

Институт дополнительного профессионального образования

Дипломная работа по специальности "Прикладная психология"

Белоконь О. А.

Психологические возможности ролевой игры в  
адаптации человека к нестандартным ситуациям.

На примере ролевой игры «Сильмариллион-экстрим»,  
Екатеринбург, 2002 год.

2005 г.

## Содержание

Введение .....	3
Глава 1. Ролевая игра: понятие, структура, функции.....	3
1.1. Понятие "ролевая игра" .....	3
1.2. Структура ролевой игры. ....	8
1.3. Функции ролевой игры.....	9
1.4. Значение ролевой игры в рамках личностной психологии человека. ....	10
Глава 2. Ситуация и человек: принципы, проблема предсказуемости, ситуационные факторы .....	12
2.1. Основные принципы в рассмотрении психологии ситуации. ....	12
2.2. Проблема предсказуемости поведения человека в нестандартных ситуациях.....	16
2.3. Обыденность насилия: эксперименты Милгрэма, Бандуры и пр.....	19
2.4. Эксперименты по выученной беспомощности. ....	24
2.5. Социальные роли и Стэнфордский тюремный эксперимент Ф. Зимбардо.....	28
2.6. Важность «стороннего наблюдателя».....	30
Глава 3. Разбор ситуации, сложившейся на игре «Сильмариллион-экстрим» .....	31
3.1. Тематика игры, задачи мастеров, задачи игроков. ....	31
3.2. Задачи «Ангбанда». ....	32
3.3. Методики, применяемые в «Ангбанде» для достижения поставленных задач. ....	33
3.4. Реакции людей на предложенные ситуации.....	38
3.5. Развитие ситуации "палач-жертва" до девиантного поведения участников.....	39
3.6. Краткосрочные последствия ситуации «Ангбанд» для игроков и игротехников. ....	39
3.7. Долгосрочные последствия. ....	40
Глава 4. Выводы и практические рекомендации .....	41
4.1. Разбор ситуации «Ангбанд» с учетом выводов ситуационной психологии. ....	41
4.2. Выводы по ситуации «Ангбанд». ....	43
4.3. Практические рекомендации организаторам и участникам ролевых игр. ....	44
Заключение .....	45
Источники .....	46

## **Введение**

Современный мир зачастую ставит человека во все новые и новые ситуации, предоставляя ему обширное поле выборов, но сокращая время. Общество находится в вечном цейтноте, психика человека зачастую не успевает приспособиться к изменяющимся обстоятельствам. Психологическое онемение - довольно опасный синдром наших дней, по мнению некоторых исследователей, 80 % аварий на воздушном транспорте обусловлено не отказом техники, а ошибкой пилота или диспетчера, одним словом, "человеческим фактором". (1)

Масштабные социальные преобразования, касающиеся не только нашей страны, дорогие социальные программы часто оказываются неэффективными, в то время как маленькие, дешевые и буквально "точечные" социальные воздействия способны полностью изменить общество (как это видно на примере "оранжевой революции" на Украине).

Можем ли мы предсказать поведение человека в той или иной ситуации? Можем ли сказать, в какую ситуацию попадет человек через пять минут? Многочисленные исследования убеждают нас в том, что полностью прогнозировать человеческую жизнь и человеческое поведение невозможно. Однако частичные прогнозы все же возможны, и обучение человека поведению в нестандартных ситуациях (например, при захвате заложников – увы, не такое уж невероятное стечение обстоятельств, и сегодня каждый может оказаться на месте жителей Беслана) так же реально.

Однако каким именно образом может происходить тренировка новых поведенческих навыков? Психологи утверждают, что чувственный опыт незаменим, и самый эффективный способ научиться новому поведению – разыграть его. Для этого существуют различные курсы и психотренинги, однако в данной работе я хочу остановиться на одном из новых инструментов обогащения поведенческих реакций человека – на ролевой игре.

Понятие ролевой игры известно давно, за рубежом ролевые игры получили большое распространение. Однако уникальный опыт нашей страны состоит в том, что нигде более так широко не представлены ролевые игры живого действия, построенные на импровизации всех участников. В этом смысле ролевое движение России и ближнего зарубежья (так называемые страны "бывшего СССР") совершенно уникальное, не имеющее аналогов во всем мире. Опыт, полученный в результате проведения и осмысления сотен ролевых игр, нуждается в разработке со стороны психологов и представляет собой бесценную сокровищницу новых знаний и приемов, которые могут и должны войти в рабочий арсенал психологов, особенно социальных психологов.

Данная работа построена по следующему принципу. В главе 1 дается общее понятие о ролевых играх, об их структуре и функциях. В главе 2 даются исследования социальных психологов, важные с точки зрения понимания происходящего на ролевой игре. В главе 3 дается описание конкретной ситуации на примере одной из ролевых игр, оказавших значительное влияние на развитие ролевого движения в целом. В главе 4 дается анализ описанной ситуации с точки зрения социального психолога и рекомендации мастерам и участникам ролевых игр.

Источники в тексте данной работы помечаются цифрами, их полный список дается в конце работы.

## **Глава 1. Ролевая игра: понятие, структура, функции.**

### ***1.1. Понятие "ролевая игра".***

Понятие "игра" знакомо каждому человеку. Оно обладает столь многогранным смыслом, что единого определения игры не существует. Выделяются игры с предметами, социальные игры по Э.Берну, "игра как ведущий вид деятельности у ребенка с 3-х до 7-ми лет" в возрастной психологии. В данной работе понятие *игра* будет рассматриваться, прежде всего, с точки зрения межличностного взаимодействия, коммуникации.

Итак, что такое игра с точки зрения теории социальной коммуникации?

Игра представляет собой общение между людьми, которое может происходить в трех вариантах:

- игра в рамках несловесной (невербальной) коммуникации, например, спортивные игры;
- игра в рамках словесной (вербальной) коммуникации, например, языковые игры вроде кроссвордов и ребусов;
- игра, сочетающая словесную и несловесную коммуникацию, например, драматическое представление.

Но сущность игры не исчерпывается коммуникацией, игра – это не только передача смыслов, но и *создание* новых смыслов. Потому игра – творческо-коммуникативное действие.

Игры – неперемный спутник развития человечества. На стадии археокультуры игры выполняли чрезвычайно важные функции. Они использовались для социализации подрастающего поколения (особенно – обряд инициации), для подготовки к коллективной охоте, для тренировки. Но учебно-тренировочные функции были не главными в древней игровой деятельности; главное поле игры — внутрилитарное — это праздники, ритуалы, первобытное искусство (танцы, музыка, петрография, мифы). Все эти занятия связаны с созданием, хранением, распространением и освоением смыслов, т.е. представляют собой археокультурную творческую и коммуникативную деятельность. В коллективных играх первобытный человек постигал чувство единства с коллективом, приобщался к социальной памяти общины и сам пытался сделать свой вклад в эту память.

Становление *палеокультуры* привело к формированию социально-культурных институтов — религии, искусства, образования, литературы, наконец, науки и журналистики; игра была вытолкнута в досуговую среду как некое несерьезное занятие. Но у всех народов игры сохранились в форме праздников, имеющих сакральное значение общения с божественными силами, а также бытового праздничного общения. Коммуникационная значимость олимпийских игр и грандиозных праздников императорского Рима несомненна: это были форумы для общения граждан и передачи традиций из поколения в поколение. Отношение к игре в средневековой народной культуре хорошо освещено в работах Бахтина и Гуревича. Однако и в официальной строгой культуре средневековья торжественные богослужения воспринимались как игра, и этот аспект игр средневековья еще ждет своего исследователя. В целом можно сказать, что представление о Средних веках как о "темной эпохе" человечества, эпохе мрачной, полной запретов и отрицающий смех, давно устарели. Христос, хоть не описанный в Евангелиях смеющимся, совершил свое первое чудо на свадьбе – празднике безусловно игровом. Также в века Средневековья, наряду с ритуально-строгими церковными праздниками, процветали рыцарские и поэтические турниры, маскарады, практиковались карнавалы, корриды, народные праздники, вобравшие в себя элементы не только языческой культуры, но и обогащенные новыми христианскими элементами, а главное – новыми смыслами.

В палеокультуре намечилось разделение культурной деятельности на *два русла: народная культура*, носившая игровой характер, и *элитарно-профессиональная культура*, руководствовавшаяся неигровыми нормами и стандартами. Обе культуры обеспечивали движение созданных ими смыслов в социальном времени и пространстве.

*Неокультура* раскрепостила народные массы, у трудящихся появился досуг и вместе с ним — повышенный спрос на развлечения, игры, зрелища. В XX веке развернулась индустрия досуга, которая оккупировала все коммуникационные каналы и средства: газетно-журнальное и книжное дело, театр и кино, радиовещание и телевидение. Игровая сущность этой индустрии очевидна: ее машины производили не материальные блага, а предметы развлечения, заполняющие досуговое время праздных людей. К двум разновидностям культуры — народной и элитарной — добавилась третья разновидность — *коммерческая массовая культура* — характерная примета зрелой неокультуры.

*Постнеокультура*, располагающая мультимедийными компьютерными средствами, обогатила рынок развлечений *компьютерными играми*. Компьютерные игры быстро сделались очень популярны: социологи установили, что американцы ежегодно расходуют на компьютерные игры больше долларов, чем на покупку звукозаписей, билетов в кино и театр, вместе взятых. Компьютерные игры с детских лет сопровождают подрастающее поколение, вызывая, с одной стороны, гиподинамию, атрофию опорно-двигательного аппарата и мышечной мускулатуры, с другой стороны, — быстро развивая интеллект, т. е. логическое мышление и воображение человека. Компьютерный игрок привыкает перемещаться из одного виртуального мира в другой, быстро воспринимать незнакомые ситуации и адаптироваться к ним. В бурно изменяющемся обществе XXI века развитая интеллектуальная гибкость обеспечит приспособление к новым, неожиданным реалиям. Компьютерные игры выполняют, таким образом, функцию социализации молодежи в постиндустриальном обществе, подобно археокультурным мистериям.

Итак, творческо-коммуникационную миссию создания и передачи общественно признанных смыслов в социальном пространстве и времени игры выполняют со времен палеолита до наших дней. Но чем игры отличаются от других видов социально-культурной деятельности, в чем их непреходящая прелесть?

1. Всякая игра есть *свободная* деятельность, игра по приказу — не игра, в крайнем случае — имитация игры. Свободно войдя в игру, человек может столь же свободно из нее выйти. То, что может быть прекращено по желанию участников — игра; не игра — то, что нельзя прекратить по желанию. Кокетство есть игра, а любовь — нет; юридические законы — игра, законы природы — не игра.

2. Игра не преследует получение материальных продуктов, подобно труду, но она не бесцельна. Целью игры является *выигрыш*, который может носить морально-эмоциональный или материальный характер; в общем случае важнее морально-эмоциональные стимулы, утрата которых приводит к вырождению игры в неигровое занятие.

3. Достижение выигрыша требует нетривиальных, новаторских решений от игроков, поэтому игру можно квалифицировать как *творческую продуктивную деятельность*. В процессе игры не только передаются, но и создаются *новые смыслы*.

4. Игра как «царство свободы» *противостоит* обыденной реальной жизни как царству необходимости. Демонстративное инобытие игры обуславливается замкнутостью игрового пространства (храм, арена, экран, учебная аудитория, служебный кабинет и т.п.); регламентированием времени — устанавливаются начало и конец игры, периоды ее повторения; использование костюмов, паролей, масок; обособлением игроков, ограниченностью их круга посвященными в «тайну» игры; незыблемостью добровольно принятых правил. Но может не быть никаких демонстративных признаков, напротив, игра может маскироваться, что характерно для лицемеров, соблазнительей, обманщиков и прочих злоумышленников.

5. Благодаря свободе, творческой обстановке, гармонической упорядоченности, отрыву от обыденности игра создает временное, ограниченное совершенство в хаосе повседневной жизни. Она в состоянии зачаровать людей, удовлетворяя их *эстетическую* потребность.

6. Игра представляет собой *непредсказуемое*, но *справедливое* испытание силы, упорства, отваги, находчивости, воли, интеллекта, обаяния, эрудиции игроков, и тем самым удовлетворяет *этическую* потребность; поэтому так возмущают неправильное судейство, жульничество, нечестная борьба, оскорбляющие чувство справедливости.

В итоге получаем следующую дефиницию: **Игра есть творческое (продуктивное) духовное общение независимых субъектов, осуществляемое в рамках добровольно принятых или условных правил и обладающее этической и эстетической привлекательностью.** Духовное общение всегда имеет коммуникационную сторону, т.е. связано с передачей известных смыслов; творческое общение в виде игры предполагает не только коммуникацию известного, но и производство новых смыслов. Поэтому игра — творческое коммуникативное действие.

Игра является *двусторонней*, если *между* игроками существуют *субъект-субъектные* отношения, характеризующиеся непринужденностью, заинтересованностью, готовностью соблюдать правила игры. Но она может быть и *односторонней*, если не все вовлеченные в игру участники желают стать игроками или отдают себе отчет в том, что они участвуют в каких-то играх. Тогда имеют место *субъект-объектные* или *объект-субъектные* отношения, в силу которых участники-объекты становятся жертвами обмана, мистификации, заблуждения и вместо выигрыша обретают разочарование.

Нетрудно понять, что в двусторонней игре имеет место коммуникационный диалог; односторонние субъект-объектные отношения свойственны управлению, где субъект «играет» с объектом, как кошка с мышью; односторонние объект-субъектные отношения присущи подражанию. Таким образом, игровые ситуации хорошо коррелируют с формами коммуникативных действий. Этот вывод подтверждает **типизация игр**.

Всякая игра целесообразна, но цели, преследуемые играющими субъектами, могут быть разными. В зависимости от цели игры делятся на четыре типа:

- *Игра-маскарад*, заключающаяся в том, чтобы скрыть подлинные намерения, действительное состояние играющего субъекта, его личность. Целью игры в этом случае является *манипулирование* партнером, зрителями, публикой, *управление* ими желательным образом. Игра-маскарад используется в микрокоммуникации — психотехника Д.Карнеги яркий тому пример, в партийной пропаганде, в информационных войнах. Ясно, что игра-маскарад — это односторонняя игра.

- *Игра-иллюзия* — другой пример односторонней игры, но только игры субъекта с самим собой, самоманипулирование. Цель состоит в уходе в виртуальные фантастические миры в поисках психической разгрузки, гедонистических переживаний, в бегстве от обыденной обаяловки. Игра-иллюзия, по-видимому, лежит в основе фольклорного творчества, чтения запоем литературы, и в основе компьютерных игр, увлекающих сказочной фантастичностью своих виртуальных миров.

- *Игра-разгадка* заключается в познании, раскрытии, разоблачении действительной, но скрытой, замаскированной сущности человека, события, загадочного объекта. Здесь возможны три случая, которые представляют собой разные варианты объект-субъектных отношений: объект умышленно вовлекается в игру самим субъектом с целью распознавания его сущности; объект специально предлагается разгадывающему субъекту (реципиенту), чтобы он проявил свою догадливость, эрудицию, интуицию, например шарады, загадочные рисунки и т. п.; субъект использует объект для подражания ему.

- *Игра-состязание* («агональная» игра от лат. «агон» - публичное состязание, публичный бой) представляет собой двустороннюю игру, субъект-субъектный диалог, суть которого состоит в борьбе с целью добиться победы, доказать свое превосходство. Сюда можно отнести азартные игры, игры шанса, лотереи и г. п., представляющие собой «игру с судьбой». Главный выигрыш состоит в чувстве самоутверждения, удовлетворения, восторге победы, хотя многих участников, например профессиональных спортсменов, не оставляют равнодушными и сопутствующие материальные призы.

Привлекательность игровой деятельности заключается в непредвиденности конечного результата, в том творческом вкладе, который должен внести субъект, чтобы снять эту неопределенность. Как уже отмечалось, всякая игра есть деятельность творческая, но лишь фигурально можно сказать, что всякое творчество есть игра физических и духовных сил человека-творца. Творчество распространяется не только на игру, но и на *неигровую* трудовую и духовную деятельность. Например, технические изобретения и законотворчество диктуются объективными обстоятельствами, а не бескорыстной жаждой самовыражения. (2)

По Й.Хейзинге ("Homo Ludens", 1938 год), игра характеризуется следующими особенностями:

1. Всякая игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие. Игра по принуждению не может оставаться игрой. Разве что - вынужденным воспроизведением игры.

2. Игра не есть "обыденная" или "настоящая" жизнь. Она располагается в сфере более возвышенной, нежели строго биологическая сфера процесса пропитания - спаривания - самозащиты. Как бы то ни было, для человека взрослого и наделенного чувством ответственности игра - то, без чего он мог бы и обойтись. Игра - по сути, избыточна. Потребность играть становится настоящей лишь постольку, поскольку она вытекает из доставляемого игрой удовольствия.

3. Игра обособляется от обыденной жизни продолжительностью. Игра начинается, и в определенный момент ей приходит конец.

4. Всякая игра протекает в заранее обозначенном игровом пространстве, материальном или мыслимом, преднамеренном или само собой разумеющемся.

5. Внутри игрового пространства господствует присущий только ему совершенный порядок. Она устанавливает порядок, она сама есть порядок. В этом несовершенном мире, в этой сумятице жизни она воплощает временное, ограниченное совершенство.

6. Среди характеристик, применимых к игре, названо напряжение. Именно элемент напряжения сообщает игровой деятельности, которая сама по себе лежит вне области добра и зла, то или иное этическое содержание. Ведь напряжение игры подвергает силы игрока испытанию: его физические силы, упорство, изобретательность, мужество и выносливость, но вместе с тем и его духовные силы, поскольку он, обуреваемый пламенным желанием выиграть, вынужден держаться в предписываемых игрою рамках дозволенного.

Примеры игр по Хейзинге: игры детей и животных, спортивные и азартные игры, танцы, застолья, праздничные шествия, головоломки и пасьянсы. Сюда же он относит остроумие, религиозные обряды, церемонии (напр., японская чайная церемония), эротику и даже, при некоторых условиях, жертвоприношения, дуэли и войны.

Современная культура знает огромное множество различных видов игр. Выделяются обучающие игры, игры спортивные, игры-шоу. В данной работе рассматриваются не просто ролевые игры, а так называемые ролевые игры живого действия.

Ролевая игра - это вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия, а не внешним сценарием поведения. То есть то, как будут развиваться события, зависит именно от действий игроков. Таким образом, сам процесс игры представляет собой моделирование группой людей той или иной ситуации. Каждый из них ведет себя, как хочет, играя за своего персонажа (что это такое, смотри ниже).

Ролевая игра, является не только формой досуга, но и полноценным видом творчества, поэтому можно сказать, что она похожа на театр, в котором актеры играют не по сценарию, а так как они хотят, но все подобные сравнения будут неточными. Основное различие между театром и ролевой игрой заключается в том, что театральное действие ориентировано, прежде всего, на зрителя, а ролевая игра - на участника действия. Записанные на пленку спектакли вполне можно смотреть почти так же, как и находясь в зале, записанные на пленку игры интересны только их участникам. Ролевая игра направлена вовнутрь, смыслы, в ней возникающие, понятны только ее участникам.

Ролевые игры могут происходить как в закрытом помещении, так и на местности. В последнем случае они носят название полевых ролевых игр.

Полевые игры проводятся на местности, обычно на специально отведенном месте - полигоне. Они наиболее масштабны по количеству играющих и занимаемому пространству. Как правило, эти игры требуют определенного антуража (соответствующая одежда, оружие, имитация поселений и т.д.) и вообще внешне в них немало от костюмированного представления или инсценировки. Длятся они от полутора до четырех суток. Обычно число участников не меньше 20-30 человек. Для полевых игр типична средняя степень виртуальности, так как в игре присутствуют символы, означающие те или иные сущности: веревка, натянутая перед лагерем - крепостная стена; человек с синей повязкой - всадник на коне и т.д. Характерными жанрами для полевых игр являются историческая реконструкция,

фэнтези и прочие, для которых не требуется большое количество технического оснащения. Напряженность полевых игр, в течение игры, меняется от низкой до высокой, в зависимости от игрового момента.

Персонаж – один из основополагающих моментов ролевой игры. В игре человек представляет себя кем-то другим, другой личностью со своими мотивами и интересами. Целостность психики человека при этом не нарушается, он отлично осознает, кем он является на самом деле – Васей или Петей с такой-то фамилией, такой-то биографией, такими-то социальными связями. Однако задачей игры является максимально полно отразить жизнь другого человека или даже фантастического существа, инопланетянина или дракона. Итак, персонаж - личность, которая действует на игре в игровом мире, которая имеет свои уникальные особенности, историю и мотивации. Вопрос о соотношении личности игрока и личности персонажа сложен и до конца не определен.

В этом смысле роль – это образ, создаваемый игроком на игре, отражение во внешнем мире персонажа. Может быть «именной», то есть описанной, и «неименной», то есть построенной игроком полностью самостоятельно. Одну роль может играть, как правило, только один человек.

Потому ролевая игра (сокращенно РИ) – это игра ролей, и человек, не играющий какую-то роль в данном игровом пространстве, не включен в игру и не понимает возникающих смыслов.

Всех персонажей игры связывает общее игровое пространство – сюжет, место и время действия. Например, игроки решают поиграть в Древний Рим. Они распределяют между собой роли — патрициев и плебеев, воинов и рабов, жителей сопредельных стран... Масштаб может быть разным: где-то пытаются изобразить весь город, а то и несколько городов или даже целое Средиземноморье, где-то, скажем, гостей на пиру у патриция. На протяжении игры игроки будут пытаться жить, как жили, по их мнению, персонажи, говорить, как говорили бы они, и принимать решения в зависимости от целей своих персонажей.

## ***1.2 .Структура ролевой игры.***

Организаторы игры обычно называются **мастерами**.

Их обязанность - разработать правила игры, найти полигон для проведения игры, набрать игроков и, собственно, провести игру.

При этом они могут сами участвовать в игровом действе или не участвовать. **Играющий мастер** должен четко разграничивать себя-игрока и себя-организатора. Ему, конечно, больше, чем обычным игрокам, известно о правилах игры, но надо постараться не пользоваться этим в корыстных целях, и, тем более, не стараться загнать игру в какое-либо определенное русло.

Поэтому гораздо чаще мастера не играют вовсе, или исполняют специфические роли персонажей с большими игровыми возможностями, например, богов.

Мастер - человек изначально непредвзятый - следит за тем, чтобы исполнение правил было одинаково для всех игроков абсолютно. Исключений лучше не делать вне зависимости от личных предпочтений. Мастера могут и поощрять ограниченное количество игроков, не выходя при этом за рамки правил.

В процессе игры мастера нужны, прежде всего, для разрешения спорных ситуаций и для отслеживания соблюдения правил. Каждый мастер полностью ответственен перед группой организаторов и игроками за свои решения на игре. Решение мастера обратного хода не имеет и не может быть оспорено и "исправлено" позже. Это обусловлено требованиями психологической безопасности игроков.

На большой игре практически невозможно отследить ситуацию на всем полигоне. Поэтому существует практика деления мастеров на **посредников**, прикрепленных к конкретной команде и работающих только с ней, и **координаторов**, собирающих



информацию от посредников, обеспечивающих связь между ними и их действиями. Мастер-координатор может быть один на всю игру.

Также нередко практикуется привлечение в состав мастерской группы "узкопрофессиональных мастеров", например, мастера по экономике, мастера по магии, мастера по лекарству.

Психологи не относятся к организаторам игры (если только сами мастера не являются психологами), но могут приглашаться для оказания помощи игрокам.

Игротехника – система игровых условностей, рассчитанная на динамику игры. Игротехника поддерживает предпосылки сюжета, но не определяет их. Пример: игротехнически задано, что эльфы имеют хитов больше, чем люди, однако при определенных условиях они начинают терять эти свои хиты быстрее, чем люди. Соответственно, **игротехник** – человек, приоритетом которого является поддержание игры в рамках заданной игротехнической системы.

Игроки – соответственно, люди, играющие в ролевые игры, имеющие персонажей и образы-роли.

В ролевой игре существуют свои писанные и неписанные правила, особую функцию несет время и пространство ролевой игры.

Писанные правила – это, собственно, описание системы игровых условностей для построения общего поля взаимодействия между игроками. Неписанные правила – это правила игровой этики, например, нельзя пользоваться информацией, известной не из игровых источников.

Время на игре неоднородно, например, в темное время суток условно-боевые действия между игроками, как правило, запрещены.

Пространство РИ можно разделить на особые зоны – локации, каждая локация несет свою собственную игровую нагрузку. Например, локация "Страна мертвых" выполняет задачи помощи осмысления прожитой роли игроку и помощи в выборе новой роли. (3)

### ***1.3. Функции ролевой игры.***

Ролевые игры выполняют множество функций. Перечислим некоторые из них.

1. Мотивационная: каждая ролевая игра создает мотив деятельности, который значим для игрока и не отодвинут во времени.

2. Образовательная: в период подготовки к игре и в ходе ее игрок получает новые знания и умения.

3. Рекреативная: ролевая игра снимает эмоциональное напряжение, вызванное нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении или работе, и является хорошим отдыхом на природе.

4. Развивающая: в ходе игры у игрока развиваются быстрота реакции, гибкость ума и поведения, внимание и творческие способности. Кроме того, часто процесс игры требует переключения на "взрослый" подход к решению возникающих проблем, ответственного подхода к собственным действиям.

5. Коммуникативная: игра развивает умение уважительно относиться к чужим ценностям и отстаивать свои, совершенствует навыки культуры общения, поведения в социуме ее участников. Ролевая игра способствует развитию умения разрешать конфликты, в большинстве случаев снижает стрессы, отрицательные эмоции, при правильном использовании позволяет бороться с различными комплексами.

6. Компенсаторная: компенсирует у участников потребность в проявлении "взрослости", включении в социально-значимые отношения. Старшим игрокам ролевые игры позволяют более актуально самовыразиться, что в реальной жизни не всегда удается.

7. Психотехническая: в процессе игры происходит формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности; перестройка психики для усвоения и оперативного использования больших объемов информации.

Таким образом, хорошей можно назвать игру, максимально полно осуществляющую свои функции. В ней каждый участник играет с интересом и в свое удовольствие, всегда находя применение своему творческому энтузиазму. (3)

#### **1.4. Значение ролевой игры в рамках личностной психологии человека.**

Ролевая игра - это *взаимодействие* людей, взаимодействие между людьми. Игра возникает там, где есть отношения между людьми, там, где происходит контакт. Игра побуждает людей образовывать группы, организовывать некую общность. Таким образом, ролевая игра - социальный феномен. Игра - это социальная реальность.

И еще - игра это реальность психологическая, так как является плодом деятельности фантазии, во многом, воплощением фантазий. Поэтому естественно ожидать проявления в ролевой игре как личностных особенностей играющих, так и феноменов массового сознания. (Часто за основу ролевой игры принимаются архетипические сюжеты.) И в первую очередь именно этот аспект ролевых игр интересует психолога. Как отражается игра на дальнейшем поведении человека и его межличностном общении – это вопрос социального психолога, который и будет рассматриваться в данной работе.

Итак, игра - это психологическая реальность.

Обычно трудно бывает сказать, в чем ценность ролевой игры для участника или группы. И сюжет игры, и то, как игра организована и проводится, контекст, внутри которого игра существует и который она порождает своим существованием, игроки и взаимодействие между ними - любая из частей важна сама по себе, обладает собственным смыслом (несет собственную смысловую нагрузку). Но ни одна из этих частей не существует в отрыве от всех прочих. Игра - самостоятельная ценность. И сама по себе оказывается важной и осмысленной любая часть игры. Таким образом, можно сказать, что есть пространство игры, игровая реальность. Эта реальность существует как бы помимо воли участвующих в игре людей, сама по себе. Все части этой реальности несут в себе свои собственные смыслы и взаимодействуют между собой. Итак, игра - это взаимодействие смыслов.

Игра - это особая реальность.

Возникает вопрос, каким же образом связаны между собой эти три реальности - социальная, психологическая и собственно игровая?

Логичным кажется предположение, что игра является моделью двух первых реальностей, но этим ее функции не ограничиваются. Модель обычно меньше, чем то, что она моделирует, а игра, как уже было сказано, имеет самостоятельную ценность. Скорее, игру можно считать *метафорой*.

Метафора представляет собой способ сообщения об опыте. В случае ролевой игры этим способом является *действие*; будь то слова или поступки; действие внутри рамок игровой реальности. С другой стороны можно сказать, что метафора - это все-таки модель, модель мира. Таким образом, *опыт*, который человек получает в ролевой игре, есть опыт непосредственного взаимодействия с чужой (иной, чем наша) реальностью.

В конечном счете, игровые события делает метафорой их восприятие участвующими. Играющие считают, что все, что с ними происходит - происходит “не на самом деле”, играющие принимают эту реальность как особую, как игровую - что и определяет их восприятие.

Можно отметить, что необходимым условием того, чтобы некое событие или сообщение являлось метафорой, является его структурная похожесть на отображаемые события.

И еще. Если рассматривать игру как метафору, то получится что взаимодействие внутренних смыслов игры - метафора социальных или же психических процессов (а чаще того и другого).

Метафора - это метасообщение, отсылка к другому опыту, иному культурному слою. Метафора - комментарий “по поводу” чего-либо, структурно соответствующий “реальным” событиям, но использующий понятия “из другого словаря”.

Метафора возникает в том случае, когда человек (бессознательно) соотносит некоторое сообщение с “реальной” ситуацией.

Приведем пример.

Петя зависим от своей матери. С одной стороны, он хочет уйти из дома, с другой стороны, боится потерять ее любовь. В результате компромиссом может быть, например, болезнь.

В игровой реальности он также попадает в ситуацию зависимости от кого-либо, таким образом, являющуюся метафорой реальной жизненной ситуации.

Ситуация отличается следующими особенностями: ситуация игровая, т.е. ощущается как более безопасная; значимость объекта (переноса) значительно ниже чем в реальности; невозможно (социально) стандартное разрешение ситуации (т.е. заболеть); в игре предполагаются иные возможности разрешения ситуации, чем в жизни.

Например, Петя убивает своего повелителя, т.е. разрешает невыносимую ситуацию за счет игровых возможностей, преобразовывая свою аутоагрессию (болезнь) в агрессию внешнюю.

Этот метафорический выход предлагает некоторую структуру разрешения внутри психического конфликта.

После чего Петя возвращается домой. Теперь для него ситуация отношений с матерью становится метафорой происшедшего на игре. Т.е. фигура матери соотносится с фигурой игрового повелителя, и появляется некоторое “разрешение” проявлять свою агрессию на мать.

Тогда как игровая ситуация, в свою очередь, (как уже было сказано) была метафорой к предыдущему жизненному опыту.

Таким образом, послеигровая реальность оказывается как бы двойной метафорой и к игре и к ситуации до игры одновременно. В результате чего обе метафорических ситуации рассматриваются как равноправные (в одном смысловом поле).

Получается, что с одной стороны я “имею право” выражать свою агрессию на мать, с другой стороны я по-прежнему не имею этого права. Возникает ситуация нового конфликта. Вместо конфликта между страхом потери близкого человека (любви) и страхом потери собственной индивидуальности (свободы) - возникает проблема ответственности за способ своих действий.

Происходит некоторая утрата болезненной личной значимости реального опыта Пети за счет подключения к более широкому контексту, появление более широкого поля возможностей за счет игрового опыта и возникновение ситуации личной ответственности, которая до этого была невротически устранена.

По сути, происходит изменение прошлого опыта и изменение позиции человека по отношению к принятию решений в этой ситуации.

Постиговая реальность оказывается, таким образом, реальностью “более высокого уровня” по сравнению как с игровой, так и с предыдущей жизнью (все значимо и отвечаем за происходящее). Эта реальность в некоторой степени не имеет прямого прошлого, в ней нарушены линейные причинно-следственные связи. Она как бы имеет много прошлых и только одно выбираемое будущее.

С точки зрения социального психолога, игра представляет собой множество нетипичных, нестандартных ситуаций. Стереотипное поведение в них уже невозможно, приходится вырабатывать новые стереотипы. Многие на выработку новых стереотипов останавливаются, и вполне комфортно чувствуют себя в игровой реальности. Однако ролевая игра стереотипами, подходящими только для ситуации ролевой игры, не ограничивается. Часто бывает так, что люди уносят новые способы поведения и реагирования на окружающую действительность в реальную жизнь. С этой точки зрения

ролевые игры представляют собой мощный механизм обучения человека новым поведенческим реакциям. Однако влияние ролевых ситуаций может оказывать как позитивное, так и негативное влияние на психику человека. Необходимо разобраться в том, какие именно ситуации и почему оказывают разное влияние на психику участников.

## **Глава 2. Ситуация и человек: принципы, проблема предсказуемости, ситуационные факторы**

### ***2.1. Основные принципы в рассмотрении психологии ситуации.***

Как уже было сказано во «Введении», большой практический материал по поведению человека в контексте той или иной ситуации был накоплен именно социальными психологами. Обратимся к рассмотрению важнейших теоретических выводов и конкретных экспериментов исследователей, работавших в этой области.

#### *Принцип ситуационизма.*

Обсуждение ситуационизма в социальной психологии необходимо начать со знакомства с творчеством К.Левина (K.Lewin) - эмигранта из Германии, переехавшего в Соединенные Штаты Америки в середине 30-х годов. Сделанный им на протяжении следующего десятилетия научный вклад во многом переопределил сам предмет социальной психологии и вплоть до настоящего времени продолжает оказывать глубокое воздействие на ее главные теоретические и прикладные направления. Левин начал формулировать свои теоретические положения со знакомого всем триумфа о том, что поведение представляет собой функцию личности и ситуации (или, выражаясь его же языком, функцию «жизненного пространства», включающего в себя как самого индивида, так и существующее в его психике представление об окружающей среде). Несмотря на равнозначность, содержащуюся в левинской формулировке, констатирующей совместное влияние ситуационных и диспозиционных детерминант поведения, экспериментальные исследования (как самого Левина, так и его учеников) посвящены, прежде всего, влиянию непосредственной социальной ситуации. Предметом особого интереса Левина была способность ситуационных факторов и социальных манипуляций влиять на поведение, которое традиционно принято считать отражением личностных диспозиций и предпочтений.

Например, в 1939г., во времена, когда призрак нацизма приобрел угрожающие очертания в глазах социальных исследователей, равно как и всего человечества, Левин, Липпит (Lippit) и Уайт (White) провели один наводящий на размышления эксперимент, смысл которого состоял в формировании авторитарного и демократического группового «климата» в клубах для отдыха (созданных Левиным и его коллегами специально для целей данного исследования) путем изменений стилей лидерства. Данная переменная оказалась достаточно эффективной для того, чтобы породить ощутимые различия в отношении молодых людей - членов клуба друг к другу и к тем, кто наделен властью в большей или в меньшей степени, чем они сами. Как показали Левин и его сотрудники, феномен «поиска козла отпущения», подчинение авторитетам, а временами и открытая враждебность, короче, — весь тот вызывающий беспокойство комплекс реакций, который в целом ассоциируется с известным представлением об «авторитарной личности» (Adorno, Frenkel-Brunswik, Levinson & Sanford, 1950), может подавляться или поощряться путем сравнительно кратковременной манипуляции переменными непосредственного окружения человека.

Еще более важной иллюстрацией основанной Левиным традиции стала серия экспериментов, в которой использовалась тогда еще новая техника «группового принятия решений» с целью содействия изменениям в поведении потребителей или в отношении людей к медицинским мероприятиям и производительности труда (например, Bennett, 1955; Coch & French, 1948; Lexvin, 1952). Эти исследования способствовали рождению фундаментального открытия Левина, знакомого теперь целым поколениям специалистов по психологии организаций и руководителям «тренинговых групп». Дело в том, что при

попытке заставить людей изменить привычные для них способы действия, социальное давление со стороны неформальной референтной группы и налагаемые этой группой ограничения представляют собой наиболее мощную силу (сдерживающую изменения или вызывающую их), которая может быть использована для достижения успешных результатов.

Таким образом, основным положением ситуационизма Левина является тезис о том, что социальный контекст пробуждает к жизни мощные силы, стимулирующие или ограничивающие поведение. Левин вполне отдавал себе отчет в том, что эти силы зачастую упускаются из виду обыденной психологией и что их обнаружение должно являться главной задачей научной социальной психологии. К тому же Левин совершенно ясно осознавал, что можно провести указанную нами выше аналогию между заблуждениями обыденной социальной психологии и обыденной физики.

Не менее важной частью ситуационизма Левина является здоровый интерес к внешне незначительным, но в действительности важным деталям ситуации. Сам он часто называл их «канальными факторами», поскольку этот термин отсылал к существованию незначительных, но вместе с тем критически важных фасилитирующих влияний или сдерживающих барьеров. Левин осознавал, что зачастую то или иное поведение вызывается к жизни открытием некоего канала (например, публичным одобрением той или иной последовательности действий или первым решительным шагом в направлении нового поведения) и блокируется иногда в результате перекрытия подобного канала (например, при неспособности в подходящий момент сформулировать определенный план для осуществления конкретных действий).

Один из примеров действия канальных факторов Левина дает нам исследование, проведенное Левенталем, Сингером и Джонсом (Leventhal, Singer & Jones, 1965). В своем эксперименте они имели дело с известной проблемой претворения благих намерений относительно рекомендуемых медицинских мероприятий в конкретные и эффективные действия. Все их испытуемые были студентами старших курсов, с которыми была проведена убедительная беседа о риске заболевания столбняком и важности вакцинации. Далее им было сообщено, куда они могут обратиться за прививкой. Письменное анкетирование показало, что беседа оказала крайне значительное влияние на изменение убеждений и установок<sup>1</sup>, проявленных студентами. Тем не менее, только около 3% из них отважились сделать себе инъекцию вакцины. Однако если испытуемым, прослушавшим ту же беседу, давали карту студенческого городка с помеченным на ней зданием медпункта и просили пересмотреть свой недельный график, определив конкретное время для вакцинации и маршрут до медпункта, то количество студентов, сделавших прививку, возросло до 28%. Отсюда следует, что факта получения соответствующей информации о заболевании и способе его предотвращения и даже факта формирования общего намерения предпринять необходимые шаги, чтобы обезопасить себя, для большинства испытуемых, было недостаточно. Очевидно, что для того, чтобы перейти к практическим действиям и добраться до медпункта, им было необходимо иметь также определенный план (а, возможно, даже и карту) или, пользуясь терминологией Левина, готовый «канал», через который намерения могли бы претвориться в действия.

Конечно, с точки зрения вопроса лояльности к медицинским мероприятиям цифра в 28% может вызвать разочарование. Можно заподозрить, что более конкретное приглашение «появиться в четверг в 10 часов утра, поскольку ваш обычный график предполагает, что в это время у вас кончится очередное занятие по химии и появится часовое «окно» перед лекцией по общей психологии, начинающейся в 11 часов», возымело бы большее действие с

---

<sup>1</sup> Английский термин «attitude», обозначающий словесную оценку человеком некоторого предмета или значения, здесь и далее переводится словом «аттитюд» (в литературе встречается и иное написание «аттитюд»). Распространенный перевод этого термина словами «социальная установка» не вполне адекватен. Выбирая вариант перевода, надо считаться с тем, что в психологии термин «установка» используется для описания совсем иных явлений. а добавление к этому термину слова «социальная» часто противоречит смыслу аттитудных феноменов.

точки зрения наставления испытуемых на «путь истинный», т.е. в направлении медпункта и противостолбчатых прививок. Похожие результаты дают и многие современные исследования, предметом которых является то, как люди пользуются бесплатными услугами здравоохранения. В ходе подобных исследований знание об аттитюдах и других «интересных» индивидуальных различиях редко помогает предсказать, кто из испытуемых придет в поликлинику или на консультацию, а кто нет. Напротив, гораздо более мощным средством прогнозирования оказывается информация о расстоянии, отделяющем человека от ближайшего медицинского учреждения. В данном случае простой канальный фактор вновь превосходит все остальные с точки зрения полезности для предсказания того, кто из рассматриваемых людей в действительности воспользуется медицинскими услугами (Van Dort & Moos, 1976).

Таким образом, принцип канальных факторов является одним из ключевых для понимания того, почему одни ситуационные факторы обладают большим влиянием, чем можно было бы ожидать, а другие - меньшим. Результативность масштабных, на первый взгляд, социальных программ и кампаний, не предусматривающих наличие эффективных каналов в форме ситуационного давления «на входе» или в форме ясно выраженных намерений и планов «на выходе», всегда будет служить поводом к разочарованию. В то же время ситуационные факторы, формирующие подобные каналы «на входе» и «на выходе», зачастую будут приносить ожидаемые результаты.

#### *Принцип субъективной интерпретации (construal)<sup>2</sup>*

По иронии судьбы следующий фундаментальный принцип социальной психологии подвергает сомнению теоретическую и практическую ценность доктрины ситуационизма. Воздействие любой «объективно» стимулирующей ситуации зависит от личностного и субъективного значения, придаваемого ей человеком. Чтобы успешно *предсказать* поведение определенного человека, мы должны уметь учитывать то, как он сам интерпретирует эту ситуацию, понимает ее как целое. В случаях, когда нашей целью является *контроль* или *изменение* поведения, вопросы субъективной интерпретации представляются не менее важными. Многие предпринятые с самыми лучшими намерениями и хорошо продуманные социальные программы потерпели крах из-за их истолкования участниками экспериментальных групп (например, акции социальной помощи и благотворительности часто воспринимаются людьми, на которых они направлены, как оскорбительные или стигматизирующие их).

Ситуационизм в социальной психологии обладает чертами сходства с ситуационизмом в традиции бихевиоризма. Обе традиции были нетерпимы к присущему обычным людям (и психоаналитикам) стремлению акцентировать внимание на важности индивидуальных различий и уникальности личной истории. В обеих традициях подчеркивалась также значимость ситуации, оказывающей непосредственное влияние на человека. Однако пути социальной психологии и бихевиоризма давным-давно разошлись именно из-за решения проблемы субъективной интерпретации.

Декларируемой целью бихевиоризма было определение объективных стимулов и связей, формирующихся между стимулами и наблюдаемыми реакциями без какой бы то ни

---

<sup>2</sup> В русском языке существуют понятия, близкие по смыслу термину «construal» — «интерпретация (субъективная)» и «конструирование (реальности)». Вводя в научный оборот термин «construal», авторы книги стремятся описать нечто среднее между «интерпретацией» и «конструированием», а именно процесс, отводящий наблюдателю более активную и решающую роль, чем та, которую он исполняет в процессе интерпретации, но в то же время эта роль не столь значительна, как в процессе конструирования. «Стимул существует все-таки вне наблюдателя, и его свойства ограничивают степени свободы наблюдателя», — разъясняют авторы свою позицию. — «Но в то же время наблюдатель *придает* стимулу *значение*, а не просто это значение *декодирует*. В итоге авторы рекомендовали использовать для перевода термина «construal» слово «интерпретация», подчеркивая при этом, что речь идет об *активной* интерпретации и что это не случайное угадывание, а итог целого ряда когнитивных и мотивационных влияний. Русско-английские соответствия других терминов, используемых в данной книге, см.: Аронсон Э. Общественное животное. Введение в социальную психологию / под ред. В.С.Магуна. М., 1998.

было попытки заглянуть внутрь «черного ящика» индивидуальной психики испытуемого. Однако, как весьма точно заметил в беседе с нами Роберт Абельсон (R. Abelson), социальная психология является, пожалуй, единственной областью психологии, которая никогда не сможет по-настоящему подвергнуться «бихевиоризации». Ее наиболее проницательные представители всегда осознавали, что только ситуация, интерпретируемая человеком, является единственным подлинным стимулом. Это означает, что социально-психологическая теория всегда стремилась уделять столько же внимания субъективной интерпретации стимулов и реакций, сколько она уделяет и самим взаимосвязям стимулов и реакций.

Уже в 30-е годы европейские психологи — такие, как Ж. Пиаже (J. Piaget) и Ф. К. Бартлетт (F. C. Bartlett), развернули дискуссию о важности процессов субъективной интерпретации и исследований на эту тему, введя понятие «схема», т.е. «структура знания», суммирующее изначальное знание и накопленный индивидуальный опыт в отношении того или иного класса стимулов и событий. В то же время схема придает всему этому смысл и является основой ожидания, связанного с такими же стимулами и событиями в будущем. Помимо самого Левина, наиболее убежденным сторонником тщательного изучения проблемы интерпретации человеком ситуации был Соломон Эш (Asch, 1952).

В менее далекие от нас времена социальные психологи вместе со своими коллегами, представителями когнитивной психологии, и специалистами в области искусственного интеллекта сосредоточили свое внимание на том, что можно было бы назвать «инструментами субъективной интерпретации». Дискуссии по поводу когнитивных структур (схем, сценариев, моделей, социальных представлений) и стратегий («эвристическое» суждение, негласных правил разговора) и их роли в осмыслении людьми наблюдаемых событий стали еще более частым явлением. Авторы этой книги также внесли свой вклад в разработку данного направления, написав в 1980 г. книгу, которая представляла собой по большей части описание инструментов субъективной интерпретации, используемых обычными людьми, и их несовершенств при решении различных интеллектуальных задач.

Обычные люди постоянно недооценивают определяющее влияние субъективной интерпретации на поведение, что выражается в глубоких личностных и социальных последствиях. В отношении субъективной интерпретации среди людей бытует три различных, но взаимосвязанных заблуждения.

Первым из этих заблуждений является неспособность признать, что понимание индивидом внешних стимулов является в большей степени результатом активного и конструктивного психического процесса, чем пассивного принятия и регистрирования некоей внешней реальности. В связи с этим вспоминается один старый анекдот о трех бейсбольных арбитрах, обсуждающих свою работу. Первый говорит: «Я зову их тем, кем они мне кажутся». Второй говорит: «Я зову их тем, кто они есть». И третий арбитр говорит: «Да они — ничто, пока я их как-нибудь не назову». Подобно второму арбитру, большинство людей — философские реалисты, едва ли способные увидеть, насколько много привносят в их суждения их же собственные когнитивные процессы. Проникновение в интерпретационную природу суждения, свойственное первому арбитру, встречается редко, не говоря уже о крайнем субъективизме третьего.

Второе заблуждение — это неспособность осознать внутренне присущую субъективной интерпретации изменчивость. То, каким образом два разных человека (или даже один и тот же человек) будут интерпретировать одну и ту же ситуацию, можно предсказать только очень приблизительно, и такое предсказание всегда будет в достаточной степени неточным. Именно потому, что люди не осознают, насколько иначе могут оценивать ту или иную ситуацию другие, они склонны быть чересчур уверенными в своем предсказании их поведения. Люди могут проявлять излишнюю уверенность и в предсказании своего собственного поведения, если его контекст необычен или неопределен. По мнению большинства исследователей, люди способны прогнозировать поведение с обоснованной уверенностью лишь тогда, когда их собственная интерпретация безусловно точна и

одновременно вполне совпадает с интерпретацией, имеющейся у человека, чье поведение рассматривается.

Третье заблуждение касается причинных атрибуций поведения. Дело в том, что люди оказываются неспособны осознать степень, с которой наблюдаемые действия и результаты (в особенности неожиданные или нетипичные) могут служить отражением не личностных диспозиций действующего субъекта, а, скорее, объективных факторов ситуации, с которыми он сталкивается, и его субъективной интерпретации этих факторов. В сущности, люди могут очень быстро заново «вычислить» человека (т.е. понять, что он или она в каком-то отношении отличаются от остальных), но при этом весьма медленно «пересчитывают», или интерпретируют заново ситуацию (т.е. признают, что их первоначальное видение ситуации неполно или ошибочно либо, по крайней мере, оно значительно отличается от видения этой ситуации, которого придерживается находящийся в ней человек). Узнав о том, что библиотечка Джейн бросила свою работу и дом ради вакансии в туристическом агентстве где-то у черта на куличках, мы слишком поспешно заключаем, что она оказалась гораздо большей авантюристкой, чем мы думали о ней раньше. И гораздо менее мы будем склонны предположить, что новая работа оказалась гораздо интереснее прежней или что некоторые дополнительные, но скрытые ограничения, связанные с работой библиотекаря, имели в глазах Джейн вес, гораздо больший, чем мы могли бы предположить. Большая часть наших исследований в последнее время была посвящена документальному подтверждению этих трех заблуждений и развитию вытекающих из них следствий. (4)

Влияние этих заблуждений таково, что люди, как правило, не понимают зависимость своих суждений от ситуации.

## **2.2. Проблема предсказуемости поведения человека в нестандартных ситуациях.**

Все фундаментальные принципы социальной психологии, рассмотренные выше, самым непосредственным образом отсылают к вопросу о предсказании поведения, в частности к вопросу о *высших* уровнях предсказуемости, которых могут достичь ученые, а также о *типичных* уровнях предсказуемости, присущих обычным людям в их повседневной социальной практике. В рамках данной книги нас, безусловно, будут волновать пути, которыми следуют и ученые, и обычные люди, прогнозируя человеческое поведение, а также существование пределов и способов повышения эффективности предсказания. Давайте же попытаемся предвосхитить наше дальнейшее обсуждение этих двух интересующих нас типов прогнозирования.

Л.Росс и Р.Нисбетт придерживаются того мнения, что в области прогнозирования поведения людей ученые до сих пор преследовали нереалистичные цели. Мы можем так никогда и не научиться предсказывать, как конкретные индивиды будут реагировать на новые для них ситуации (основываясь как на личностных оценках, так и на объективном описании ситуации). Мы можем также никогда не научиться предсказывать, как будут реагировать на эту новизну люди в целом или отдельные группы людей, поскольку ситуации и их интерпретации в высшей степени многосложны. Одним из практических следствий данного затруднения является то, что способы реформирования общества должны, как правило, проверяться на моделях меньшего масштаба. Это справедливо и для случаев, когда используемый способ уже доказал свою эффективность в сходном, на первый взгляд, контексте. Матрица ситуационных сил и ограничений и то, как люди их интерпретируют, может обладать едва уловимыми отличиями от известных образцов, что далеко не всегда предусматривается теми, кто планирует и осуществляет социальные программы.

Мы не чувствуем вины за наличие пределов предсказуемости, равно как и не разочаровываемся по поводу практических следствий их существования. Это не означает,



что мы не в состоянии эффективно осуществлять воздействия с целью улучшения условий жизни отдельных людей, социальных групп и общества в целом. Данные ограничения лишь указывают на то, что существуют пределы наших возможностей и нужно немного поразмыслить, используя наилучшие гипотезы из тех, которые существуют в нашей науке, а также результаты ряда тщательно проведенных пилотажных исследований, прежде чем мы реализуем эти возможности.

Другая причина, по которой мы спокойно относимся к вопросу о существовании ограничений, состоит в том, что положение, сложившееся в социальных науках, не отличается фундаментально от того, которое мы имеем в естественных науках. Уже давно признано, что законы физики не позволяют нам с большой уверенностью предсказать, когда тот или иной лист упадет с дерева. И лишь не так давно физики начали осознавать пределы предсказуемости, существующие для самого широкого круга систем — таких, например, как экологические или метеорологические. Хотя некоторые эффекты и здесь весьма ясны и отличаются высокой степенью предсказуемости, однако другие эффекты в высшей степени нестабильны.

Для описания незначительных по величине и непредсказуемых возмущений, могущих иметь впечатляющие последствия, был введен специальный термин «эффект бабочки» (Gleick, 1987). Это причудливое название отсылает к замечанию некоего метеоролога о том, что бабочка, машущая крыльями в Пекине, может при определенных обстоятельствах повлиять на погоду, установившуюся на среднем западе США несколькими днями позже. Вследствие крайней чувствительности атмосферных условий к локальным возмущениям в настоящее время невозможно осуществить долговременное прогнозирование погоды, и даже, согласно некоторым ученым, этого нельзя будет сделать никогда. Аналогичное замечание может быть адресовано и экологам. Иногда разведение жуков, поедающих личинки, производит желаемый эффект, и все вредные насекомые, от которых намеревались избавиться, бывают уничтожены. Иногда выпущенные жуки немедленно истребляются хищниками и исчезают как вид в пределах данного ареала. Иногда же они сами начинают представлять еще большую угрозу, чем те вредные насекомые, которых они должны были вытеснить в соответствии с первоначальным планом.

И вновь возникает совершенно конкретный вопрос: можно ли с точностью предсказывать подобные эффекты, имея дело со сложными, интерактивными, нелинейными системами? Но за выявление и описание источников такой имманентной непредсказуемости в естественных науках, равно как и в науках о поведении, едва ли надо оправдываться. Оно представляет собой серьезный интеллектуальный вклад, имеющий далеко идущие теоретические и практические следствия.

Следствия основополагающих принципов социальной психологии представляют для нас гораздо больший интерес при прогнозировании поведения обычными людьми, чем при прогнозировании поведения социальными исследователями. Мы хотели бы показать, что по причинам, понятным с точки зрения выдвинутых нами трех важнейших принципов, предсказание поведения обычными людьми часто бывает одновременно и ошибочным, и сделанным чересчур уверенно.

Начать следовало бы с того, что люди склонны преувеличивать прогностический потенциал индивидуальных различий, а также ту роль, которую играют эти различия, побуждая человека к тому или иному типу поведения. Некоторые из причин этого преувеличения относятся, по сути, к восприятию. Единообразие внешнего вида и манеры поведения Ральфа (например, его уверенная поза, глубокий тембр голоса, прямой взгляд и привычка сжимать кулак в подкрепление своих слов) могут заслонить от нас явное отсутствие реальной согласованности в том, насколько он бывает зависим или агрессивен в различных жизненных ситуациях. Другие причины имеют более когнитивный оттенок. Несогласующиеся данные обычно ассимилируются таким образом, что у человека возникает иллюзия согласованности поведения рассматриваемого субъекта с тем, как он вел себя в прошлом. Наше первое впечатление от Эллен как от дружелюбного человека заставляет нас

воспринимать ее саркастический ответ на сделанное шепотом замечание Билла как шутку или как оправданную реакцию на сказанное, либо, возможно, как результат психического давления, которому она подвергалась на работе. Но мы ни в коем случае не будем сомневаться в справедливости нашего более раннего впечатления, предположив, что Элен попросту непостоянна в своем дружелюбии.

Помимо обсуждения подобных причин иллюзорной согласованности, мы постоянно будем делать акцент на том, насколько изменчивость способов интерпретации конкретных ситуаций отдельными людьми и связанная с этим затрудненность прогнозирования таких интерпретаций поневоле сужают рамки наблюдаемой кросс-ситуативной согласованности поведения, которая в принципе *могла бы* быть продемонстрирована. Дружелюбие либо его отсутствие у Элен будет зависеть в отдельных социальных ситуациях от того, как она сама будет идентифицировать эти ситуации и разрешать вопрос о смысле обращенного к ней поведения.

В то же время мы будем утверждать, что люди на самом деле проявляют в своем поведении такую ощутимую предсказуемость, которую сторонние наблюдатели могут воспринимать и использовать в своих повседневных взаимоотношениях. Очевидный конфликт между выводами формальных исследований и данными повседневного опыта проистекает, как мы полагаем, из того, что ученые делают ставку на исследовательские стратегии, созданные с целью отделить то, что привнесено в поведение личностью, от того, что обусловлено в нем ситуацией, последовательно помещая одну и ту же группу индивидов в фиксированное количество ситуаций. Несмотря на то, что данная стратегия обладает несколькими неоспоримыми преимуществами для теоретиков, она может привести нас к игнорированию некоторых важных моментов повседневной жизни. На первом месте среди них находится тот факт, что в повседневном социальном опыте характеристики конкретных людей и ситуаций, с которыми они сталкиваются, обычно смешиваются, причем таким образом, что это способствует формированию впечатления согласованности поведения, на которое мы и полагаемся в своих социальных взаимодействиях. Часто люди сами выбирают ситуации, в которых оказываются. Вместе с тем подбор людей для тех или иных ситуаций производится на основании имеющихся или предполагаемых у них способностей и диспозиций. Таким образом, священники и преступники редко оказываются в идентичных или равноценных ситуациях, где к ним предъявлялись бы одинаковые требования. Преимущественно они сами или с чужой помощью попадают в ситуации, которые вынуждают их видеть, действовать, чувствовать и думать в соответствии с собственными диспозициями: священники ведут себя так, как подобает священникам, а преступники - как свойственно преступникам.

Предметом нашего рассмотрения будут также теоретические следствия одного известного явления, суть которого состоит в том, что люди временами чувствуют себя *обязанными* или даже призванными поступать в соответствии с тем, чего ожидают от них другие. Возможно, причиной этого являются играемые ими социальные роли, принятые в реальном мире поощрения и наказания (которые ожидают тех, кто с почтением относится к подобным ролям или пренебрегает ими), обещания, даваемые другим или даже требования, предъявляемые к себе. Так или иначе «сухим остатком» всех этих влияний оказывается то, что мы правы в нашем ожидании предсказуемости от социального мира, населенного людьми, поступающими согласованно или хотя бы связно. Более того, вышесказанное особенно справедливо для тех сфер жизни, которые заботят нас более всего, и в которых мы обладаем наибольшим опытом.

Наконец, необходимо заметить, что случаи как согласованности поведения, так и кажущейся его несогласованности могут иногда являться отражением индивидуальных различий в процессах субъективной интерпретации, привносимых людьми в их представления о социальном окружении. Здесь мы следуем направлению в теории личности, берущему начало от Фрейда, получившему развитие у Джорджа Келли (George Kelly, 1955) и нашедшему современное воплощение в работах Мишела (Mischel, 1973), Маркуса (Markus,

1977; Markus, Smith & Moreland, 1985), а также Кантор и Кильстрёма (Cantor & Kihlstrom, 1987). Все вышеперечисленные теоретики утверждали, что ключ к более продуктивной концепции индивидуальных различий следует искать в устойчивых мотивационных доминантах и когнитивных схемах, направляющих внимание, интерпретацию, а также формулирование планов и целей. Важным следствием данного утверждения является то, что согласованность поведения там, где она все-таки существует, может не улавливаться при измерении традиционных личностных черт. Иными словами, люди могут вести себя отличным от других согласованным образом вовсе не по причине их устойчивой предрасположенности быть дружелюбными, зависимыми, агрессивными и далее в этом роде. Скорее их согласованность может возникать благодаря тому, что они преследуют согласованные цели и используют согласованные друг с другом стратегии, базирующиеся на столь же согласованных способах интерпретации окружающей социальной действительности (ср. Cantor & Kihlstrom, 1987).

Короче говоря, наш обобщающий тезис состоит в том, что некоторые из наиболее фундаментальных убеждений обычных людей о согласованности поведения и его предсказуемости *подкрепляются повседневным опытом*. И это невзирая на то, что истоки подобной согласованности могут пониматься людьми ошибочно. Таким образом, несмотря на легко демонстрируемые заблуждения и тенденциозность, свойственные предсказанию поведения обычными людьми, мир, предстающий перед ними ежедневно, является в разумных пределах предсказуемым. Подобно обыденной физике, обыденная психология позволяет получить в целом вполне приемлемый результат, используя крайне ошибочные принципы. Если же подобные принципы все же не срабатывают, то это происходит в основном по причинам, которые могут быть поняты (а иногда и предвосхищены), исходя из более глубоких положений нашей области знания. (5)

### **2.3. Обыденность насилия: эксперименты Милгрэма, Бандуры и пр.**

В 1965 г. философ и моралист Ханна Арендт (H.Arendt) провозгласила свой тезис о том, что Холокост\* в своей повседневной практике имел место в большей степени по причине равнодушия и безразличия бюрократов, нежели садистского удовольствия, доставляемого страданиями невинных жертв. К этому выводу она пришла после того, как наблюдала в Иерусалиме процесс над Адольфом Эйхманом - человеком, обвинявшимся в том, что под его руководством осуществлялась доставка европейских евреев в лагеря смерти. На скамье подсудимых (в кабинке из пуленепробиваемого стекла, поскольку израильской службе безопасности была поставлена задача не допустить убийства Эйхмана, прежде чем он предстанет перед обвинителями) сидел бледный, лысеющий человек средних лет, доводы которого в свою защиту состояли в том, что он просто следовал приказам и что его никогда особенно не заботило то, что происходило с людьми, отправляемыми по его распоряжению в лагеря Центральной Европы. Арендт очень хотелось верить, что Эйхман был не монстром-садистом, а просто конформистом, лишенным ощущения цели, который с равным успехом мог бы отвечать за поставку овощей, в то время как многих поставщиков овощей можно было бы заставить играть чудовищную роль Эйхмана.

Возможно, правомерно подозрение социального критика Альфреда Казина (Alfred Kazin, 1984), в том, что Арендт, может быть, слишком легко приняла за чистую монету доводы защиты в пользу человека, который не мог правдоподобно отрицать ни то, что он был именно тем, кем был на самом деле, ни то, что он совершил именно то, что совершил. «Следование приказам» всегда было аргументом в свою защиту у функционеров, творивших злодеяния во имя государства. В то же время мы не можем не признать похвальным нежелание Арендт согласиться с более простым и более обыденным заключением, что гнусные действия бывают вызваны к жизни не менее гнусными мотивами. Ибо, как мы уже подчеркивали ранее, тенденция необоснованно перепрыгивать от поступков к

соответствующим им диспозициям является, возможно, наиболее фундаментальной и наиболее распространенной ошибкой в суждениях людей о социальной жизни.

Мы не знаем, был ли Эйхман дьяволом во плоти, или нет. Однако мы не подвергаем сомнению и то, что многие немцы, отнюдь не будучи сущими дьяволами, сознательно сыграли свою роль, направляя жертвы нацизма навстречу их ужасной участи. Доподлинно известно, что многие охранники нацистских концентрационных лагерей вели безупречную жизнь, как до, так и после своей ужасной службы (Steiner, 1980). Для того, чтобы найти объяснение их соучастию в преступлениях нацизма, мы должны предположить существование особого социального и ситуационного контекста, способного побуждать заурядных людей к совершению незаурядных по своей злонамеренности деяний.

Как это часто бывает, приблизительно в то же самое время, когда Арендт развивала свой тезис об обыденности зла, Стэнли Милгрэм демонстрировал его действие у себя в лаборатории. Незадолго до этого Милгрэм осуществил исследование, посвященное парадигме Эша, показавшее, что люди соглашались с мнением единодушного большинства даже тогда, когда думали, что принимают участие в испытаниях сигнальной системы авиалайнера. Далее, используя ту же парадигму, Милгрэм продолжил работу, исследуя на этот раз различия в отношении конформности, существующие между культурами. (Затеял он это на самом деле для того, чтобы подтвердить этнический стереотип, согласно которому «спорщики» французы менее склонны к конформности, чем «более сдержанные» скандинавы.) Результаты этого исследования в свою очередь заставили Милгрэма задуматься, будут ли подобные культурные различия по-прежнему проявляться, если требуемая конформная реакция будет состоять в совершении потенциально вредоносного действия.

Памятуя об этой цели, Милгрэм замыслил ситуацию, носящую теперь его имя, разработанную первоначально в качестве контрольного условия (в которой экспериментатор просто просил людей выполнить нечто, что должно было нанести вред другому человеку). По замыслу в ситуации не должно было присутствовать давления в сторону конформности, но, как оказалось, в ней содержались некоторые чрезвычайно мощные ситуационные силы. И действительно, уже результаты ряда пилотажных экспериментов, поставленных с использованием данной ситуации на обычных американцах — людях, принадлежащих к культуре, в которой, как принято считать, имеется богатая традиция личной независимости и отвержения авторитетов, быстро заставили Милгрэма перенести внимание с конформности на *послушание*.

Испытуемые Милгрэма были выходцами чуть ли не из всех слоев тогдашнего общества. Это были отнюдь не впечатлительные университетские второкурсники. Напротив, по крайней мере в наиболее известных исследованиях принимали участие взрослые мужчины, имеющие разный род занятий, откликнувшиеся на объявление в газете, приглашавшее принять участие в исследовании процесса обучения, которое должно было проводиться в Йельском университете. Рассмотрим теперь подробности разворачивающегося перед нами экспериментального сценария Милгрэма.

По прибытии на место испытуемый Милгрэма встречает другого такого же «испытуемого» — приятного в обращении мужчину средних лет (который на самом деле является сообщником экспериментатора, о чем настоящий испытуемый не подозревает). Экспериментатор объявляет о том, что его интересует влияние наказания на обучение. Испытуемый тянет жребий, чтобы определить, кто будет «учителем», а кто — «учеником» (вытягивание жребия подстроено таким образом, чтобы испытуемый наверняка стал учителем, а сообщник — учеником). Далее поясняется, что задача учителя заключается в том, чтобы ученик запомнил несколько словосочетаний, состоящих из двух слов. Затем учитель видит, как ученика привязывают к аппарату, похожему на электрический стул (как поясняет экспериментатор, «с целью предотвратить лишние движения»). На его руке клейкой лентой закрепляется электрод, причем на кожу («в целях предотвращения ожогов») предварительно наносится специальный крем.

Экспериментатор объясняет, что электрод подсоединен к генератору электрических разрядов и задачей учителя будет наказывать ученика, нажимая кнопку на генераторе всякий раз, когда тот ошибется, припоминая слово. Затем учителя уводят в смежную комнату, за пределы видимости ученика, и усаживают за управляющую панель электрогенератора. На генераторе учитель видит 30 тумблеров для включения электрического тока в пределах от 15 до 450 вольт с ценой деления в 15 вольт, снабженных описаниями интенсивности разряда, начиная с надписи «Слабый разряд» и заканчивая предостережением «Опасно: сильный разряд». Последние два тумблера зловеще помечены «XXX». Экспериментатор говорит учителю, что тот должен увеличивать напряжение разряда на 15 вольт всякий раз, когда ученик будет давать неправильный ответ. Он заверяет испытуемого, что «хотя разряды и могут быть крайне болезненными, никаких повреждений органических тканей они не вызовут». Экспериментатор остается с учителем и находится вместе с ним на протяжении всего последующего эксперимента.

Далее по ходу сценария ученик дает ответы, выбирая правильное, по его мнению, слово из четырех предложенных и нажимая кнопку, зажигающую вверху панели электрогенератора одну из четырех сигнальных лампочек. После первой ошибки ученика учитель увеличивает напряжение на 15 вольт, затем еще на 15 вольт и так далее. Стоящая перед учителем дилемма усугубляется «реакцией», которую он получает от несчастного ученика. Поначалу от него поступают лишь словесные протесты по поводу болезненности ударов, однако при этом он продолжает принимать участие в эксперименте. Затем, когда напряжение разряда достигает 300 вольт, ученик, протестуя, начинает колотить в стену. С этого момента ответы ученика перестают отображаться на расположенной перед учителем панели. Тем не менее, после каждого разряда ученик продолжает стучать в стену. Затем прекращается и стук.

По ходу процедуры экспериментатор напоминает учителю о его обязанностях. Если учитель смотрит на экспериментатора в ожидании указаний, тот говорит: «Пожалуйста, продолжайте». Если учитель начинает протестовать, заявляя, что ученик больше не дает ответов, экспериментатор возражает, что отсутствие ответа должно рассматриваться как неправильный ответ. Если же учитель проявляет нерешительность — продолжать или нет — либо предлагает осмотреть ученика на предмет его физического состояния, то экспериментатор без каких-либо объяснений настаивает на том, что «условия эксперимента требуют его продолжения». Если учитель становится действительно слишком уж настойчивым, экспериментатор провозглашает: «У вас нет выбора: вы должны продолжать». И только в случае, когда испытуемый заявляет, что не примет на себя ответственности за вред, который он может причинить ученику, экспериментатор заверяет его, что «берет всю ответственность за это на себя».

Как теперь известно всем изучающим вводный курс психологии (да и большинству образованных людей на Западе, поскольку то, что продемонстрировал Милгрэм, стало частью интеллектуального достояния всего нашего общества), вся эта мрачная процедура доводилась обычно до конца (Ross, 1988). Большинство людей (в наиболее известном варианте исследования — 68%) продолжали подчиняться указаниям до самого окончания эксперимента, переступая границу отметки «Опасно: сильный разряд» и доходя до последнего переключателя, помеченного знаком «XXX», что означало 450 вольт.

Результат смутил ожидания Милгрэма, равно как и всех остальных. Обычные люди, социальные психологи, психиатры — все, с кем он консультировался, уверяли его, что в сущности никто из испытуемых даже не приблизится к самым высоким уровням электрического напряжения. По сей день открытым остается вопрос: почему столь многие люди всецело подчинились экспериментатору (или, иными словами, почему так мало людей предвидели истинный результат)? Даже сегодня, читая отчет об исследовании Милгрэма, мы не можем не чувствовать, что приобщаемся к какой-то страшной тайне о нашем обществе и о людях вообще. Мы приходим к заключению, что люди — не просто безропотные овцы (как следовало из более ранних экспериментов Эша). При этом они еще и слабаки, не могущие

противостоять властной фигуре, или хуже того — они имеют в себе садистскую жилку, только и ждущую удобного случая, чтобы проявиться.

Некоторые люди реагируют на полученные Милгрэмом результаты с крепнущей уверенностью, что поведение испытуемых необходимо рассматривать сквозь призму их отношения к исследованию как к мистификации, поскольку они, скорее всего, понимали, что жертва на самом деле не подвергалась воздействию электрических разрядов. В конце концов «каждому» известно, что такое уважаемое учреждение, как Йель, «никогда не допустит, чтобы произошло что-нибудь подобное».

Милгрэм предвидел подобные возражения и принял все необходимые меры для того, чтобы от его результатов было не так-то легко отделаться. В соответствии с этим он повторил вышеописанное исследование, используя для этого обшарпанную контору в полузаброшенном районе города Бриджпорта штата Коннектикут, действуя на этот раз под не вызывающей воодушевления вывеской никому не известного Исследовательского института. Снижение уровня послушания оказалось относительно незначительным. Милгрэм взял на себя труд пригласить также скептически настроенных ученых в области социальных наук понаблюдать за всей процедурой из-за зеркала с односторонней видимостью. Все они были потрясены увиденным, причем не только степенью послушания, очевидцами которого стали, но зачастую и муками, с которыми оно давалось испытуемым. Один из подобных наблюдателей писал:

«Я видел, как в лабораторию, улыбаясь и чувствуя себя вполне уверенно, вошел зрелый и поначалу уравновешенный деловой человек. За какие-то 20 минут он превратился в дрожащую и заикающуюся развалину, находящуюся на грани нервного срыва. Он постоянно дергал себя за мочку уха и заламывал руки. Однажды он ударил себя кулаком в лоб и пробормотал: «О, Боже, давайте прекратим это». Но все же он продолжал реагировать на каждое слово экспериментатора и подчиняться ему до конца» (Milgram, 1963. С. 377).

Подобные отчеты не только позволяют нам отменить предположение о том, что испытуемые Милгрэма попросту играли с экспериментатором в одну и ту же игру, они дают нам также основание с недоверием отнестись к одному из возможных объяснений, состоящему в том, что в век анонимности, свойственной городам, людей не заботит то, как они поступают с незнакомцами. Ясно, что подавляющее большинство испытуемых Милгрэма верили в реальность происходящего и переживали это очень мучительно.

Но все же, почему они не остановились? Почему они попросту не послали экспериментатора подальше?

Ответ, кажется, состоит в наличии определенных тонких особенностей у созданной Милгрэмом ситуации (влияние которых склонны не признавать или недооценивать все, кто когда-либо читал о ней или даже наблюдал ее своими глазами). Это особенности, которые побуждают заурядных членов нашего общества действовать незаурядным образом. Мы не можем утверждать, что нам удалось выявить все эти особенности или что мы в точности понимаем, как и почему они были приведены в действие, произведя столь мощный эффект. Но мы можем обрисовать некоторые из них, вовсе не случайно принадлежащие к числу тех же самых ситуационных влияний и канальных факторов, которые мы обсуждали на примере других исследований.

В начале своего анализа Милгрэм указывает прежде всего на то, что с испытуемым заключался негласный контракт, обязывавший его делать то, что говорят, не задавая вопросов, верой и правдой служа властной фигуре, которой он перед этим с готовностью передал всю ответственность. Далее Милгрэм подчеркивает постепенный, пошаговый характер перехода от более или менее безропотного подчинения к соучастию в бесцельном, жестоком и опасном испытании. Необходимо помнить, что учитель подчинялся вовсе не единственной и простой команде нанести мощный удар током невинной жертве.

Сначала все, что он делал, сводилось к назначению мягких наказаний, являвшихся формой обратной связи с учеником, который в свою очередь не возражал против получения такой связи в качестве помощи при выполнении задания. Подобно ученику, учитель

соглашался с установленной процедурой наказания (т.е. с увеличением интенсивности наказания на заданную величину после каждой ошибки), не вполне представляя себе последствия этого согласия. И только по мере постепенного увеличения напряжения тока до тревожного уровня психологическая дилемма учителя становилась очевидной. В сущности, учитель должен был бы найти рациональное обоснование (удовлетворительное для себя, экспериментатора, а даже возможно, и для ученика), которое оправдывало бы его решение прекратить эксперимент, при том, что ранее он этого не сделал. Иными словами, ему необходимо было объяснить самому себе, почему неправомерно нанести следующий удар электрическим током, в то время как несколько мгновений назад для разряда несколько меньшей интенсивности это было правомерно.

Найти подобное рациональное обоснование очень непросто. И в самом деле, оно очевидно доступно только в один из моментов всего процесса — когда ученик перестает отвечать, отказываясь тем самым от своего подразумеваемого согласия подвергаться воздействию ударов электрического тока. Существенно, что именно в этот момент испытуемые чаще всего и отказывались повиноваться.

У ситуации Милгрэма имеется еще целый ряд менее очевидных особенностей, о которых мы не должны забывать, если хотим оценить, каким виделись испытуемым их собственное положение и поведение. Важно отметить, в частности, что относительно небольшое число испытуемых Милгрэма беспрекословно подчинялись экспериментатору от начала и до конца, не подвергая сомнению даваемые им указания и не проявляя нежелания продолжать. Хотя отчеты об исследованиях Милгрэма не столь точны, как им следовало бы быть с учетом важности рассматриваемого вопроса, очевидно, что большинство участников эксперимента выходили за рамки роли «покорного подопытного», чтобы усомниться в целесообразности намерения экспериментатора продолжать процедуру, побудить его проверить состояние ученика либо выразить свою собственную нерешительность. На самом деле, многие испытуемые заявляли о своем «выходе из игры», но сразу вслед за этим они столкнулись с, возможно, наиболее важной, хотя и неочевидной особенностью парадигмы Милгрэма, а именно с затруднительностью претворения намерения остановиться в фактический отказ от дальнейшего участия в эксперименте. Большинство испытуемых вставали в оппозицию к экспериментатору и даже отказывались от продолжения сотрудничества подчас в весьма резкой форме. Но почти всегда экспериментатору удавалось положить их на лопатки. («Условия эксперимента требуют, чтобы вы продолжали». «У вас нет выбора».) И действительно, эксперименты Милгрэма в конце концов гораздо меньше свидетельствуют о «деструктивном подчинении», чем о безрезультатном и нерешительном неподчинении.

Здесь мы прибегнем к помощи мысленного эксперимента. Предположим, экспериментатор объявил перед началом сеанса, что если учитель захочет прекратить свое участие в нем, он может дать знать о своем желании, нажав кнопку, расположенную перед ним на столе. Полагаем, читатель согласится с нами, что если бы подобный *канальный фактор* существовал, показатель подчинения составил бы ничтожную долю от своего фактически зарегистрированного уровня. Отсутствие такого «канала неподчинения» как раз и обрекло испытуемых Милгрэма на их жалкое поведение. Говоря словами Левина, не было хорошо определенных, легитимных каналов, которые учитель мог бы использовать, чтобы выйти из ситуации и прервать участие в эксперименте. В то же время любая попытка создать подобный канал наталкивалась на неумолимое противодействие со стороны экспериментатора, который, что примечательно, ни единожды не признал, что озабоченность учителя справедлива.

Существует, правда, еще одна, более тонкая и трудноуловимая особенность ситуации Милгрэма, которая могла бы быть очень важной с точки зрения испытуемого. Дело в том, что в глазах последнего *разворачивающиеся события «не имели смысла» и «не складывались» ни во что определенное*. Задача испытуемого состояла в том, чтобы наносить удары электрическим током ученику, уже даже не пытавшемуся ничего запомнить,

сталкиваясь с настойчивостью экспериментатора, кажущегося полностью безразличным к страдальческому крику ученика, предостережениям о состоянии его сердечной деятельности, отказам давать ответы и, в конце концов, к его зловещему молчанию. Более того, экспериментатор не выказывал никакой озабоченности в связи с подобным поворотом событий, не предпринимал попыток объяснить или оправдать отсутствие такой озабоченности или хотя бы объяснить, почему продолжение эксперимента является настолько важным. Он отказывался даже «ободрить» испытуемого, видя его физическое состояние. Если испытуемые не схватывали сразу суть обмана и реальную цель эксперимента (в этом случае они, предположительно, предпочли бы не подчиняться, стремясь доказать, что они — не те, кто выполняет злонамеренные приказы бесстрастно, на манер Эйхмана), то у них просто не было способа надежным образом «определить для себя ситуацию». А как обычно реагирует человек, когда «ничто не имеет смысла» и его понимание разворачивающихся вокруг него событий и того, во что они выливаются, ограничено либо отсутствует? Мы полагаем, что очень немногие отреагировали бы в подобной ситуации решительными действиями или стали бы доказывать свою независимость. Любой человек, оказавшийся в таком положении, скорее всего, проявил бы нерешительность, неготовность и неспособность бросить вызов власти или нарушить свои ролевые обязанности, демонстрируя при этом высокую степень зависимости от тех, кто спокойно и уверенно отдает приказы. Короче говоря, он повел бы себя почти так же, как повели себя испытуемые Милгрэма.

Надеемся, что смысл столь подробного анализа фактов, полученных Милгрэмом, вполне прозрачен. В его исследовании мы не находим подтверждения тому, что люди *имеют предрасположенность* безоговорочно подчиняться фигурам, наделенным властью, порой доходя в этом до совершения вредных и опасных поступков. Мы никогда не наблюдали подобного рабского послушания со стороны наших студентов или аспирантов, которым мы предписываем держаться в курсе последних публикаций, аккуратно записывать лекции и основательно и своевременно готовиться к экзаменам. И это вовсе не потому, что они не считают нас фигурами, наделенными властью.

Результаты, предложенные к рассмотрению Милгрэмом, представляют собой напоминание о способности отдельных, сравнительно тонких и малозаметных ситуационных сил пересиливать благие диспозиции людей. Он показал также и то, с какой готовностью наблюдатель делает ошибочные заключения о чем-либо деструктивном послушании (или глупом конформизме), видя только внешнюю сторону поведения субъекта и предполагая при этом, что виной всему экстремальные личностные диспозиции. Исследования Милгрэма напоминают нам также, что для того, чтобы понять и интерпретировать поведение какого-либо человека, необходимо сначала попытаться отдать должное его собственному видению ситуации, в которой он находится. (6)

#### **2.4. Эксперименты по выученной беспомощности.**

В психологии существует концепция обученной беспомощности, предложенная американским ученым Мартином Селигманом. Начало этой концепции положили его опыты над животными.

М.Селигман работал в лаборатории, руководитель которой проводил серию экспериментов с собаками по схеме метода условных рефлексов, разработанного И.П.Павловым. Идея эксперимента состояла в том, чтобы сформировать у собак условный рефлекс страха на звук высокого тона. Для этого их, вслед за громким звуком, подвергали не сильным, но чувствительным ударам электрического тока.

Предполагалось, что спустя некоторое время собаки будут реагировать на звук так же, как они раньше реагировали на электрошок, — выскакивать из ящика и убежать. Но собаки этого не делали! Они не совершали элементарных действий, на которые способна буквально



любая собака! Вместо того чтобы выпрыгнуть из ящика, собаки ложились на пол и скулили, не совершая никаких попыток избежать неприятностей.

Селигман решил экспериментально изучить природу беспомощности, понять причины ее возникновения и таким образом найти пути ее преодоления. Для этого он разработал схему эксперимента, в котором предполагалось участие трех групп животных. Первой группе предоставлялась возможность избежать болевого воздействия. Нажав на панель носом, собака этой группы могла отключить питание системы, вызывающей шок. Таким образом, она была в состоянии контролировать ситуацию, ее реакция имела значение. Шоковое устройство второй группы было «завязано» на системе первой группы. Эти собаки получали тот же шок, что и собаки первой группы, но их собственная реакция не влияла на результат. Болевое воздействие на собаку второй группы прекращалось только тогда, когда на отключающую панель нажимала «завязанная» с ней собака первой группы. Третья группа шока вообще не получала.

Таким образом, две группы собак подвергались действию электрошока равной интенсивности в равной степени и абсолютно одинаковое время. Единственное различие состояло в том, что одни из них могли легко прекратить неприятное воздействие, другие же имели возможность убедиться в нерезультативности своих попыток как-то влиять на неприятности. С третьей группой собак ничего не делали. Это была контрольная группа. После такого рода «тренировки» все три группы собак были помещены в ящик с перегородкой, через которую любая из них могла легко перепрыгнуть и избавиться от электрошока. Именно так и поступали собаки из группы, имевшей возможность контролировать шок. Легко перепрыгивали барьер собаки контрольной группы. Собаки же из второй группы (с опытом неконтролируемости неприятностей) жалобно скулили, метались по ящику, затем ложились на дно и, поскуливая, переносили удары током все большей и большей силы.

Селигман предположил, что животное, длительное время подвергающееся неустраняемому наказанию, обучается бесполезности своих усилий, у него вырабатывается обученная беспомощность. По его мнению, это происходит потому, что животное обнаруживает полную независимость между своим поведением, направленным на спасение, и последствиями этого поведения — что бы ни предпринималось, все оказывается безрезультатным.

Однако, как показали проведенные исследования, у 20% животных так и не удалось выработать обученную беспомощность, и не потому, что эти особи не в состоянии уловить связь между событиями и обнаружить безрезультатность своих усилий. Любым другим навыкам они обучаются быстрее других. Было высказано предположение, что устойчивость к обучению беспомощности может зависеть от всего предшествующего опыта животного. Особи, у которых так и не удастся выработать обученную беспомощность, неоднократно сталкивались на протяжении предшествующей жизни с задачами разной степени трудности и у них выработалась устойчивость к неудачам. Весь предшествующий опыт может повысить сопротивляемость благодаря формированию высокой потребности в поиске и усилению поисковой активности. Это положение впоследствии было доказано соответствующими экспериментами как на животных, так и на людях.

Американские психологи для проверки, насколько справедливы предположения Селигмана, провели целый ряд экспериментов с участием людей. Для этого была разработана схема эксперимента. Сначала трем группам испытуемых было предложено обнаружить комбинацию кнопок, нажатие которых будет отключать громкий раздражающий звук. У одной группы такая возможность была — искомая комбинация существовала. У другой же группы кнопки были просто отключены. Какие бы комбинации они ни нажимали — неприятный звук не прекращался. Третья группа вообще не участвовала в первой части эксперимента. Затем испытуемых переводили в другую комнату, где стоял специально оборудованный ящик. Испытуемые должны были опустить в него руку, и когда рука

прикасалась ко дну ящика, раздавался противный звук. Если испытуемые касались противоположной стенки — звук прекращался.

Эти опыты доказали две важные вещи. Было установлено, что люди, имевшие возможность избавиться от неприятного звука, выключали его и во второй серии экспериментов. Не желая мириться с ним, они быстро изыскивали способ прекратить неприятные ощущения. Так же поступали люди из группы, не участвовавшей в первой серии. Те же, кто в первой серии испытал беспомощность, переносили эту приобретенную беспомощность в новую ситуацию. Они даже не пытались выключить звук — просто сидели и ждали, когда все кончится. Открытие состояло в том, что у людей, как и у животных, существует механизм возникновения беспомощности, которая легко переносится в другие ситуации. Также было установлено, что примерно треть испытуемых не стали беспомощными, несмотря на применение неустраняемого шока. Создавалось впечатление, что эти люди каким-то образом умеют противостоять беспомощности, несмотря на опыт неконтролируемости событий.

Вторую серию экспериментов провели Э.Лангер и Дж.Роден. Они работали с людьми преклонного возраста в частной лечебнице и имели возможность кое-что изменить в жизни пожилых людей.

Старикам, живущим на двух разных этажах, они дали две почти одинаковые инструкции, различающиеся лишь по степени, в которой люди могли что-либо изменить в окружающей их действительности. Вот инструкция, которая давала право выбора: «Я хочу, чтобы вы узнали обо всем, что можете делать сами здесь, в нашей клинике. На завтрак вы можете выбрать либо омлет, либо яичницу, но выбрать нужно вечером. По средам или четвергам будет кино, но записываться нужно будет заранее. В саду вы можете выбрать цветы для своей комнаты; можете выбрать, что хотите, и унести к себе в комнату — но поливать его вы должны будете сами».

А вот инструкция, которая лишала их возможности влияния, хотя и реализовывала идею абсолютной заботы о стариках: «Я хочу, чтобы вы узнали о тех добрых делах, которые мы делаем для вас здесь, в нашей клинике. На завтрак бывает омлет или яичница. Омлет мы готовим по понедельникам, средам и пятницам, а яичницу — в остальные дни. Кино бывает вечером в среду и четверг: в среду — для тех, кто живет в левом крыле, в четверг — для тех, кто в правом. В саду растут цветы для ваших комнат. Сестра выберет каждому по цветку и будет за ними ухаживать».

Таким образом, получалось, что обитатели одного из этажей в лечебнице могли сами распоряжаться своей жизнью; на другом этаже люди получали те же блага, но без возможности влиять на них. Через 18 месяцев Лангер и Роден вернулись в лечебницу. Они установили, что группа с правом выбора оказалась более активной и счастливой, судя по специальным оценочным шкалам. Они также обнаружили, что людей в этой группе умерло меньше, чем в другой. Этот поразительный факт свидетельствовал, что возможность выбора и контроля ситуации может спасти жизнь.

Развитая потребность в поиске обеспечивает соответствующее ей поведение вопреки всем неудачам и разочарованиям, даже вопреки отрицательному прогнозу. Но если субъективно неудачи переживаются более болезненно, чем состояние отказа, то поиск может прекратиться. Таким образом, обученная беспомощность — это вариант отказа от поиска.

Дальнейшие исследования внесли ряд уточнений в понимание процесса возникновения обученной беспомощности. Как выяснилось, результат обучения зависит не только оттого, что человек убеждается в своей неспособности повлиять на данную ситуацию, решить конкретную задачу, но и от сформировавшихся в прошлом опыте ожиданий. Очень многое определяется тем, считает ли человек данную задачу не решаемой вообще, или он полагает, что она не по силам только ему. Обученная беспомощность развивается только в последнем случае. Человек может признать, что задача имеет решение, но оно доступно только тем, кто имеет специальную подготовку. Такая внутренняя позиция, как показывают проведенные

исследования, не приводит к обучению беспомощности. Это обучение осуществляется, когда человек знает, что поставленная перед ним задача может быть решена такими же, как он.

Сам М.Селигман определяет беспомощность как состояние, возникающее в ситуации, когда нам кажется, что внешние события не зависят от нас, и мы ничего не можем сделать, чтобы предотвратить или видоизменить их. Если это состояние и связанные с ним особенности мотивации и атрибуции переносятся на другие ситуации — значит, налицо выученная беспомощность. Требуется лишь малая толика неконтролируемости окружающего мира, чтобы выученная беспомощность начала жить как бы своей собственной жизнью, стала сама управлять нашим поведением.

Еще один опыт. Двум группам людей предлагалось решить простые логические задачи, где в серии картинок нужно было обнаружить «лишний» элемент, следуя какому-либо принципу. В одной группе испытуемые получали оценки «верно» или «неверно» в случайном порядке (т.е. асинхронно), в другой они (синхронно) получали за правильный ответ оценку «верно», за неправильный — «неверно». В результате в группе с «синхронным» порядком количество правильных ответов быстро возрастало, при асинхронности же не наблюдалось значительного улучшения результатов, и многие испытуемые довольно быстро отказывались от продолжения эксперимента. Если же на их участии настаивали, то они совершали большее количество ошибок, чем вначале, поскольку пытались найти очень сложные объяснения для простых закономерностей, искали сложные решения там, где они были очевидны.

Опыт неконтролируемых последствий у животных и людей закономерно приводит к пессимизму и депрессии, к снижению стремления предотвратить трудные ситуации или активно овладеть ими. Ответственны за возникновение этого не столько сами по себе неприятные или болезненные переживания, сколько опыт их неконтролируемости. Именно этим объясняется факт, что относительно позитивных последствий Селигман получил схожие результаты. Интенсивное поощрение, возникающее вне зависимости от действий испытуемых (точно так же, как и наказание), приводит к потере инициативы и способности к конкурентной борьбе. Беспомощность у человека вызывается неконтролируемостью и непредсказуемостью событий внешнего мира.

Отнесение причин неудач вовне и внутрь — не единственная установка, определяющая проявление обученной беспомощности. Человек может считать, что он терпит неудачу только здесь и только сейчас, а может предполагать, что неудачи будут преследовать его в дальнейшем, причем не только в этой конкретной деятельности, но и в другой.

Выраженность обученной беспомощности и степень ее распространения на различные виды деятельности в настоящем и будущем определяется сочетанием психологических установок. Наиболее тяжелые последствия связаны с установками, при которых причина беспомощности приписывается человеком своим личным качествам, воспринимающимся как неизменные и влияющие на все формы жизнедеятельности. Такое сочетание установок быстрее всего приводит к отказу от поиска при первых же неудачах.

Таким образом, обучение беспомощности происходит при наличии нескольких факторов:

- индивид не имеет предшествующего опыта решения сложных задач;
- у индивида сформирован недостаточный уровень потребности в поиске;
- индивид считает, что с данной задачей справится любой, равный ему (по физическим, психологическим и др. данным) человек, но не он сам;
- индивид длительное время сталкивается с ситуациями, когда он не видит четкой взаимосвязи между своими действиями и их последствиями.

Как уже отмечалось, примерно у 20 % испытуемых обучения беспомощности не происходит. Они переносят любые неприятности, не теряя способности к активным действиям. Это качество Селигман назвал оптимизмом. (7)

## **2.5. Социальные роли и Стэнфордский тюремный эксперимент Ф.Зимбардо.**

Еще одним существенным фактором поведения человека являются распределение ролей в данной группе (так называемые "социальные роли") и ролевые ожидания.

Под социальной ролью понимается набор ожидаемых поведенческих паттернов, приписываемых индивиду, который занимает определенную позицию в социальной группе. Роль непосредственно связана со статусом, поэтому иногда роль определяется как его динамический аспект. Роль можно охарактеризовать через перечень тех реальных функций, которые заданы индивиду группой и содержанием групповой деятельности. Так, в семье каждый имеет определенные статусные характеристики. При этом статус, например, отца предполагает набор ролевых функций, которые «предписаны» этой статусной позиции обществом в целом или данной семьей в частности.

Понимание ролевого поведения было бы в значительной мере упрощенным, если бы одни и те же роли игрались постоянно, без изменений. К сожалению, все намного сложнее: от людей требуется играть целый набор ролей, часто чрезвычайно противоречивых, и одна из задач в понимании поведения людей состоит в определении той роли, которую человек играет в настоящий момент. Например, армейский офицер обязан выполнять целый ряд ролей на своей службе: командовать своим подразделением, нести боевое дежурство, проверять боеготовность солдат и сержантов, заботиться об их благополучии и здоровье. Вне службы он играет еще целый ряд ролей — мужа, отца, друга, члена спортивного клуба или местного общества охотников.

Многие из этих ролей вполне совместимы, другие создают конфликт. Например, забота о солдатах и семье вполне сопоставимы. Но часто возникают совсем иные ситуации. Представим, что офицер получает повышение, которое сопровождается изменением места службы: вместо крупного города он вместе с семьей должен переехать в отдаленный гарнизон, где жена вряд ли сможет найти работу, а детям - не удастся получить хорошее образование. В этом случае роль исполнительного офицера вступает в конфликт с ролью заботливого отца, пекущегося о благополучии своего семейства.

Люди вольно или невольно вынуждены играть разнообразные роли, и их поведение во многом зависит от того, какую роль они играют. И поведение офицера на строевом плацу будет сильно отличаться от его поведения на теннисном корте. Даже при сохранении одного и того же статуса набор функций, ему соответствующих, может сильно отличаться не только в различных группах, но и в ходе развития самой группы. Возвращаясь к нашему примеру с семьей, нельзя не отметить тех драматических изменений, которые претерпели семейные роли в новейшей истории.

Каждой роли соответствуют определенные аттитюды и типы поведения, которые в совокупности образуют ролевую идентификацию. Многим людям свойственна способность мгновенно переходить от одной роли к другой в тех ситуациях, когда они понимают, что ситуация требует радикальных изменений. Например, некоторые люди, получившие повышение по службе, мгновенно до неузнаваемости меняют поведение и свое отношение к вчерашним коллегам. Если же жизнь возвращает их на круги своя, окружающие с удивлением узнают в них прежних и искренних друзей.

Когда ситуация полна неопределенности, и неясно, какую роль должен играть человек, люди обычно возвращаются к своим прежним ролевым стереотипам. Интересное наблюдение сделал Р.Кейес, исследуя встречи бывших одноклассников, которые происходили через десять и более лет после окончания школы. Несмотря на столь долгий срок, одноклассники, собираясь вместе, вновь начинали играть роли, исполнявшиеся ими в школьные годы. И, несмотря на то, что некоторые из бывших школьных «аутсайдеров» стали по общепризнанным критериям общества безусловными «победителями», им было очень трудно играть новые роли в среде, в которой их запомнили двоечниками и лентяями. Так в условиях, когда ролевые требования были определены нечетко, а ролевая идентификация неясна, индивиды предпочитали следовать старым поведенческим стереотипам.

Важной характеристикой положения индивида в группе является система групповых (ролевых) ожиданий. Каждый член группы не просто выполняет в ней свои функции, но и обязательно воспринимается, оценивается другими. От человека, обладающего определенным статусом, ожидается определенное поведение, выполнение некоторого набора функций. Индивид следует заданному типу поведения, основываясь на интерпретации того, что от него ждут другие и как ему надлежит себя вести. Через систему таких ожидаемых ролевых и поведенческих стандартов группа способна контролировать поведение своих членов.

Групповые ожидания требуют от индивида не только исполнения определенных ролей, но и проявления соответствующих роли личностных характеристик. Роль председателя конституционного суда предполагает неподкупность, честность и принципиальность, в то время как агент по сбыту должен быть коммуникабельным и вызывать симпатию у покупателей. Мы можем удивиться, узнав, что воспитательница детского сада — большая любительница каратэ и уделяет тренировкам все свободное время. И это удивление во многом основано на диссонансе между тем, как мы видим роли воспитательницы и любителя восточных единоборств.

В тех случаях, когда ролевые ожидания формируются в общепринятые генерализованные представления, имеют место так называемые ролевые стереотипы. Систему ролевых ожиданий в организации нередко именуют психологическим контрактом, который подписывает, сам того не подозревая, каждый работник организации. В отличие от юридического контракта между нанимателем и служащим, определяющего их взаимные обязательства, психологический контракт охватывает многочисленные неписанные обязательства, подразумеваемые обеими сторонами как нечто само собой разумеющееся.

Такой психологический контракт состоит из взаимных ожиданий: менеджер — от подчиненного и наоборот. По сути дела, этот контракт определяет поведенческие ожидания, соответствующие каждой роли. Ожидается, что менеджер будет справедлив к служащему, создаст для него приемлемые условия труда, будет требовать от него выполнения понятных и реальных задач, а также будет снабжать его информацией о качестве его работы. В свою очередь, от служащего ожидается серьезное отношение к работе, выполнение указаний и лояльность к организации.

Что же происходит в том случае, если ролевые ожидания, предполагаемые психологическим контрактом, не совпадают? Если менеджер не выполняет ожидаемых от него действий, это отрицательно сказывается на деятельности и удовлетворенности служащих. Если же служащий не следует своей роли, это ведет к дисциплинарным взысканиям и даже увольнению. Таким образом, психологический контракт должен рассматриваться как важная детерминанта поведения в организации и даже в неформальной группе. Он указывает на важность адекватного информирования членов организации о ролях, которые от них ожидаются.

Одним из наиболее известных и показательных ролевых экспериментов был эксперимент Ф.Зимбардо и его коллег, проведенный в Стэнфордском университете. В подвале факультета психологии они решили организовать небольшую экспериментальную... «тюрьму». За 15 долларов в день наняли два десятка эмоционально устойчивых, физически крепких студентов. Испытуемые во всех смыслах были нормальными, демонстрируя не только законопослушность, но норму по всем предложенным психологическим тестам. Этих студентов произвольно разделили на две группы: «охранников» и «заклученных». Каждой группе были предписаны определенные правила поведения. Случайный характер отбора в группы изначально гарантировал отсутствие каких-либо различий между индивидами, попавшими в разные группы. Кроме того, «охранники» не получили никаких подробных инструкций по исполнению своих обязанностей. Им только сказали: «Вы должны следовать закону и поддерживать в тюрьме порядок, не обращая внимания на жалобы «заклученных». Применение какого-либо насилия по отношению к «заклученным» запрещено».

Моделируя реальную тюремную жизнь, «заключенные» должны были постоянно находиться в камерах, следуя обычным тюремным правилам и распорядку. Им разрешались только свидания с родственниками и друзьями. Роли «охранников» были, разумеется, менее обременительными. Они работали посменно, проводя остальное время по своему усмотрению. Лишь незначительное время потребовалось для того, чтобы «охранники» привыкли к своим новым ролям, а «заключенные» приняли их власть и смирились с ней. Очень скоро основными формами взаимодействия «охранников» с «заключенными» стали приказы, оскорбления, обидные сравнения, вербальная и физическая агрессия и откровенные угрозы. Каждый из «охранников» в течение эксперимента проявлял насильственное, авторитарное поведение. Что же касается «заключенных», то после робкой попытки «восстания», жестоко подавленной охранниками, они полностью смирились со своими пассивными ролями. И даже в тех случаях, когда охрана впоследствии проявляла открытую агрессию, они уже не выказывали никакого сопротивления.

Эксперимент наглядно продемонстрировал то, как быстро индивиды осваивают новые роли. Исследователям пришлось прекратить эксперимент уже на шестой день ввиду патологических реакций, которые стали отчетливо проявляться в поведении «заключенных». И это случилось среди людей, которые отличались высокой эмоциональной стабильностью, крепким здоровьем и нормальной психикой! Преждевременное завершение эксперимента в то же время вызвало откровенное огорчение «охранников», которые, по-видимому, не возражали и против продления эксперимента.

Какие же выводы могут быть сделаны на основании этого эксперимента? Как и каждый индивид, его участники обладают набором стереотипных ролевых представлений, почерпнутых из жизни, литературы, искусства и средств массовой информации. Среди этих стереотипов были и представления о ролях охранника и заключенного. Собственный опыт студентов также неизбежно вообрал в себя взаимоотношения, в которых один из участников обладает властью, а другой зависит от него в полной или значительной степени (отношения «родитель — ребенок», «преподаватель — студент» и т. д.). Эти стереотипы позволили студентам без труда в короткий срок освоить роли, которые вроде бы были очень нехарактерны их личным и индивидуальным качествам.

Таким образом, исследователи увидели, что даже люди без патологических отклонений в психике или специального обучения могут демонстрировать экстремальные формы поведения, соответствующие тем ролям, которые они играют. (8)

## ***2.6. Важность «стороннего наблюдателя».***

Множество поступков, в том числе и явно агрессивные и асоциальные, совершаются не в социальном вакууме, а в присутствии третьих лиц. Третья сторона – люди, не являющиеся ни агрессором, ни жертвой могут существенно повлиять на развитие ситуации. Как это ни удивительно, но даже простое присутствие человека, который не распоряжается и не подстрекает, может повлиять на взаимодействие конфликтующих.

Вряд ли вас может удивить, что сторонние наблюдатели своими прямыми действиями могут влиять на ход агрессии: многие формы поведения опосредованы социальным давлением. Менее очевидны, однако, свидетельства, что эти наблюдатели могут влиять на агрессивное поведение, не предпринимая для этого никаких прямых действий. В частности, представляется, что наблюдатели зачастую могут воздействовать на осуществление агрессии самим фактом своего присутствия (Dertke, Penner, Hawkins & Suarez, 1973; Harrell & Schmitt, 1973; Jaffe & Yinon, 1979; Scheier, Fenigstein & Buss, 1974). Например, в первом исследовании, посвященном этому вопросу (Baron, 1971), мужчинам-испытуемым предоставлялась возможность проявить агрессию по отношению к ассистенту экспериментатора в рамках парадигмы «учитель — ученик». Испытуемые находились в экспериментальной комнате либо в одиночестве, либо в присутствии двух человек, представленных как приглашенный профессор и аспирант. Результаты показывают, что

наличие аудитории подавляло агрессию против жертвы. Аналогичным образом Ричардсон, Бернштайн и Тэйлор (Richardson, Bernstein & Taylor, 1979) обнаружили, что женщины-испытуемые в присутствии молчащих женщин-наблюдателей были менее агрессивны, чем те, кто участвовал в задании Тэйлора на время реакции в одиночку. Вместе взятые, результаты этих первых исследований позволяют предположить, что присутствие других людей зачастую ослабляет явную агрессию или делает ее появление менее вероятным.

Однако исследование Бордена (Borden, 1975) показало, что, будет ли наличие публики способствовать появлению агрессии или, напротив, подавлять ее, довольно сильно зависит от того, как оцениваются эти люди. В данном эксперименте мужчины-испытуемые соревновались с фиктивным противником в задании Тэйлора на время реакции. Во время первой половины сеанса испытуемые работали в присутствии наблюдателя — мужчины или женщины. Половина испытуемых воспринимала наблюдателей как пацифистов, настроенных против агрессии (поскольку у них на куртках был изображен известный пацифистский символ, и их представляли как членов пацифистской организации). Другая половина испытуемых расценивала наблюдателей как людей, которые вполне могут одобрить агрессию (на их куртках была нарисована большая эмблема, свидетельствующая о членстве в каратэ-клубе, и их представляли как инструкторов по этому боевому искусству). По окончании половины сеанса наблюдатель уходил, и испытуемый продолжал в одиночестве соревноваться со своим фиктивным противником. На основании предыдущих исследований прогнозировалось, что присутствие наблюдателя-пацифиста будет подавлять агрессию, в то время как присутствие «агрессивного» наблюдателя будет способствовать ее проявлению. Эти предсказания в целом подтвердились: в присутствии агрессивного наблюдателя испытуемые были более агрессивны, чем после его ухода, и несколько менее агрессивны в присутствии наблюдателя-пацифиста, чем когда оставались одни.

Как отмечено Борденом (Borden, 1975), эти результаты вкупе с результатами предыдущих исследований предполагают, что зависимость интенсивности агрессии от присутствия посторонних лиц обусловлена тем, как агрессор оценивает отношение этих лиц к агрессии. Если агрессор ожидает одобрения — агрессия усилится, а если неодобрения — агрессия зачастую может подавляться. Однако, независимо от знака этого эффекта, очевидно, что посторонние могут повлиять на вероятность и силу агрессии как самим фактом присутствия, так и своими явными прямыми действиями. (9)

Подводя итоги описанным экспериментам, можно сказать, что тонкости ситуации могут влиять на человека больше, чем личные диспозиции, а существенными факторами самой ситуации становятся возможность выхода, ролевые ожидания и наличие сторонних наблюдателей.

## **Глава 3. Разбор ситуации, сложившейся на игре «Сильмариллион-экстрим»**

### ***3.1. Тематика игры, задачи мастеров, задачи игроков.***

Ролевая игра "Сильмариллион-Экстрим" была проведена летом 2002 года под Екатеринбургом. Продолжительность игры составляла четверо суток. Темой игры являлось произведение английского писателя Дж.Р.Р.Толкина "Сильмариллион". Это произведение написано в стиле "фэнтези" и повествует о борьбе сил добра с силами зла. Силы зла воплощал злой дух, дьявол историй "Сильмариллиона", живущий со своими слугами в крепости под названием Ангбанд. Люди, эльфы и гномы порознь и вместе пытались бороться с ним, но окончательная победа была возможна лишь при помощи добрых Ангелов из-за моря.

Мастера данной игры ставили себе задачу максимально полно отразить "Сильмариллион" в рамках игры, отразить не только букву, но и дух произведения. Добавление "Экстрим" предполагало, что игра будет экстремальной для игроков, как физически, так и психологически. Для физического напряжения в рамках игры осуществлялись: труднодоступность некоторых мест полигона (реальное озеро, которое можно было переплыть только на лодках), пеший переход части игроков на расстояние 10 км, постоянная игровая угроза и игровые боевые действия. Для психологического напряжения была создана игротехническая локация "Ангбанд".

Задачей игроков являлось наиболее полное осознание принципа "Красота спасет мир" и воплощения этого принципа на игре.

"Стиль:

Модерн. Это, как сказал О.Уайльд, «мечта о форме в те дни, когда царствует мысль».

Из множества определений, данных этому стилю, можно сделать обобщенный вывод, что модерн - это отказ от классических установок просвещенческого искусства, отказ от реализма, отказ от рационализма, отказ от прагматизма. Это некий поворот в сознании, когда мифология оказывается более злободневной и истинной, чем попытка копировать жизнь. Мифология становится методом изображения душевных и духовных проблем времени. Примеры на начало XX века - Вагнер, Ницше, Фрейд, Уайльд («Саломея»), Врубель. Ну, и Толкиен, конечно. Главным объектом изображения в искусстве становится Недостижимая Красота (безвозвратно утерянная в прошлом), главным настроением – тоска по прекрасному, главным конфликтом – противостояние Естественное – Искусственное (ложное), главным героем – художник. В этом контексте нас прикалывает сделать игру, которая и в правилах, и в установках перестает бесконечно "копировать жизнь" и взывать к рациональному (утилитарному) потреблению всего - магии (больше фэйерболов и квестов!), экономики (больше чипов!), войны (больше хитов!). Поэтому мы не делаем ни магии, ни экономики, а с войной обойдемся просто по-зверски. У нас будет побеждать (убивать) красота" (10).

В дальнейшем в этой главе в "Источниках" будут указаны электронные адреса размещения данной информации в Интернете, личная переписка автора диплома с игроками и игротехниками остается анонимной.

### **3.2. Задачи «Ангбанда».**

"Ангбанд" являлся игротехнической локацией, то есть все действия, в нем совершаемые, делались ради выполнения задач игры. На игре "Ангбанд" представлял собой систему взаимодействий игротехников, исполняющих роли слуг дьявола и игроков, исполняющих роли жителей этого мира.

Перед "Ангбандом" стояло несколько задач.

Первая: создать на игре необходимое давление со стороны сил зла.

Вторая: создать у игроков ощущение реальности происходящего, заставить их напрягать силы ради духовного преображения.

"Мне кажется, что цели игры заключаются в том (насколько я тебя понял), чтобы дать игрокам светлых ощущение хрупкости красоты бытия их текущего бытия. Моя прибавка здесь в том, что внешняя цель темных - создать такую тьму, чтобы объединившийся против нее свет был не толпой мальчиков с катапультами, а именно тем светом, о котором писал профессор". (11)

Третья: продемонстрировать части игроков стереотипы поведения, ожидаемых ими от игры.

"Да, есть еще одна задача. Называется эффект сбывшихся ожиданий. В просторечии - кабинет доктора Мазо. Я тут почитала из сетей ролевую прозу. Про эльфигов, замученных в Ангбанде. Смерть в трех томах! Так вот. О страшном. Читаю я эту прозу, и понимаю, что две вещи на свете одинаково привлекательны, одинаково скучны и одинаково бессюжетны - порнография и насилие. Нигде ничего не происходит. Работает швейная машина. Герои не



изменяются, отношения не развиваются - меняются только позы и приспособления. И ВОТ ТАКИХ ЭЛЬФЕЙ У НАС БУДЕТ ВАГОН! И их не надо, на мой взгляд, обламывать. Пусть того, развлекутся. Это как с графом Толстым в молодости - пока не нагулялся, не взялся за вегетарианство и ум". (11)

Четвертая задача ставилась с учетом специфики игры: игротехникам нужно было "сломать" и привести к клятве в верности дьяволу персонажа игрока.

Основной интерес данной работы направлен на происходящее внутри локации "Ангбанд". Для выполнения поставленных задач в локации были созданы ролевые отношения "палач-жертва" и условия для их реализации – ситуация "тюрьма". Игротехники играли роли палачей, игроки были жертвами.

### **3.3. Методики, применяемые в «Ангбанде» для достижения поставленных задач.**

Применяемые приемы для создания ролевых отношений "палач-жертва" можно разделить на две группы. Первая группа: приемы, применяемые до начала игры. Вторая группа: приемы, осуществляемые в процессе игры.

Рассмотрим эти приемы и методики подробнее.

*Первая группа приемов.*

1. Создание необходимого информационного поля среди игроков. В частных беседах и на форумах в Интернете игрокам рассказывали, как страшно будет в "Ангбанде", осуществлялось нагнетание обстановки реальными и фантастическими предположениями о том, чем будет заниматься на игре "Ангбанд". Выяснялась мера допустимого воздействия на игроков в "Ангбанде".

"Мерой и основой в данном случае служила информация, выданная мастерской группой, которая и делала игру, в соответствии с названием. :) И проверялась эта информация главным образом на форумах игры. Как светлом, так и темном. Ставился вопрос, какие действия по отношению к себе могут допустить игроки. Выяснилось, что волосами готовы пожертвовать почти все, а вот прикид жалко. :) В общем, велась этакая предигровая работа по предварительному запугиванию, выяснению контингента и допустимых на практике мер воздействия. Некоторые действительно верили, что мы будем обрезать волосы, резать прикиды, пороть в полную силу и т.д. Выслушивались предложения, кстати, по отыгрышам разнообразных мучений и созданию атмосферы внутри Ангбанда". (12)

2. Подготовка игротехников к принятию ролей "слуг дьявола". Обеспечивалось разработкой внутренней иерархии и игры в "Ангбанде", созданием особой этики, отрицающей основные человеческие ценности.

"Отрицались благородные поступки, этические кодексы и многое другое. Единственный закон - воля Моргота (*дьявола – прим. О.Б.*). Браин (*мастер по Ангбанду – прим. О.Б.*) говорил, о том, что мы будем создавать подобие тоталитарного государства образца СССР 30-х годов XX века, то есть времени Сталина, чисток, охоты на ведьм и прочего. Естественно, как он это понимал, государства, основанного на праве сильного. То есть младшие беспрекословно подчиняются старшим, за неповиновение наказание. За эмоции типа жалость, сочувствие тоже должно следовать наказание. Чаще всего публичная порка (*игровое действие, только имитирующее реальный процесс избивения – при. О.Б.*"). (12)

3. Перед игрой также проводились мини-игры ("сыгровки") для части игротехников "Ангбанда", закреплявшие их реакции в тех или иных ситуациях.

"Сыгровки" были трех типов. Первый тип: обыгрывались различные модели поведения игротехников по отношению друг к другу в принятых ролях в самом "Ангбанде".

Второй тип: обыгрывались ситуации "взятия в плен" игротехников "Ангбанда" игроками.

"Попадание в плен различных представителей Ангбанда. Предполагалось, что в плену у нас тоже есть некие задачи:

Минимум: выдать максимум дезинформации. Максимум: привести взявших тебя в плен в Ангбанд. То есть взять в плен взявшего тебя в плен.

Модель поведения орка (*слабый слуга дьявола – прим. О.Б.*) в плену: потеря ориентации, постепенная потеря разума, ибо Воля Моргота покинула его.

Темные майяр (*злые духи, помогающие дьяволу – прим. О.Б.*) могли действовать в своих интересах, ибо им была дана свобода развоплощения в любой момент. Если при этом его действия были полезны, то его ожидало, теоретически, быстрое и безболезненное воплощение. Если нет или принесли вред, то долгое и болезненное. Процесс воплощения не отыгрывался, но должен был отразиться на дальнейшем поведении персонажа". (12)

Таким образом, в поведении игротехников закреплялась жесткая модель поведения, соответствующая тоталитарной схеме "Ангбанда".

Третий тип "сыгровок": обыгрывание ситуаций взаимодействия игротехников "Ангбанда" с игроками в самом "Ангбанде", то есть установка на роли "палачей".

"На сыгровках "обкатывалось" реакция на различное поведение эльфов и людей, попадавших в плен. В основном, естественно, эльфов. И реакция на это нас, как команды. Целью при этом ставилось вынуждение эльфа принести клятву верности Мелькору. Игались такие эмоциональные настроения, как гордость, сломленность, запуганность, готовность к сотрудничеству, ненависть к нам, темным тварям в различных вариантах и сочетаниях". (12)

"Можно об этом подробнее? Какие именно сценки проигрывались, как вели себя "темные" и "эльфы"?" (*мой вопрос игротехнику "Ангбанда" – О.Б.*)

"В основном попадание в плен различными способами. От взятия в плен до добровольного посещения.

Гордый эльф. Предполагались ситуации, которые должны были сломить его гордость. От вождения его на поводке до работы на кухне. И потом приведение к присяге Морготу.

Эльф сломленный. Обман. Говорилось, что все будет хорошо и его сразу отпустят домой, как только он принесет клятву верности Морготу.

Эльф, готовый к сотрудничеству. Его предполагалось всячески возвышать. Моргот говорил с ним на равных, остальные были услужливы и почтительны, пока он не принесет клятву верности.

Эльфы, которые приносят клятву, презирались даже самым последним рабом на кухне. Так как предполагалось, что каждому из Эльдар был дан дар Эру (*другое имя Бога – прим. О.Б.*) - Свет, которого лишены все слуги Моргота. И этот свет мы все ненавидим и боимся. И завидуем каждому эльфу. Потерявший его добровольно не ценнее тряпки.

И пытки на предмет информации и просто для удовольствия. А точнее выяснялись различные этические вопросы. Что такое любовь, насколько она сильна, что такое дружбы, верность и т.д. Предполагалось, что эльфы нам непонятны. Мы не будем жертвовать ничем, если не предполагаем получить за это нечто большее, а ОНИ закрывают грудью другого и умирают, что бы он жил... Странно, почему, чем они отличаются от нас???

Соответственно, различные модели поведения и подчинения в самом Ангбанде. В итоге, пришел к строго вертикальной схеме". (12)

Таким образом, в рамках предигровой работы выполнялись задачи по созданию информационного поля для игроков, определявшего их эмоциональный настрой к "Ангбанду" в рамках игры, а также ввод игротехников "Ангбанда" в роли "палачей" и "слуг дьявола". В "сыгровках" были проиграны и закреплены в поведении схемы реагирования игротехников на стереотипные реакции игроков.

Физические меры воздействия на игроков до игры предполагалось свести к минимуму, заботиться о физической безопасности и комфортности игроков.

"От физических мер мы отказались почти сразу - сложно отделить границу между отыгрышем и реальной угрозой здоровью, да и как-то гнусно то показалось. Решили, что игроков надо оберегать от простуд и прочих неприятностей, которые могли с ним случиться по мере сил и возможностей. Аспиринчик, антикомаринчик, анальгинчик, врачи, много пенки и синтепона.

Остановились на психологических моментах сломятия". (12)

Один из принципиальных моментов ситуации "Ангбанд" также был озвучен до игры. Игротехникам было заявлено, что всю ответственность за их действия и возможные срывы игроков берет на себя мастер Ангбанда.

"Решения принимались на месте. Брайн мне выдал индульгенцию изначально: "Делай, что считаешь нужным". (13)

*Вторая группа* приемов и методик, применявшихся в "Ангбанде" в течение игры.

На самой игре были применены не только те методики, что были отработаны до игры, но допускались и импровизации, способствующие выполнению задач "Ангбанда".

#### 1. Обезличивание.

"Пленные" игроки попадали сначала в особогороженное пространство "Ангбанда", называемое "скотоприемником" или "обезьянником" на местном ангбандском жаргоне. Уже само название показывает начало процесса обезличивания, пренебрежения личностью "пленного", приравнивание "пленного" к "скоту" – к тому, что не имеет разума и индивидуальности.

В этом пространстве проводился первичный допрос пленного, у него отбирались (под расписку) личные вещи, выдавались одинаковые тюремные робы. Всем пленным присваивались номера и кодовые буквенные обозначения. В "Ангбанде" к эльфам редко обращались по именам, что завершало процесс обезличивания.

Каждый вновь попавший "в плен" игрок воспринимался максимум как "очередное развлечение" и не рассматривался как личность.

#### 2. Временной фактор.

Время играло важную роль в создании ситуации. Время пребывания "в плену" не было жестко фиксировано, практически человек мог находиться на территории "Ангбанда" и подвергаться воздействиям все время игры. Часов у игроков не было, и время можно было отслеживать только по солнцу. Обычно игрок находился в "плену" несколько часов, самый долгий срок пребывания в "Ангбанде" – около двух суток.

Важную роль в восприятии времени играло почти полное отсутствие значимых событий и однообразие поведения игротехников: "порки" и "допросы" сливались в один бесконечный ряд.

#### 3. Правила.

"Палачи" обладали полной властью в установлении правил поведения "в плену" – они запрещали или требовали петь, танцевать, приседать или "бить" (безболезненное моделирование процесса избиения) других пленников и игротехников. Правила лишали игрока свободы передвижения и действия, порой вынуждая совершать неприятные ему действия. Нарушения правил строго крались, как правило, "избиением" или "казнью" одного из сокамерников.

#### 4. Первичный допрос и выявление позиции игрока.

При попадании "в плен" игроку задавались вопросы, ответы на которые заносились в протокол. Спрашивали, как он попал в плен, откуда, его имя (игровое). Выявлялись основные ценности игрока: что он ценит больше всего, любовь, или жизнь, или верность. Далее задавались уточняющие вопросы, помогающие понять, что игрок имеет в виду под названными терминами. Что такое "любовь" в понимании игрока, например.

#### 5. Запутывание игрока.

После первичного допроса начинался процесс запутывания игрока в понятиях. Если он говорил о любви, ему предлагали "полюбить" одного из слуг дьявола, например.

"Мотив любви повторялся с особенной навязчивостью, например, так: «Хорошо, что мы не лесбиянки!» - «Они тебя не понимают!» - «Ну тогда так: хорошо, что мы не алчем женского тела!» Когда им начинали отвечать, девы радостно вступали в дискуссию и быстро забалтывали не в меру разговорчивую эльфийку, до полной неузнаваемости извращая смысл сказанных слов". (17)

6. Создание особых ситуаций – "шоу Ангбанда".

Для давления на психику игрока было применено несколько приемов – "шоу". "Шоу истерикой" заключалось в том, что игроку на якобы его "неправильные" действия устраивалась истерика одним из игротехников "Ангбанда". Истерика разыгрывалась, но у игрока не было возможности понять, насколько это игра, а насколько реальный срыв игротехника. В результате игрок получал эмоциональное "заражение" и сам становился склонен к неадекватным выплескам эмоций, что в дальнейшем вызывало у него чувство вины.

Еще одним мощным фактором давления на психику игрока оказалось создание ситуаций с переложением ответственности. Игроку ради достижения заявленной им цели – свободы себя или другого давался выбор, который, по сути, выбором не являлся. Игротехники полностью контролировали ситуацию, и их задачей являлось создать максимально безвыходное положение для игроков.

"Люди разрабатывали схемы как, в каких случаях пытаться эльфов. Причем не одна схема не подразумевала выхода для игрока (эльфа). Выхода не предусматривалась изначально". (13)

"...Дальше мне представляется игра с Мелькором (*другое имя дьявола – О.Б.*) в черном кабинете при свечах и сильмариллах. Приводят изъятую Отчаявшегося (*пленного игрока – прим. О.Б.*). Мелькор в думе.

- Садись, эльда, - говорит Мелькор (или там, садись, адан). Я король этого мира. Властелин жизни и смерти. Но мне скучно. Ты разочаровал меня. Ты мне неинтересен, и я отпускаю тебя обратно. Но прежде я хочу сыграть с тобой. Сегодня ночью я своей властью, которой все доступно, возьму жизни трех существ - твоего Лорда (кто лорд этого эльфа и откуда от родом, его наверняка спросят заранее), твоего друга (тонкий вопрос, возможно, это будет сокамерник или напарник, с которым эльф угодил в плен) и твоего врага (или - как вариант - возлюбленной.) Но я хочу сделать тебе подарок. Если из трех ты выберешь одного - двух других я оставлю в живых. Выбирай.

...Выбрать невозможно, потому что всякий выбор неправильный. Отказаться нельзя - тогда умрут все. А так - иллюзия, что хоть кто-то останется. Если эльф отказывается - Мелькор давит на вину. Сгубить троих одним махом! Короче, надо выбирать. Выбирает. Потом оказывается, что выбирать надо еще раз - потому что двое живых - это слишком. Пусть останется только один. Эльф уже понимает, что его кинули, но делать нечего. Выбирает снова. Если это сокамерник - дальше будет шоу. Как в глаза-то ему смотреть? Если Лорд или именованный враг - еще хуже. Потому что этот разговор должен слышать левый пленник, ожидающий в углу собственного побега". (11)

Итак, в ситуации создания чувства вины могут быть использованы сведения, полученные при первичном допросе "пленного", эксплуатация его чувства ответственности и добрых намерений. Иные варианты ситуаций перекладывания ответственности даны ниже.

"Пленных эльфов шеренгой выстраивают перед тюрьмой. У всех на глазах собираются запороть раба (это происходит сразу после смерти предыдущего раба от порки). Раб их всех умоляет минут 5. Один из эльдаров пытается напасть на орка. Остальные отказываются. Один или два пытаются сказать что-то. Их выслушивают. В итоге раба убивают на глазах всего строя.

Далее выходит к строю хтон (*злой дух, служитель дьявола – прим. О.Б.*). Выводит пару: он+она. Ей выбор: его запарывают, она уходит. Покупает ли она свою свободу ценой его жизни? Если она приносит клятву Мелькору (*дьяволу – О.Б.*) – его отпускают. Любят ли они больше себя или друг друга?

Вывели красивую рабыню и красивую эльфийку. Заставляют эльфов приседать. Они садятся на корточки через одного. Рабыню и эльфийку бьют". (14)

"Камера «скотоприёмника» не имела стен, поэтому находившиеся в ней видели много маленьких сцен, которые игрались преимущественно с легко сдававшимися эльфами. Скажем, эльфу дают в руки меч, и перед ним ставят трёх женщин, которых надо убить на поединке, чтобы покинуть Ангбанд. Женщины почти не умеют драться. Эльф убивает их, и ему позволяют уйти. Или ставят нескольких эльфов напротив открытых ворот, и говорят, что тот, кто добежит, покинет Ангбанд. На них делают ставки, отпускают. Большинство эльфов бежит, по ним стреляют из лука. Того, кто не бежит, бьют. Того, кто добегает, у самых ворот хватают и направляют дальше на пытки". (16)

Эти приемы призваны заставить чувствовать ответственность за чужие жизни и чужие поступки в ситуации, где у игрока нет реальной власти изменить ситуацию. Осознание собственной беспомощности порождает острое чувство вины и поиск путей выхода из сложившейся ситуации. Выход же возможен только нестандартными путями, или отказом от игры. Однако ни один игрок не прекратил воздействие путем выхода из игры, хотя мог чувствовать, что давление на его психику чересчур сильное. Причины этого я рассмотрю ниже.

#### 7. Создание легкого физического дискомфорта.

Несмотря на преимущественное психологическое давление, для дезадаптации игрока и введение его в роль "жертвы" были использованы и некоторые физические приемы.

Еда: игрокам давалась несоленая овсянка, покрашенная в ненатуральные цвета пищевыми красителями.

Звуки: на магнитофон были записаны различные крики и вопли, периодически кричали сами игротехники, изображая мучения других пленных, были слышны звуки удара бичей и плетей (по неживым предметам, но видно этого не было).

Ограниченное пространство: "камеры", в которых находились пленные, были сделаны из черной ткани и черного полиэтилена, стены не только загораживали обзор и создавали ощущение тесных маленьких помещений, но и придавали мрачность своим цветом, подавляя психические процессы.

В целом можно сказать, что игротехники "Ангбанда", находясь в роли "палачей", обладали практически неограниченной властью над "жертвами". Они контролировали время, распорядок "тюрьмы", устанавливали правила и определяли "правильное" и "неправильное" поведение "пленных". Кроме того, они давали оценки поведению игроков, сравнивая их с некими эталонами, сложившимися в игротехническом мини-социуме, но неизвестные игрокам. Мастер "Ангбанда" в случае сомнений в правомерности действий подтверждал, что вся ответственность лежит на нем, а не на игротехнике, что приводило к сильному снижению чувства ответственности игротехников за происходящее.

"Я помню мальчика лет 18, которого сорвало после моего допроса - Брайн тогда лично мне сказал, чтобы я не забивала голову чушью, т.к. люди в ролевых играх не всегда люди "сильные", и это проблема его нервной системы, а не моя". (13)

Кроме того, влияние "Ангбанда" чувствовалось на всем полигоне: создавалось особое информационное поле, отпугивающее одних игроков и привлекающее других, "Ангбанд" расценивался как возможность "проверить себя". Все время шли провокации и военные нападения (игровые) на другие команды, что вместе с рассказами тех, кто уже побывал в "Ангбанде", создавали нервную и давящую обстановку. Люди, попадавшие "в плен", были уже подготовлены к роли жертв.

### **3.4. Реакции людей на предложенные ситуации.**

Как ни странно на первый взгляд, но многие игроки приходили сдаваться "в плен" добровольно. Этому есть несколько объяснений. Во-первых, концепция игры подразумевала, что побеждает не оружие, а красота, и многие верили, что они и есть те избранные, что спасают мир красотой. Во-вторых, после первого дня игры слухи о том, что в "Ангбанде" почти настоящие пытки, соблазняли игроков "проверить себя", поднять свою личную самооценку путем получения "венца мученика" в глазах окружающих. В-третьих, многие из добровольно пришедших в "Ангбанд" игроков просто не знали, чем себя занять и приходили в тюрьму "поиграть". В итоге уже на второй день игры создалась ситуация, когда игротехники "Ангбанда" были перегружены и количеством людей, и стереотипными реакциями, которые они демонстрировали.

Основная часть людей, особенно пришедших в "Ангбанд" добровольно, испробовав известные им стереотипные приемы (обращение к добрым чувствам "палачей", рассказ о своих ценностях, попытки побега, стремление угодить "палачам") облегчения ситуации полностью принимали роль "жертвы" и переставали сопротивляться, делали, что им скажут. Меньшая часть игроков (порядка 20 процентов от общего числа попавших "в плен") демонстрировала несогласие с ситуацией, сопротивлялась до прекращения ситуации тем или иным способом (попытки побега, избегание общения, демонстрация нестандартных реакций на ситуации выбора, упорное неповиновение правилам). Эти-то игроки и были интересны игротехникам в рамках задач игры, именно они по замыслу мастеров должны были изменить ситуацию на полигоне.

"Мы предлагали им ударить рабыню 5 раз, иначе орки били ее 20 раз. Почти все соглашались. Только один мальчик попытался загородить рабыню своим телом. Он нам понравился" (из разговора).

Заметим, что поведение игроков полностью соответствует "синдрому обученной беспомощности", рассмотренному в главе 2.

Часты также были бурные эмоциональные реакции, особенно неожиданные у людей, не принадлежащих к истероидному типу и обладающих устойчивой сильной нервной системой:

"... в какой-то момент, вспоминая дивное ощущение решающего неверного шага, к собственному удивлению и отвращению разрыдалась". (17)

Можно выделить несколько типов реагирования игроков на предложенную ситуацию.

1. В начале процесса игроки первого типа демонстрировали бурное возмущение, не согласие с предложенной ролью "жертвы". Затем их реакции становились все более спокойными, и они полностью смирялись с предложенной ролью, часто принося клятву дьяволу – то есть делали именно то, чего добивались от них игротехники внешне.

2. Игроки второго типа демонстрировали неуверенность в собственной правоте и системе ценностей, они изначально принимали на себя роль "жертв". Однако они оставались чуткими к ситуации вокруг и проявляли сочувствие и заботу к окружающим.

3. Игроки третьего типа демонстрировали бурные эмоциональные реакции, вплоть до истерики. Роль жертвы принимали полностью.

4. Игроки четвертого типа демонстрировали спокойствие, независимость и постоянно сопротивлялись попыткам палачей поставить их на роль жертв.

До игры невозможно было предугадать, какой игрок какую реакцию продемонстрирует, бывало так, что игрок, на которого до игры возлагались большие надежды мастерами, не мог справиться с ситуацией и принимал роль жертвы.

Интересно, что, несмотря на эмоциональные срывы и глубокое чувство неудовлетворения ситуацией ни один игрок не вышел из игры, хотя имел на это полное право. Объяснение может быть несколько. Во-первых, игроки настолько оказались втянуты в ситуацию "палач-жертва", что даже подумать о смене роли на "игротехник-игрок" было сложно. Во-вторых, выходя из игры, игрок как бы признавал собственную

некомпетентность, что грозило подрывом самооценки. Потому люди и оставались в игре, не понимая, какие последствия может повести за собой их дальнейшее нахождение в данной ситуации.

### **3.5. Развитие ситуации "палач-жертва" до девиантного поведения участников.**

В первый день поведение игротехников "Ангбанда" было достаточно корректным к игрокам-"пленникам". В дальнейшем физические перегрузки и полное принятие роли "палача" (со снижением ответственности за происходящее) привело к девиантному поведению большинства игротехников.

Девиантное поведение выражалось как в психическом, так и в физическом давлении на игроков. Психическое давление проявилось в увеличении жесткости "шоу Ангбанда". Наиболее яркие эпизоды я приведу ниже:

"Допрашивать Галадриэль (*имя персонажа одного из игроков – прим. О.Б.*) собрались все свободные дознаватели. Она молчала и не произносила ни слова. Темные падали пред ней на колени, истязали рабов и самих себя. Каждое ее движение, кивок головы превращались в новые пытки для окружающих орков, майар и рабов. Это действие продолжалось много часов под проливным дождем. После него Галадриэль в Ангбанде называли владычицей страха и боли. На мой взгляд, пытка Галадриэль - самый темный эпизод игры. Кажется, в этот момент мы окончательно заигрались и потеряли чувство меры. Я наблюдал это немного со стороны - зрелище не для нормального человека". (15)

"Однако же, мы можем облегчить свою участь, если начнём слушаться Моргота и его слуг. И не только свою участь. Вот скажем, рабыня. Она хочет жить. Я забью её до смерти, если кто-нибудь из вас не согласится ударить её десять раз. Надо сказать, что я согласился. Взял в руки кнут... и... а ну, подходи по одному, твари. Через пару минут у меня из рук кнут выбили мечом, меня избili и поставили на колени. Потом вернули в строй. Больше желающих не нашлось. Рабыня ползала, цеплялась за наши ноги и умоляла её спасти, но её оторвали и засекли до смерти". (16)

"У меня сложилось ощущение, что к концу игры произошла смена цели допросов. Вместо поиска света в пленных мы занялись их ломкой. Вырос уровень жестокости, ушло то доброе, что было в начале". (6)

Итак, к концу игры "палачи" полностью вошли в роль и практически забыли о задачах игры, произошла подмена целей.

"Я сам пробовал провести несколько допросов и понял, что ломка беззащитного - сильное наркотическое ощущение". (15)

Физическое давление на игроков проявилось в действиях, несущих реальный вред здоровью игроков:

"Через некоторое время пришли стражники, и всех связали одной верёвкой – так, что она шла у каждого вокруг горла, а потом вокруг связанных рук. В результате, когда один человек дёргался или пытался встать, все остальные начинали хрипеть". (16)

"Стоять в 12-ти килограммовой кольчуге навтыжку у столба само по себе квест... Мы находились в Ангбанде около 6-ти часов, спина и плечи болели от кольчуги..." (16)

Кроме того, многочасовое нахождение на холоде без горячей пищи и питья приводило к вполне реальным простудам.

### **3.6. Краткосрочные последствия ситуации «Ангбанд» для игроков и игротехников.**

В течение всей игры и несколько месяцев после нее наблюдались следующие последствия воздействия ситуации в "Ангбанде" на игроков.

1. Отрывочность и избирательность памяти. Игроки помнили происходящее с ними в "Ангбанде" отрывками, не могли восстановить цельную картину происшедшего.

"Сейчас память изменяет мне – возможно потому, что впечатления от Ангбанда оказались слишком сильны – мне видятся обрывки, отдельные картины, не связанные друг с другом. То хохочущая, то что-то поющая перворожденная Третьего Дома, мой страх, что у нее на самом деле плохо с головой – откуда, я же помню ее совершенно нормальной и здоровой!" (17)

"Здесь у меня в памяти отчетливый провал. Помню, что я сцепилась с Браином (Морготом, оказывается!) – кажется, защищая Маглора. Зачем? Не помню ни единого своего слова". (17)

Был зафиксирован один случай частичной амнезии – совершенно нормальная и уравновешенная женщина не могла вспомнить, что она делала и где была в течение 2-х часов после "плена".

2. Бурные эмоциональные реакции. Проявлялись не только на протяжении ситуации, но и по ее окончанию, и даже спустя несколько месяцев после игры. Люди буквально впадали в истерику при одном обсуждении произошедшего с ними. Замечу, что это также люди с сильной нервной системой, адекватно реагировавшие на жизненные проблемы и не страдающие неврозами.

3. Глубокое чувство вины и потери ориентации. Сомнения в собственной адекватности, в собственных целях и ценностях.

"Это чувство – тошнотворное ощущение ушедшей из-под ног почвы, границы допустимого, самого понятия об ошибке и возможности ее исправить было, пожалуй, самым жутким из пережитого за всю игру". (17)

"Она долго еще потом спрашивала: "Неужели я гадина, сама обыкновенная эгоистичная гадина?" (из частной беседы).

Следует отметить, что две первых реакции обусловлены защитными механизмами психики, и проявление их было очень ярким и мощным. Следовательно, угроза психическому равновесию со стороны данной ситуации была достаточно серьезной. Таким образом, можно диагностировать легкую психическую травму у практически всех игроков и игротехников, участвовавших в ситуации "Ангбанда".

Если чувство вины и потеря ориентации не были скомпенсированы, психическое равновесие нарушалось серьезно и надолго.

Сразу после игры и в течение первого полугодия после нее обсуждение игры на форумах в Интернете и в частных компаниях велось очень бурно. Игроки называли "Ангбанд" "садюшником", игротехники в ответ говорили, что большая часть игроков – истерики и глупцы. У многих игротехников проявилась защитная реакция отрицания: игроки сами во всем виноваты и сами провоцировали ситуацию. Возникла взаимная неприязнь, часто имеющая долгосрочные последствия.

### ***3.7. Долгосрочные последствия.***

Долгосрочными последствиями в данной работе названы последствия, длящиеся от полугодия после игры до настоящего момента, то есть после 3-х лет по окончанию игры. Из долгосрочных последствий ситуации "Ангбанда" как для игротехников, так и для игроков можно выделить:

1. Долговременную эмоциональную неустойчивость, ранее не наблюдавшуюся у данных индивидуумов. Истерические реакции как на обсуждение игры, так и на бытовые ситуации, внешне с игрой не связанные. Также связанные с игрой косвенно: например, невозможность слушать музыку, которая звучала на игре, невозможность пользоваться благовониями (которые широко использовались в "Ангбанде").



2. Глубокие личностные нарушения, требующие вмешательства профессиональных психологов. Зафиксировано несколько таких случаев.

3. Страх попасть в такую же ситуацию в игре или в жизни. Например, многие игроки отказывались на других играх от пребывания "в плену". Также были зафиксированы случаи страхов милиции или ФСБ, страха применения манипулятивных методик вроде НЛП.

4. Глубокое чувство стыда за происшедшее. Как игротехники, так и игроки избегают общения на тему "Ангбанда", а в частных беседах признаются, что им до сих пор стыдно за то, что они в "Ангбанде" делали.

Итак, можно сделать вывод, что ситуация "Ангбанд" оставила глубокую психологическую травму и негативные изменения личности ряду участников, как среди игроков, так и со стороны игротехников.

## **Глава 4. Выводы и практические рекомендации**

### ***4.1. Разбор ситуации «Ангбанд» с учетом выводов ситуационной психологии.***

В ситуации "Ангбанд" ярко проявились несколько важных выводов ситуационной психологии. Во-первых, поведение участников ситуации слабо зависит от внутренних диспозиций участников и больше определяется деталями ситуации. Во-вторых, ситуация подразумевала четкое распределение ролей и люди вели себя в соответствии с ролевыми ожиданиями.

Большую роль в создании ситуации играли изначальные задачи и ожидания участников игры. У большей части игротехников было еще до игры сформировано представление о том, как должен вести себя "идеальный эльф", и они фактически требовали от игроков поведения, соответствовавшего их ожиданию. Однако у игроков наблюдались свои стереотипы и мнение о поведении "эльфов", столкновение ожиданий породило конфликт, что обострило ситуацию и усилило агрессию "палачей".

Задачей игротехников было "поиск света", то есть того доброго начала, что присуще любому человеку изначально. Однако и ситуации, и ожидания проявления этого начала не совпадали с реальным поведением игроков, что давало дополнительный источник раздражения. Следует отметить, что безвыходность ситуаций порождала у игроков синдром обученной беспомощности, что воспринималось игротехниками как "глупость" и несоответствие претензий игроков их реальным возможностям.

Игротехники пытались путем научения выработать у игроков нужное им поведение. Чего и достигли в некоторых случаях. Поведение, отклоняющееся от идеального "образца" (про который игроки ничего не знали), игротехники воспринимали неадекватно и пытались подавить.

Принятие ролей "плач-жертва" можно разделить на несколько этапов. Заметим, что эти этапы полностью копируют реальные отношения "палач-жертва" или "тюремщик-заключенный".

Первый этап. Происходил до игры. Выработка у игротехников стереотипов поведения "палачей", информационный настрой игроков на роль "жертв".

Второй этап. Происходил на игре. Игротехники не только применяли полученные до игры приемы, но и разрабатывали новые.

С игротехников была в значительной мере снята ответственность за происходящее, а значимые фигуры (в данном случае это были мастера игры) настаивали на продолжении игры. К этому прибавлялось раздражение от несбывшихся ожиданий, чувство ответственности за задачи игры (как в экспериментах С.Милгрэма по изучению агрессии, глава 2).

Важную роль сыграли так же "наблюдатели". Ситуация "палач-жертва" разыгрывалась на глазах других "пленников" и игротехников, что служило не сдерживающим, а наоборот, провоцирующим фактором (см. главу 2).

В конце концов, игротехники полностью вжились в роль "палачей", что привело к девиантному поведению с реальной угрозой для психического здоровья как игроков, так и игротехников.

Сравнивая ситуацию "Ангбанд" и Стэнфордский тюремный эксперимент Ф.Зимбардо (подробнее о нем в главе 2), можно заметить практически полную идентичность результатов и выводов из этих двух ситуаций.

Эксперимент был направлен на то, чтобы продемонстрировать, какие детерминанты поведения: диспозиционные или ситуационные - преобладают у людей. Так как участникам эксперимента ("надзирателям" и "заключённым") не были предписаны конкретные функции и ограничения, они подверглись мощному ситуационному воздействию, которое привело их к тотальному изменению поведения. (Для сравнения: в ситуации "Ангбанд" было предписано импровизации). Так у испытуемых, играющих роль надзирателей, повысился уровень вербальной и физической агрессии, а также обезличивающее отношение к "заключённым"; участились проявления жестокости, иногда даже садизма. У испытуемых, исполнявших роль заключённых, наблюдалась заметная тенденция к возрастанию негативизма, депрессии и склонности причинять вред другим людям. Индивиды, тщательно подобранные для эксперимента по критериям нормальности, здравомыслия и относительной однородности личностных черт, через несколько дней от начала исследования стали действовать таким образом, что вне данного контекста их поведение было бы сочтено аномальным, невротическим, психопатическим и садистским. Участники эксперимента, приняв на себя заданные роли, перестали осознавать себя как испытуемых, забыли о настоящих мотивах их участия в исследовании и стали воспринимать моделируемую ситуацию как реальность. То же самое произошло и в ситуации "Ангбанд", конкретные примеры продемонстрированы в главе 3 настоящей работы.

Зимбардо выделил несколько факторов, оказавших деструктивное влияние на испытуемых в эксперименте:

а) время (невозможность следить за ходом времени; отсутствие систем отсчёта и значительных событий, которые могли бы стать точками отсчёта; монотонность и однообразность жизни; трудности связанные ориентацией во времени и как следствие - сложности с осознанием своего будущего и прошлого);

б) власть (удовольствие, доставляемое контролированием других людей; постоянный рост влияния "надзирателей"; использование власти, как основного инструмента поддержания порядка, а не достижения отдельной цели);

в) обезличенность (стандартность одежды, вещей, предметов обихода; ограничение количества личных вещей; замена фамилий участников эксперимента номерами и т. д.);

г) правила (устранение неопределённости из личностного взаимодействия; невозможность неформальных контактов; навязывание властных отношений; снижение числа идиосинкразических реакций). (18)

Все эти факторы наблюдались и в ситуации "Ангбанд". Ситуация усугублялась позицией "учителей", что соответствует экспериментам С.Милгрэма (глава 2), а также тем, что "жертвы" были выбраны случайным образом.

Ф.Зимбардо подчеркивает, что деиндивидуализация не только объективное обезличивание, нивелировка людей, поставленных в такие условия, когда они лишены возможности проявлять свою индивидуальность, но и субъективное, психическое состояние, когда человек перестает отличать себя от среды, не осознает особенностей своего "Я" и не заботится о том, как оценивают его другие. Это ослабляет, а то и вовсе устраняет влияние таких регулятивных факторов поведения, как самоуважение и "моральное Я" личности.

Реальная эффективность этих факторов, считает Зимбардо, вообще ниже, чем это принято думать. Индивидуальное поведение гораздо больше зависит от внешних социальных сил и условий, чем от таких расплывчатых понятий, как "черты личности", "Я" или "сила воли", реальность которых "психологически не доказана".

Милгрэм осторожнее в своих выводах, но они идут в том же направлении: "Людам важно выглядеть хорошими не только со стороны, но и для самих себя. "Идеальное "Я" личности может быть важным источником внутренней сдерживающей регуляции. Перед лицом соблазна совершить жестокий поступок человек может оценить его последствия для своего "образа Я" и воздержаться от такого поступка. Но когда личность низведена до состояния агента, этот механизм оценивания целиком отсутствует. Действие, поскольку оно больше не вытекает из собственных мотивов лица, уже не отражается на его "образе Я" и поэтому не влияет на его представления о себе". В этом смысле действия, совершенные по приказу, кажутся субъекту нравственно нейтральными, как бы не от него самого исходящими.

Практически все игротехники, даже испытывающие чувство стыда за совершенное в "Ангбанде", не считают себя ответственными за сложившуюся ситуацию. Они называют в основном два источника ответственности – игроков, которые "сами спровоцировали происходящее" и мастеров, которые дали им такие указания. Подобная позиция подтверждает выводы Зимбардо и Милгрэма.

#### **4.2. Выводы по ситуации «Ангбанд».**

Несмотря на разницу личных установок, участники ситуации "Ангбанд" полностью приняли на себя заданные роли. В соответствии с ролевыми ожиданиями изменилось и их поведение. Тонкие моменты ситуации оказали решающее влияние на людей, перекрывая их личные диспозиции.

То же самое могло бы произойти (и регулярно происходит) в тexasской колонии для несовершеннолетних правонарушителей, в бельгийском доме престарелых, в провинциальном российском детском доме или воинской части, расположенной недалеко от Кремля. Снова и снова, в разных формах, но под влиянием одних и тех же условий - безграничной власти и безнаказанности - повторяется жуткое превращение обычных и, в общем-то, не злых людей в психопатов и садистов. Даже авторы современных телевизионных шоу приходят к подобной модели поведения. Например, в популярном недавно шоу на Муз-ТВ "Деньги не пахнут" его участники демонстрируют поведение, которое в других условиях выглядит как странное и невротическое.

Сдерживающие факторы в данной ситуации не сработали. "Рабы", которые должны были следить за тем, чтобы игротехники "не заигрались" и которые действительно иногда отводили игротехников в сторону "остыть", с ситуацией не справились. Возможно, потому, что сами оказались втянутыми в ситуацию, как и автор Стэнфордского эксперимента Ф.Зимбардо. Власть ситуации такова, что, находясь внутри нее и даже просто наблюдая долгое время, перестаешь воспринимать ее как чудовищную и бесчеловечную. Сам Зимбардо признается, что прервал эксперимент лишь после того, как пригласил в "тюрьму" в качестве наблюдателя свою невесту Кристину "посмотреть на наш цирк". Девушка заплакала и сказала: "То, что вы делаете с этими ребятами, ужасно". Сам автор эксперимента к этому моменту уже настолько свыкся с происходящим, что воспринимал его как данность, не испытывая ни стыда, ни жалости к заключенным.

На игре не было адекватного количества психологов-профессионалов, не включенных в ситуацию "Ангбанд" и могущих скорректировать психологически травмированных людей на месте. Большинство людей уехали с психотравмой домой, и это привело к долговременным последствиям различной степени тяжести.

Итак, решающее влияние на поведение участников ситуации "Ангбанд" оказали ситуативные факторы, а не личные диспозиции.

### **4.3. Практические рекомендации организаторам и участникам ролевых игр.**

Ситуативные факторы оказывают мощное влияние на человеческое поведение, а на игре, где информационный контекст очень беден по сравнению с реальной жизнью, их влияние чрезвычайно значимо. Рассмотрев, какие именно факторы оказывают наиболее сильное влияние, можно дать несколько практических рекомендаций организаторам и участникам ролевых игр.

#### *Советы организаторам РИ.*

1. Необходимо повысить уровень психологических знаний мастеров РИ или увеличить количество специалистов-психологов. Зная основы ситуативной психологии и широко известные работы С.Милгрэма и Ф.Зимбардо в данной области, можно было значительно снизить процент негативных последствий ситуации "Ангбанд".

2. Необходимо иметь в виду, что научение людей новому поведению может натолкнуться на определенные трудности, продиктованные прежде всего ситуацией. Не стоит иметь завышенных ожиданий или пытаться поколебать систему убеждений человека или его личную самооценку в процессе игры.

3. Лучше вообще избегать провоцирующих ситуаций, чем потом корректировать их последствия. Для этого нужно знать, какие ситуации могут быть провоцирующими.

4. При разработке ситуаций типа "палач-жертва" или "тюремщик-заключенный" уделять большое внимание выработке формальных правил для "палачей", что снизит риск девиантных импровизаций.

5. При возникновении провоцирующих ситуаций необходимо время от времени приглашать человека, не участвующего и не наблюдающего ситуацию, чтобы он смог оценить ее "свежим взглядом" и дать более объективную интерпретацию, чем участники.

6. Больше разрабатывать физическую сторону ситуации, так как ее легче контролировать, чем психологическую. Скажем, указание "завязать глаза на 10 минут" более конкретно и легче исполняется, чем "найдите в нем свет".

#### *Советы участникам РИ.*

1. Перед игрой внимательно ознакомьтесь с концепцией мастеров. Если позиция мастеров не очевидна, задавайте дополнительные вопросы.

2. Поинтересуйтесь, есть ли на игре специалисты-психологи, сколько их, где они находятся, участвуют ли в разработке игры.

3. При попадании в провоцирующую ситуацию лучше сразу отказаться от нее. Это может быть трудно, однако помогает избежать серьезных негативных последствий.

4. При невозможности отказаться от ситуации постарайтесь понять, что ваша ответственность в ней за других людей минимальна, власть находится в руках "палачей".

5. Постарайтесь не вступать в "дискуссию", "палачей" невозможно в чем-либо убедить или разжалобить.

6. Выберите свои главные ценности, которые нельзя предавать ни при каких обстоятельствах, и то, чем можете пожертвовать. Помните, что в подобных ситуациях всегда нужно что-то отдавать, чтобы сохранить большее – уважение к себе как к личности, например.

"Еще я успела понять, в чем состояла моя главная ошибка – я полагала, что можно упасть в грязь и остаться совершенно чистой, в то время как бывают ситуации, когда неизбежно приходится чем-то жертвовать. Ангбанд – такое место, откуда выйти чистым, таким же, как был, нельзя. Если хочешь сохранить себя, решай, что же тебе дорого по-настоящему, где пролегают истинные границы твоего «я», и вот за них – ни шагу. «Отдать» им свое имя, Дом, любимый цвет, станцевать или спеть для орков на самом деле не значит

ничего. Это марадет, да, но куда сильнее марадет, если по твоей вине страдает другой. И есть вещи, которые я не сделаю никогда, потому что это против моей природы – я так чувствую, это *ore*, если хотите. Я ни при каких условиях не возьму в руки плеть, я ни при каких условиях не принесу присяги Морготу – но сохрани меня Единый от того, чтобы встать перед таким выбором и принять на себя ответственность за чужие жизни..." (17)

7. Занимайтесь чем-нибудь при любой возможности. Пойте, рисуйте, разговаривайте с сокамерниками, поддерживайте их. Забота о других – наиболее эффективное средство сохранить уважение к себе и сохранить контроль над ситуацией.

8. Не забывайте, что это всего лишь игра. Можно придумать себе несколько приемов, позволяющих вспомнить об этом в провоцирующей ситуации. Например, можно носить браслет, с которым связана мысль "это всего лишь игра".

## **Заключение**

Итак, ролевые игры могут быть мощным инструментом по влиянию на психику человека. Пример, рассмотренный в данной работе, не является полностью деструктивным: ряд участников ситуации ("оптимистичные", по выражению Селинджера, люди) смогли подняться над ситуацией, что дало им новый опыт и новые возможности поведения в реальной жизни. Кроме описанной ситуации, на ролевых играх может быть создано великое множество ситуаций, обладающих мощным положительным и даже терапевтическим эффектом. Ролевые игры в целом как вид человеческого творчества еще ждут своих исследователей-психологов, а организаторы РИ остро нуждаются если не в психологическом образовании, то хотя бы в консультациях специалистов-психологов, хорошо разбирающихся в особенностях ролевых игр данного типа.

## Источники

- (1) Э.Тоффлер "Шок будущего", изд-во АСТ, Москва, 2000 год, стр. 3-10.
- (2) А.В.Соколов "Общая теория социальной коммуникации", Санкт-Петербург, 2002 год, стр. 70-76.
- (3) Е.Ю.Воронина, О.А.Белоконь "Ролевые игры - что это такое", методическое пособие. Изд-во МосГорСюн, 1997 год, стр. 4-10.
- (4) «Человек и ситуация», Л.Росс, Р.Нисбетт, Аспент Пресс, Москва, 2000 год. стр. 42-50.
- (5) «Человек и ситуация», Л.Росс, Р.Нисбетт, Аспент Пресс, Москва, 2000 год. стр. 56-61.
- (6) «Человек и ситуация», Л.Росс, Р.Нисбетт, Аспент Пресс, Москва, 2000 год. стр. 109-118, также «Агрессия», Р.Бэрон, Д.Ричардсон, изд-во Питер, 2001 год, стр. 77-88, 147-156.
- (7) «Психология поведения жертвы», В.Христенко, изд-во Феникс, Ростов-на Дону, 2004 год, стр. 96-105.
- (8) "Основы группового поведения", материалы с сайта [http://www.socioego.ru/teoriya/vzaimod\\_ludey/soder.html](http://www.socioego.ru/teoriya/vzaimod_ludey/soder.html), разделы "Роли", "Ролевая идентификация", "Ролевые ожидания", "Эксперимент Зимбардо".  
Также дополнительную информацию по эксперименту Ф.Зимбардо можно найти на собственном сайте эксперимента [www.prisonexp.org](http://www.prisonexp.org).
- (9) «Агрессия», Р.Бэрон, Д.Ричардсон, изд-во Питер, 2001 год, стр. 151-155.
- (10) Концепт игры "Сильмарилион-Экстрим", <http://www.stockmail.ru/silm2002>
- (11) "Жестокий романс", предигровая переписка мастеров, <http://www-koi.kulichki.com/tolkien/arhiv/games/2002/silmangband.shtml>
- (12) Частное письмо от одного из игротехников "Ангбанда"
- (13) Частное письмо от одного из игротехников "Ангбанда"
- (14) Архивы "Ангбанда", хранятся у автора дипломной работы
- (15) Отчет игротехника Ангбанда <http://www-koi.kulichki.com/tolkien/arhiv/games/2002/silmrozhkov.shtml>
- (16) Частная переписка с одним из игроков
- (17) Отчет игрока
- (18) Материалы сайта [http://antisectik.narod.ru/soz\\_psi/soz\\_issled.htm](http://antisectik.narod.ru/soz_psi/soz_issled.htm)