельные сотрудники бригад направляются в другие бригады «в командировку» (в микрогруппах постоянно меняется состав, чтобы дать возможность участникам взаимодействовать с большим количеством людей). В финале все бригады объединятся на «строительной площадке» со всеми собранными ресурсами и материалами, чтобы строить дом. Участники завершают строительство созданием фундамента, представляющего собой основные знания, умения, качества, которые они получили в ходе подготовки к строительству, то есть в ходе выполнения заданий.

Игровая легенда

Жили на свете мастера, которые делали важные для всех людей вещи. Работали они в разных уголках земли. Руки у мастеров были золотые, все у них получалось, но и они не обходились без помощи. То инструмент сломается, то материал сложный для дела найти не получается, то деньги для нового проекта понадобятся, то техника какая диковинная. Тогда мастера принимались по всему свету искать, кто им в их беде поможет. А дело-то важное стоит!

Решили мастера, что нужно собрать лучших из лучших и объединиться вместе, чтобы работа удавалась всегда на славу. Для этого задумали они построить большой общий дом и назвать его… (название зависит от цели тренинга).

Наступил тот день, собрались лучшие из лучших и приступили они к строительству. Однако оказалось, что не хватает им материалов, чтобы дом большой построить. Разбились они тогда на бригады и отправились в разные концы земли материалы добывать, условившись собраться снова здесь же в намеченный день и час.

Врата в мир Мечты, или Волшебные весы

Игровая задача

Участники пытаются попасть в некий волшебный мир, но их отделяют от него врата, закрытые на особенный замок. Замком этим являются весы, которые перевешены на одну сторону. На чаше весов лежат камни – это все негативные черты человека (ученика, студента, сотрудника компании). Задача участников – проходя испытания, выполняя задания, собрать камни, чтобы положить их на другую чашу, чашу положительных качеств. Только когда весы перевесят, ворота откроются.

Игровая легенда

Вы стоите на пороге интересного и загадочного мира, мира исполнения своей Мечты. Однако чтобы открыть ворота в этот мир, нужно быть готовым к этому. Ни один герой не воссоединяется с принцессой, не пройдя испытания.

Вот уже многие годы я и подобные мне охраняем вход в мир Мечты.

Первое испытание вы прошли – вы оказались здесь. Сейчас вам предстоит испытать на прочность ваше умение… (зависит от цели тренинга). Не умеющий… не сможет добиться успеха.

Ворота в мир Мечты открывают эти весы.

На одну из чаш я собираю все то плохое, что есть в людях: лень, безразличие, праздность, буйство, лживость, лесть, глупость… (или что-то иное в зависимости от цели тренинга, например характеристики, мешающие организации развиваться).

Открыть дверь смогут лишь те, кто, собрав как можно больше положительных качеств, перевесят ими эту чашу весов.

Перед вами волшебные руны (камешки или карточки с различными знаками). Выбирая одну из них, вы выбираете себе испытание. Если вы удачно справитесь с испытанием, то получите камни, которые позволят вам перевесить чашу весов. Так, проходя испытание за испытанием, вы будете приносить мне положительные качества и класть их на вторую чашу весов. Время на прохождение испытания ограничено. В моих руках песочные часы. Когда я переверну их трижды, время выйдет. Надеюсь, вы справитесь.

Ну что ж, в путь!

Ключ к успеху

Игровая задача

Участникам необходимо найти ключ к успеху, который состоит из отдельных элементов (правила успеха). Разгадать эти элементы можно, только получив свой собственный опыт достижения успеха. Таким образом, участники, выполняя определенные задания, формулируют некие правила, принципы успеха, из которых и собирают элементы ключа. Собрав все элементы, они получают свой ключ успеха.

Игровая легенда

Наша жизнь – это длинная дистанция, которую каждый преодолевает по-своему. Кто-то бежит, кто-то идет не спеша, кто-то спотыкается, кто-то летит, словно птица…

Наша жизнь – это взлеты и падения, радости и огорчения, мгновения и вечность, гармония и хаос. Порой бывают такие минуты, когда все решают секунды и все это длится часами… Однако, главное, наша жизнь – это всегда очередной старт к чему-то новому и важному, когда и каким будет финиш, зависит только от нас…

Каждый из вас, независимо от того, сколько ему лет или какой опыт он имеет, может изменить свою жизнь и сделать ее успешнее, получив свой собственный ключ к успеху.

Цитата

Али Апшерони

«Сколь бы удачно ни сложилась жизнь, люди, как правило, хотят чего-то большего, а их сознание всегда подчеркивает разницу между уже достигнутым и все еще желаемым».

На вашем пути могут встречаться трудности, не все будет получаться сразу, но не унывайте! Чем больше ошибок вы сделаете, тем совершеннее будет ваш ключ к успеху, который вы добудете в этих испытаниях. Помните, временная неудача лучше временной победы. Однако потрудиться придется.

Цитата

Л. Хаммер

«Если я работаю по четырнадцать часов в день и семь дней в неделю, то мне определенно начинает везти».

Результат стоит того! Удачи на пути к поиску своего ключа успеха!

Спасти мир

Игровая задача

Участникам говорится, что человечество на грани разрушения. Утерян весь опыт, знания, накопленные тысячелетиями. У них важнейшая миссия – собрать по крупицам оставшиеся знания воедино и восстановить наследие человечества. Так, выполняя различные задания, участники получают отдельные элементы знаний (в зависимости от цели тренинга) и собирают их в одну книгу, летопись.

Игровая легенда

Много творений свершило человечество за тысячелетия своего существования. Появился человек на свет давно, тогда же появилось первое знание. Миссия его заключалась в том, чтобы сохранять и приумножать мудрость и радость человеческую… Жил и развивался человек, и стало ему казаться, что был он всегда и делал всегда одно и то же. Стал человек забывать свое предназначение, и что-то начало ломаться в мире. Стали теряться важные знания и опыт. Однако суждено было появиться новому человеку и создать мир заново.

Лига выдающихся людей

Игровая задача

Каждому участнику прямо предоставляется возможность попасть в мировую лигу выдающихся людей. Для этого он должен своими знаниями, делами доказать, что достоин этого. На протяжении тренинга все участники проходят оценку по определенным критериям, и в финале выясняется, кто же достоин попасть в лигу. Критериями должно выступать не то, как участник обучается в тренинге, как у него получается справляться с тем или иным заданием. Иначе таким образом мы только создадим дополнительный страх, напряжение и нежелание работать в тренинге. Критериями являются такие характеристики, как активность, открытость, готовность пробовать новое, делиться своим опытом и т. п.

Игровая легенда

Выдающийся человек! Кто это? Какими качествами он должен обладать, чего добиться и что сделать, чтобы заслужить это звание? В разные эпохи на эти вопросы отвечали по-разному. В первобытные времена для этого достаточно было быть лучшим охотником. В древние времена – лучшим воином, чуть позже стал цениться интеллект, изобретения. В какие-то времена мерилом было богатство, в какие-то – творчество. Однако во все эпохи звание «выдающийся» зависело не от титула или местоположения, а от человека. Звание выдающегося человека достоин носить тот, кто заслужил его делами!

Все присутствующие оказались здесь не случайно, а за какие-то дела и поступки. Так почему бы не побороться за столь почетный титул и не вступить в лигу выдающихся людей?

Лига выдающихся людей – пока закрытое общество. Приглашение стать ее почетным членом получают далеко не все. Даже после испытаний не каждый удостаивается чести быть приобщенным к деятельности лиги. Это не политическая организация, не военное общество или радикально настроенная группировка. Лига – это элита. Ее представители посвящают свою жизнь борьбе за высокие достижения, идеалы и победы, прославляющие имя «Человек».

Пример тренинга командообразования в форме игровой оболочки

Таблица 2.1. Строим дом (игровые задачу и легенду см. выше)

Заключение

Большая психологическая игра – метод не для ленивых, не для консерваторов и излишних скептиков. Раз вы дошли даже до заключения, то уж точно не являетесь ленивыми! Консерваторами и скептиками – наверняка, тоже, иначе отложили бы эту книгу примерно на середине, найдя массу причин, почему все это не будет работать на практике и в реальности не применимо. Приведу несколько таких причин:

• это нельзя использовать в работе с детьми и подростками, потому что это слишком сложно и напоминает психотерапию;

• это нельзя использовать в работе с взрослыми, потому что требуется слишком много фантазии и предполагает только абстракцию;

• это нельзя использовать в бизнесе, так как это слишком оторвано от реальных бизнес-процессов;

• это вообще нельзя использовать, потому что это слишком трудно, мудрено, замысловато и т. п.

Если вы согласны более чем с одним пунктом приведенных аргументов, то ни в коем случае не используйте в своей практике большие психологические игры. Возможно, вы найдете для себя что-то интересное среди игровых оболочек, и это уже будет очень здорово. Если и в них нет ничего практически применимого для вас, то просто спасибо за то, что нашли время и прочли мою книгу, включая эти слова.

Всем остальным я хочу пожелать успехов в использовании описанных здесь игр и в создании своих собственных. С этим методом вы точно сможете делать то, чего никогда не делали ранее. В этом я просто уверена!

Хотелось бы обозначить для заинтересованных, но сомневающихся в том, работает ли это: все описанное в данной книге – это более чем 10-летний практический опыт использования Большой психологической игры. Каждый сценарий не единожды воплощен в жизнь с разными аудиториями, претерпел не одно изменение, дабы стать лучше, эффективнее и логичнее.

Все описанное в данной книге я создавала, творила, реализовывала в рамках деятельности компании «Искусство тренинга», одним из основателей и руководителей которой я являюсь. Основной отличительной чертой нашей компании от других тренинговых компаний я считаю то, что мы всегда стремимся подходить к решению поставленных задач творчески, нестандартно, без клише, индивидуально и неравнодушно. Именно поэтому в нашем названии есть слово «искусство».

В год, когда дописывается книга, компании исполнилось 10 лет. За это время в наших обучающих и развивающих программах приняло участие около 11 000 человек, от детей до бизнесменов.

Если вам интересен наш авторский подход к обучению детей и взрослых в формате личностного роста или профессионального развития и бизнес-обучения, то с радостью ждем вас на наших программах:

• повышения квалификации длительного и краткосрочного формата («Тренинг тренеров», «Кадровый менеджмент», «Игротехника и игромоделирование», «Директор учебного центра» и др.);

• бизнес-обучения в открытом формате;

• бизнес-обучения в корпоративном формате;

• личностного роста.

Также приглашаем к сотрудничеству в рамках проводимых нами развивающих программ для подростков, семей, а также социальных проектов.

Вся деятельность компании осуществляется на основании образовательной лицензии.

Подробнее обо всех наших проектах вы сможете узнать здесь:

Программы для взрослых, социальные проекты

www.arttrening.ru

телефоны: (495) 363–59–21, 608–45–98

Программы для детей, родителей, семей

www.art-teen.ru

телефоны: (495) 608–50–36, (968)-759–65–28

Список литературы

1. Бах, Р. Единственная. – Киев: София, 2009.

2. Брокмейер, Й., Харе, Р. Нарратив: проблемы и обещания одной альтернативной парадигмы // Вопросы философии. 2000. № 3.

3. Кинг, С. Темная башня (цикл из 8 романов). – М.: АСТ, 2010.

4. Коллинз, Дж. От хорошего к великому. Почему одни компании совершают прорыв, а другие нет… – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012.

5. Кутузова, Д. Нарративный подход в работе психолога образования // Вестник практической психологии образования. 2007. № 8.

6. Леванова, Е. А. и др. Игра в тренинге: возможности игрового взаимодействия. – СПб.: Питер, 2011.

7. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками. Под ред. М. Р. Битяновой. – СПб.: Питер, 2011.

8. Пригожин, А. И. Методы развития организаций. – М: МЦФЭР, 2003.

9. Рудестам, К. Групповая психотерапия. – СПБ.: Питер, 2006.

10. Хазин, М. От любви до ненависти… и обратно. – М.: Твои книги, 2010.

11. Эпштейн, М. Жизнь как нарратив и тезаурус // http://exlibris.ng.ru/kafedra/2007–12–20/4\_pushkin.html.

12. Юнг, К. Г. Душа и миф. – Киев; М.: Порт-Рояль; Совершенство, 1997.