

Психологический тренинг для подростков «ГЕРОНТОЛОГИЯ»

Это упрощенная версия игры с аналогичным названием, которая представлена в книге Барри Мура «Игры в австралийском менеджменте» (Barry Moore, Australian Management Games, 1978) и основана на оригинальной идее Фреда Холлоза (Fred Hollows) из Мичиганского университета в Анн Арбор.

Необходимое время: минимум час, если группа большая — от двух до двух с половиной часов.

Цели:

- Изучить процесс формирования общества.
- Исследовать некоторые проблемы, связанные со старением членов общества.

Это игра, способная произвести ошеломляющий эффект на группы социальных работников, банковских служащих, студентов-медиков и других сотрудников, занятых в тех структурах, которым приходится решать проблемы престарелых и неимущих. В игре могли бы участвовать также руководители церковных ассоциаций или молодежных организаций, так как в силу разнородности общества его молодые представители так же озабочены проблемами здоровья и благосостояния стариков, которые могут быть их соседями, членами их семей или друзьями.

Размер группы: по меньшей мере 12 человек. Лучше всего игра работает при минимуме в 25 человек; вообще же в нее могут играть до 50 участников. Среди игроков не должно быть людей пожилого возраста, поскольку она слишком тесно соприкасается с их жизнью. Случается, что даже молодежь впадает в глубокую депрессию из-за ее смыслового содержания, и не исключено, что вам в этом случае придется обсудить с ними эти ощущения. «Геронтология», подобно «Новогодней шляде», требует поистине чуткого руководства. На игру и обсуждение уходят как минимум два часа.

Условия

Заранее подготовьте следующее:

- четыре небольших куска картона;
- четыре фломастера разных цветов;
- много карандашей и бумаги;
- несколько коробок со скрепками;
- моток мягкой веревки (заранее разрежьте веревку на куски длиной в 1 фут, чтобы их количество было в три раза больше, чем число игроков);
- пару ножниц;
- около 20 карточек размером с игральные карты для записи посланий от «смерти», которую в игре называют «Старухой с Косой».

Напишите на карточках ряд фраз, повторяя каждую несколько раз.

- С вами случился удар, и ваш мозг поврежден. Отдайте ваш карандаш Старухе с Косой.
- Вы очень стары и теряете память. Отдайте вашу бумагу Старухе с Косой.
- Вы должны оплатить телефонный счет. Отдайте Старухе с Косой одну скрепку.
- Вы должны купить подарок внуку на день рождения. Отдайте Старухе с Косой одну скрепку.
- У вас артрит. Отдайте Старухе с Косой кусок веревки.
- Сегодня вы упали и сломали бедренную кость. Отдайте всю вашу веревку Старухе с Косой.
- Вы умираете. При желании у вас есть одна минута на то, чтобы составить завещание, условия которого от вашего имени выполнит Старуха с Косой. Затем вы должны «умереть» и выйти из игры, чтобы с «неба» наблюдать за оставшимися игроками.

Когда вы несколько раз сыграете в «Геронтологию», то при желании сможете добавить новые послания от Старухи с Косой или изменить некоторые имеющиеся. Кроме того, вы можете снабдить «небесных наблюдателей» письменными рекомендациями, в которых предлагается следить за теми или иными интеракциями «живых» — однако для начала достаточно перечисленных указаний.

Вам нужно быть в помещении для игры за несколько минут до прихода игроков, чтобы расставить стулья особыми рядами. На одного человека придется по одному стулу, по 10 в ряду. Большую их часть поставьте вплотную друг к другу так, чтобы нельзя было протиснуться между рядами. Между другими рядами оставьте свободное пространство, чтобы можно было свободно вытянуть ноги. Стулья символизируют дома: одну из них находят в бедных и перенаселенных кварталах, другие расположены на просторе, в пригородных зонах с хорошей экологией.

Положите на каждый стул по одному куску веревки, карандаш, лист бумаги и скрепку. На стулья из «хороших кварталов» добавьте лишний кусок веревки и две, или даже три, скрепки. Веревки символизируют мобильность игроков, скрепки — их деньги, а бумага и карандаш — знания и опыт.

В двух углах комнаты должны стоять стол и стул так, чтобы стул находился за столом и был развернут к центру. Если игроков больше 25 и помещение достаточно велико, поставьте четыре стола. Они изображают банки и агентства социального обеспечения. Постарайтесь расположить их так, чтобы они оказались как можно дальше от рядов со стульями. «Банк» должен находиться ближе к «благополучному» району, а «агентства социального обеспечения» — ближе к «бедным» кварталам, но и то и другое должно располагаться на расстоянии длины хотя бы одного куска веревки от ближайшего стула в ближайшем ряду. На каждый стол положите кусок картона, фломастер и (разделив запасы поровну) оставшиеся скрепки, карандаши и бумагу. Оставшиеся куски веревки положите только на стол «управляющего(их) банком».

Порядок действий

1. Когда игроки соберутся, вызовите 2 добровольцев, если у вас небольшая группа (скажем, 10-15 человек), и 4, если группа больше. Попросите их сесть за столы и скажите, что инструкции они получат позднее.

2. Попросите всех остальных выбрать себе по стулу, взять с него веревки, скрепки, карандаши и бумагу и сесть, не меняя положение стульев. Попросите их обвязать один конец веревки вокруг запястья, а другой привязать к ножке стула.

3. Пока они будут этим заниматься, обойдите всех добровольцев. Тем, кому вы отдали запас веревок, сообщите, что они — «управляющие банком». Веревки символизируют мобильность их клиентов, скрепки — деньги, а карандаши с бумагой управляющие должны использовать для создания различных документов, специальных форм и т. п. — тех, которые, «о их мнению, клиенты обязаны заполнить, прежде чем получить деньги. Веревки будут продаваться за то количество скрепок, которое назначит каждый «управляющий». При ведении переговоров с «банком» клиент должен все время держать одну руку на столе «управляющего». Скажите «управляющему банком», что это правило должно строго соблюдаться. «Управляющий» может ввести и другие правила — от клиента можно потребовать, например, заранее договариваться о встрече, или предъявлять удостоверение личности, или что-то еще. «Управляющие» должны играть свои роли как можно изобретательнее и вольны делать практически все что вздумается.

Попросите «управляющих» надписать фломастером карточку и установить ее на столе, чтобы клиенты знали название банка, часы его работы и т. д. «Управляющие» могут покидать свои места, если захотят кого-то навестить — например, агентов службы социального обеспечения или просто уйти на обед, но в их отсутствие специально назначенное ответственное лицо должно «охранять лавочку»; для клиентов же банк будет в это время закрыт. На столе стоит воображаемый телефон, по которому можно задать вопросы каждому из присутствующих и получить ответ. Еще один или два добровольца являются «работниками службы социального обеспечения». Они оказывают услуги любому клиенту, посещающему их «агентство», и могут раздавать деньги по своему усмотрению. В «агентстве» нет веревок, их можно купить только в «банке». Дайте «агентам» те же инструкции, что и «управляющему» банком, и предложите им подготовить какие-нибудь вопросники или нечто подобное, чтобы «клиенты» заполнили их, когда обратятся за какой-либо помощью. Попросите агентов отнестись к своей задаче творчески.

4. Оповестите остальных участников, что они являются престарелыми членами общества. Стулья, на которых они сидят, символизируют их дома, скрепки — материальное благосостояние, веревки — их мобильность, карандаши и бумага — знания и память. Один конец веревки должен быть всегда обвязан вокруг запястья, а другой — прикручен к ножке стула, но разрешается связывать несколько кусков в один. Стулья передвигать нельзя, но игроки могут договариваться о покупке друг у друга «домов», если хотят сменить «место жительства» или приобрести «собственность» для перепродажи. В этих случаях они могут занимать тот или иной стул, даже если для этого им придется согнать с места его обитателя. Если это происходит (например, в случае, когда «старик» так беден, что вынужден продать свое «жилье»), бездомный участник должен сесть на пол, а его веревка будет привязана к ножке ближайшего стула. Вне этих ограничений игроки могут заниматься чем угодно. Люди за столами представляют банки и агентства социального обеспечения, призванные обслуживать это общество престарелых граждан. В случае нужды последние могут приходить туда за советом и помощью.

5. Спросите, есть ли у кого-нибудь вопросы по поводу изложенного. Если что-то нужно повторить — повторите. Когда все утихнет, объявите им, что можно начинать игру.

6. Как только процесс игры наладится, вы начнете медленно прохаживаться среди игроков. Вы исполняете роль Старухи с Косой. Как только вы увидите, что кто-то развивает чрезмерную активность, или по любой другой причине, которая покажется вам подходящей, — вручите этому человеку карточку

из вашей колоды. Вы можете позволить себе выбрать одного из игроков наугад, или нанести им некое особое увечье, или убить их всех, после чего им придется выйти из игры и стать зрителями. Нам очень не нравится эта роль, потому что игроки достаточно быстро начинают встречать Старуху с Косой с ужасом и даже враждебностью. Однажды во время такой игры мужчина, государственный служащий старшего звена, как только увидел, что одна из нас приближается к нему, закричал: «Отойди от меня, ведьма!» Немыслимое дело, чтобы он поступил так в реальной жизни, и после игры он очень извинялся. Мы успокоили его, сказав, что его реакция на практике подтвердила силу игры. Но обычно мы все равно стараемся передать роль Старухи с Косой первому игроку, которого решаем «умертвить» и который тем самым получает дополнительное преимущество, возвращаясь в игру.

Анализ: когда вы начнете игру, люди почти наверняка будут ждать, от вас указаний, что делать дальше. Сделайте вид, что заняты видеокамерой или чем-либо еще. В конце концов кто-нибудь спросит: «Что нам теперь делать?» На это отвечайте: «Как играть в игру — сугубо ваше дело. Все, что я сделал — это подготовил для вас сцену; теперь вам нужно заполнить ее действием».

После этого игроки иногда зовут, например, «управляющего» банком и задают ему тот же вопрос. «Управляющий», в свою очередь, отвечая якобы по телефону, предлагает клиенту явиться в банк лично. Люди начнут переговариваться, выпрашивать, занимать или красть скрепки и куски веревки, если последние нужны им, чтобы добраться до «банка» или «агентства социального обеспечения». Постепенно из этой компании разрозненных индивидов начинает формироваться общество. Вам пора установить его природу. Какое оно — индивидуалистическое или общинное, капиталистическое или имеет какое-то иное экономическое устройство? Как в нем относятся к престарелым и как последние ведут себя по отношению друг к другу? Не слишком ли бюрократизированы банки и агентства социального обеспечения? Должны ли люди стоять в очереди за государственным пособием? Кто богатеет, а кто остается бедным? Почему?

Если вы решите надолго «оставить в живых» стольких игроков, скольких будет достаточно для самоорганизации общества и последующего благоденствия, вы обнаружите различия в движущих силах группы. Однажды, например, мы оставили игроков в покое до тех пор, пока несколько человек не нашли себе «работу» по протирке стульев, а другие связали веревки и сделали «общественный автобус», чтобы навещать тех, кто не способен передвигаться. «Управляющий банком», когда превышался кредит, вел себя исключительно любезно, а «работники социальной службы» распределяли скрепки на постоянной основе.

По окончании такой игры игроки наверняка отзовутся о ней весьма положительно. Скорее всего, они заявят, что состариться, в конце концов, не так уж страшно, поскольку для стариков, если они пожелают, всегда найдется работа, а общество в любом случае присмотрит за своими членами. С другой стороны, отзывы участников станут гораздо негативнее, если вы сделаете так, что большинство игроков умрут один за другим от разных ужасных болезней, а те, кто останется, будут бесцельно бродить по опустевшему миру, владея деньгами и средствами к передвижению, но не имея ни малейшего желания что-либо делать. Возможно, они выступят с критикой порядков, царящих в реальном обществе и допускающих, чтобы старики оказались забытыми, не ощущая никакой заботы со стороны окружающих.

Был случай, когда женщина по имени Бет решила «совершить самоубийство» (выйти из игры и стать зрителем), потому что она, по ее словам, «умирала в своем доме от голода». Старуха с Косой сначала обездвижила ее, «наслав тяжелую болезнь», а после «лишила памяти», в результате чего она осталась без карандаша и бумаги. Последнюю скрепку Бет одолжила соседу, который ее не вернул. Кроме того, окружавшие ее игроки были заняты болтовней друг с другом и не обращали на нее внимания. Во время обсуждения Бет дала ясно понять, что продолжает испытывать обиду и боль из-за того, как обращались с ней ее партнеры (в реальной жизни — ее товарищи-студенты, изучавшие организацию здравоохранения). Например, одна из ее «соседок» приобрела много кусков веревки, но отказалась уступить ей даром хотя бы один, хотя было очевидно, что Бет не в состоянии заплатить. Бет спросила у этой участницы: «Почему бы тебе было не одолжить мне хотя бы одну веревку, чтобы я могла двигаться?» Та, явно смущенная, ответила, что не хотела ограничивать собственную мобильность, и добавила: «Почему ты так серьезно это воспринимаешь? Это была только игра!» Бет остроумно возразила: «Если это была просто игра, то почему же тебе было важно, сколько у тебя веревок?» Мы думаем, что это хороший пример того, как скудные средства и стесненные условия могут вынудить людей к антисоциальному поведению.

Завершение: таковы типичные отзывы, которые делают «Геронтологию» проблемно-ориентированной игрой, эффективной в соответствующих учебных условиях, но мы опять-таки

рекомендуем играть в нее лишь опытным постановщикам игр. Ее открытая структура порождает не просто мощные, но очень разнородные и сложные чувства.

<p>С вами случился удар, и ваш мозг поврежден. Отдайте ваш карандаш Старухе с Косой.</p>	<p>— Вы очень стары и теряете память. Отдайте вашу бумагу Старухе с Косой.</p>
<p>— Вы должны оплатить телефонный счет. Отдайте Старухе с Косой одну скрепку.</p>	<p>— Вы должны купить подарок внуку на день рождения. Отдайте Старухе с Косой одну скрепку.</p>
<p>— У вас артрит. Отдайте Старухе с Косой кусок веревки.</p>	<p>— Сегодня вы упали и сломали бедренную кость. Отдайте всю вашу веревку Старухе с Косой.</p>
<p>— Вы умираете. При желании у вас есть одна минута на то, чтобы составить завещание, условия которого от вашего имени выполнит Старуха с Косой. Затем вы должны «умереть» и выйти из игры, чтобы с «неба» наблюдать за оставшимися игроками.</p>	<p>— Вы умираете. При желании у вас есть одна минута на то, чтобы составить завещание, условия которого от вашего имени выполнит Старуха с Косой. Затем вы должны «умереть» и выйти из игры, чтобы с «неба» наблюдать за оставшимися игроками.</p>
<p>С вами случился удар, и ваш мозг поврежден. Отдайте ваш карандаш Старухе с Косой.</p>	<p>— Вы очень стары и теряете память. Отдайте вашу бумагу Старухе с Косой.</p>
<p>— Вы должны оплатить телефонный счет. Отдайте Старухе с Косой одну скрепку.</p>	<p>— Вы должны купить подарок внуку на день рождения. Отдайте Старухе с Косой одну скрепку.</p>
<p>— У вас артрит. Отдайте Старухе с Косой кусок веревки.</p>	<p>— Сегодня вы упали и сломали бедренную кость. Отдайте всю вашу веревку Старухе с Косой.</p>
<p>С вами случился удар, и ваш мозг поврежден. Отдайте ваш карандаш Старухе с Косой.</p>	<p>— Вы очень стары и теряете память. Отдайте вашу бумагу Старухе с Косой.</p>
<p>— Вы должны оплатить телефонный счет. Отдайте Старухе с Косой одну скрепку.</p>	<p>— Вы должны купить подарок внуку на день рождения. Отдайте Старухе с Косой одну скрепку.</p>
<p>— У вас артрит. Отдайте Старухе с Косой кусок веревки.</p>	<p>— Сегодня вы упали и сломали бедренную кость. Отдайте всю вашу веревку Старухе с Косой.</p>
<p>— Вы умираете. При желании у вас есть одна минута на то, чтобы составить завещание, условия которого от вашего имени выполнит Старуха с Косой. Затем вы должны «умереть» и выйти из игры, чтобы с «неба» наблюдать за оставшимися игроками.</p>	<p>— Вы умираете. При желании у вас есть одна минута на то, чтобы составить завещание, условия которого от вашего имени выполнит Старуха с Косой. Затем вы должны «умереть» и выйти из игры, чтобы с «неба» наблюдать за оставшимися игроками.</p>

С вами случился удар, и ваш мозг поврежден. Отдайте ваш карандаш Старухе с Косой.	— Вы очень стары и теряете память. Отдайте вашу бумагу Старухе с Косой.
— Вы должны оплатить телефонный счет. Отдайте Старухе с Косой одну скрепку.	— Вы должны купить подарок внуку на день рождения. Отдайте Старухе с Косой одну скрепку.
— У вас артрит. Отдайте Старухе с Косой кусок веревки.	— Сегодня вы упали и сломали бедренную кость. Отдайте всю вашу веревку Старухе с Косой.
С вами случился удар, и ваш мозг поврежден. Отдайте ваш карандаш Старухе с Косой.	— Вы очень стары и теряете память. Отдайте вашу бумагу Старухе с Косой.
— Вы должны оплатить телефонный счет. Отдайте Старухе с Косой одну скрепку.	— Вы должны купить подарок внуку на день рождения. Отдайте Старухе с Косой одну скрепку.
— У вас артрит. Отдайте Старухе с Косой кусок веревки.	— Сегодня вы упали и сломали бедренную кость. Отдайте всю вашу веревку Старухе с Косой.
— Вы умираете. При желании у вас есть одна минута на то, чтобы составить завещание, условия которого от вашего имени выполнит Старуха с Косой. Затем вы должны «умереть» и выйти из игры, чтобы с «неба» наблюдать за оставшимися игроками.	— Вы умираете. При желании у вас есть одна минута на то, чтобы составить завещание, условия которого от вашего имени выполнит Старуха с Косой. Затем вы должны «умереть» и выйти из игры, чтобы с «неба» наблюдать за оставшимися игроками.
С вами случился удар, и ваш мозг поврежден. Отдайте ваш карандаш Старухе с Косой.	— Вы очень стары и теряете память. Отдайте вашу бумагу Старухе с Косой.
— Вы должны оплатить телефонный счет. Отдайте Старухе с Косой одну скрепку.	— Вы должны купить подарок внуку на день рождения. Отдайте Старухе с Косой одну скрепку.
— У вас артрит. Отдайте Старухе с Косой кусок веревки.	— Сегодня вы упали и сломали бедренную кость. Отдайте всю вашу веревку Старухе с Косой.