

«БАРЖА»

Ролевая имитационная игра¹

ОБЩАЯ ИДЕЯ ИГРЫ «БАРЖА»

Данная игра имитирует распространение различных инфекций в популяции живых организмов. Игроки должны понять, каким образом инфекция распространяется, и избежать заражения. При этом, как и во многих подобных играх, действия (контакты между игроками), приносящие вред (заражение), могут также принести и пользу (положительные баллы) — разница в неизвестных игрокам поначалу нюансах. Таким образом, моделируется достаточно сложная, но вполне жизненная ситуация, требующая наблюдательности, сообразительности, хорошей памяти и умения ставить эксперименты. Кроме того, обыгрывается достаточно близкая к реальности модель популяционной экологии.

Игра рассчитана на 30–50 человек от средних школьников до студентов, а возможно и старше. Не имеет значения, знакомы ли они друг с другом — если нет, то заодно и познакомятся. Игра довольно простая, поэтому ее можно использовать как разминку перед более сложными играми.

¹ Автор благодарит руководство молодежного палаточного лагеря «Искатель» (г. Владимир), предоставившее возможность организовать данную игру.

ЖИЛИН ДЕНИС МИХАЙЛОВИЧ,

кандидат химических наук, Соросовский учитель, научный сотрудник лаборатории L-микрo.



Ролевые имитационные игры — одна из активных форм обучения. В подобного рода играх игроки отыгрывают те или иные роли, причем взаимодействие между ролями выстроено в соответствии с какими-то моделями. В ходе ролевой игры школьники-игроки приобретают навыки общения, учатся принимать решения и осознавать их последствия, а также вживаются в модели, которые они обыгрывают. Поэтому ролевые имитационные игры — весьма эффективная форма обучения.



МАСТЕРА И ИГРОТЕХНИКИ В РОАЕВЫХ ИГРАХ

Игру организуют мастера и игротехники. Игротехники в имитационных играх решают технические вопросы в пределах своей компетенции. Мастер же — это человек, отвечающий за игру и, по сути, творящий ее. Вести игру — это большое искусство. Он должен провести игру максимально интересно, максимально реализовать дидактические задачи игры (если таковые у игры имеются) и выжать из игроков все, на что они способны.

Мастер имеет неограниченные полномочия, вплоть до изменения правил перед игрой или даже (в критических для хода игры ситуациях) по ходу игры, и решает любые возникшие в игре вопросы, а также определяет, когда прекращать игру. С другой стороны, он должен уметь оперативно реагировать на любые, сколь угодно неожиданные ситуации, возникшие в игре. При этом мастер не имеет права *вступать* в игру и подтягивать ход игры под свои представления о том, каким он должен быть. В сложных играх часто бывает несколько мастеров. В данной игре достаточно одного. Скорее всего, если Вы, уважаемый читатель, возьметесь организовать эту игру, Вам и быть

мастером со всей проистекающей отсюда ответственностью.

БРИГАДА ИГРОТЕХНИКОВ

Управляет игрой мастер, помогает ему в этом бригада игротехников. В нее входят игротехники на игровом поле (примерно по 1 на каждые 10 игроков), счетчик баллов и счетчик заражений.

Игротехники на игровом поле отмечают контакты, которые могут иметь последствия. Таких контактов два вида (незараженный без красной ленты с зараженным, и желтый с зеленым). В этом случае игротехники отмечают номера тех, кто вступил в контакт, и вид контакта. Другие контакты они игнорируют, но при этом старательно делают вид, что помечают их в своем блокноте. По окончании цикла (объявляется мастером) игротехники на поле подходят по очереди к счетчику и хранителю таблицы заражений и сообщают ему свои результаты.

ВВОДНАЯ ИГРОКАМ

(игроки знают только эту часть)

Вы находитесь в некоем пространстве с другими людьми. Контакты между Вами

ОРГАНИЗАЦИЯ ПОДСЧЕТОВ

Счетчик баллов имеет таблицу позитивных контактов, где по столбцам отложены номера игроков, а по строкам — номера циклов. Если игротехник с поля сообщает о позитивном контакте, он отмечает этот контакт в двух клеточках: для одного игрока и для другого. Когда подсчет баллов закончится, он объявляет результаты за цикл. После чего слушает счетчика заражений и отмечает у себя выбывших. Ниже приведен пример таблицы контактов.

Счетчик заражений имеет таблицу заражений, где по столбцам отложены номера игроков, а по строкам — номера циклов. Если игрок вступает в данный цикл зараженным, счетчик ставит в соответствующую клеточку знак «+». В течение цикла он определяет, кто из вступивших в цикл зараженным выбывает из игры. Для этого он дважды кидает монетку. Если выпадают два орла, игрок выбывает, и в клетку, соответствующую следующему циклу, счетчик ставит знак «х». Когда счетчику сообщают о контакте, ко-

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I	::	::	::	.	:	::	.	::	:	:
II	::	×	::	:	.	.
III	:		::	::	:	:	::	:	:	×
IV			::	×	×	:	.	:	.	.
Итого	9		×				8	×	11	6

торый может привести к заражению, счетчик кидает монетку один раз. Если выпадает орел, игрок считается заразившимся, и счетчик на следующий цикл ставит ему знак «+». По окончании подсчетов счетчик объявляет список выбывших за прошедший цикл. Мастер должен настаивать, чтобы выбывшие встали и показали результаты игрокам.

При таком раскладе по двум таблицам выиграл

(прикосновения) могут быть, с одной стороны, Вам полезны (позитивны), а с другой — вредны. Польза проявляется достаточно быстро, а вред может проявиться не сразу. Ваша задача — выявить причины появления вреда и избегать их, получая при этом максимум пользы. Выигрывает тот, кто получит максимум пользы (баллов), не получив при этом вреда.

Контакты должны происходить между двумя игроками по обоюдному согласию сторон. Чтобы осуществить контакт, решившиеся на него должны позвать игротехника, который должен контакт зафиксировать. Контакт заключается во взаимном прикосновении в любой форме. Кроме того, при контакте следует представиться друг другу², без чего контакт не будет засчитан как полезный (но все равно может быть засчитан как вредный).

Игра разбивается на циклы. Цикл завершается после того, как все желающие проконтактировали друг с другом по объявлению мастера. По окончании цикла игротехники и мастер подводят итоги и объявляют результаты цикла. После чего начинается следующий цикл

² Этот пункт можно исключить, если игроки хорошо знакомы между собой.

ТАБЛИЦА ЗАРАЖЕНИЙ										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I		+				+				+
II		×	+		+	+				+
III			+	+	+	+		+		×
IV			+	×	×	+	+	+	+	
Конец игры			×			+	×	+	+	

игрок № 1, если только у него не было красной ленты. Если же была, то — игрок № 8. Если есть возможность обеспечить игре компьютерную поддержку, подсчет баллов и заражений, а также расчет их реализаций можно поручить компьютеру. Это незначительно ускорит процесс и позволит менять вероятности заражения и гибели.

и так до тех пор, пока мастер не прекратит игру. Одной и той же паре нельзя вступать в контакт больше одного раза за цикл.

Перед началом игры Вы получаете от игротехников личный номер и набор разноцветных ленточек. Со всеми сомнениями и вопросами по ходу игры следует обращаться к игротехникам или мастеру. Имейте в виду, что мастер может Вам что-то подсказать (если сочтет нужным) или даже исправить по ходу дела какие-то недостатки игры. Поэтому в случае сомнений — задавать вопрос или не задавать — задавайте. В крайнем случае мастер на него не ответит. С другой стороны, мастер всегда прав. Следует выполнять указания мастера и игротехников, в какой бы форме они не передавались. Если игра по какой-либо причине Вам не нравится, Вы можете из нее в любой момент выйти без права на возвращение, сдав реквизит.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ИГРОКОВ

Перед началом игры все участники получают от игротехников личный номер и набор разноцветных ленточек. Цвета ленточек обозначают следующее.

Реквизит

Ниже приведен список того, что необходимо для игры. Приведено примерное количество если играют 50 человек.

Булавки английские — по числу играющих с наибольшим запасом (60 шт.).

Отрезки синей ленты 10 см — по числу играющих (50 шт.).

Отрезки красной ленты — 10% от числа играющих (5 шт.).

Отрезки зеленой и желтой ленты — примерно по 60% от числа играющих (по 30 шт.).

Отрезки белой и черной ленты — примерно по 50% от числа играющих (по 25 шт.).

Блокноты для игротехников в поле — 5 шт.

Ручки для игротехников — 7 шт.

Монетка — 1 шт.

Таблица контактов — 1 шт.

Таблица заражений — 1 шт.

Бумага для номеров — 5 листов.

Толстые яркие фломастеры для написания номеров — 2 шт.

Ножницы для предварительной подготовки — 1 шт.

- ✓ Синяя лента — зараженный (сначала не более 5 человек).
- ✓ Красная лента — есть иммунитет к заражению, не может заразиться (не более 10% играющих; на одного играющего можно повесить одновременно красную и синюю ленты).
- ✓ У каждого игрока должна быть либо желтая, либо зеленая лента. Их число должно быть примерно равным. Если носитель желтой ленты вступит в контакт с носителем зеленой, то такой контакт для обоих позитивен и каждому следует начислить по одному баллу.
- ✓ Черная и белая лента не означают ничего (у 40% игроков каждая).

Разумеется, в зависимости от того, какие ленты доступны, цвета и их обозначения можно изменять. При нехватке разноцветных лент можно исключить одну из двух индифферентных лент.

ВЫИГРЫШИ И ПРОИГРЫШИ

Если в контакт вступили игрок с желтой лентой и игрок с зеленой лентой, каждому начисляется по одному баллу (позитивный контакт). Других позитивных контактов в игре нет. Баллы, начисленные за *данный цикл* (как показала практика, так игрокам удобнее ориентироваться), объявляют игрокам при подведении итогов каждого цикла.

Если человек, не имеющий ни синей, ни красной ленты, вступит в контакт с игроком, имеющим синюю ленту, последний может заразить первого с вероятностью 1/2. Заражение проявляется в начале следующего цикла, когда игротехник вешает на зараженного синюю ленту.

Зараженный в каждом цикле с вероятностью 1/4 (вероятность можно взять и другую) может выбыть из игры. Список выбывших игроков объявляют им при подведении итогов каждого цикла. Вы-

бывшие могут оставаться на игровом поле и наблюдать за происходящим далее, но при этом действует железное правило: выбывшие не должны осуществлять с игроками никаких коммуникаций (принцип «мертвые молчат»), в противном случае они подлежат немедленному удалению с игрового поля.

Если к мастеру напрямую обращается зараженный игрок, который понял, в чем дело, и желал бы как-то излечиться, мастер имеет право (но не обязан — все зависит от того, как будет развиваться игра) предложить игроку попробовать различные действия и, если какое-либо из действий мастеру понравится, снять с игрока синюю ленту по окончании цикла. Это действие, однако, должно быть таким, чтобы на данный момент ни один из игроков его еще не совершал. После этого действие считается способом избавления от заражения. Однако мастер не говорит игроку, какое из его действий произвело излечивающий эффект.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Мастер объявляет о завершении игры либо когда все игроки оказываются заражены, либо когда игроки разгадали смысл ленточек, либо когда игроки по какой-либо причине начинают терять к игре интерес. По своему усмотрению мастер может завершить игру и по другим причинам.

По завершении игры игротехники выясняют, кто из игроков выбыл на последнем цикле. Эти игроки считаются выбывшими из игры до момента ее завершения. Далее игротехники подсчитывают, кто из оставшихся незараженных и не имеющих иммунитета (красной ленты) игроков набрал больше всего баллов. Этот игрок считается победителем. Если таких игроков нет, победителем (хотя и не полным) считается тот, у кого больше всего баллов.

РАЗБОР ИГРЫ

Никакая игра никогда не достигнет своей методической цели и игроки никогда не ощутят ее завершенной, если не провести ее разбор. Разбор проводит мастер, по возможности сразу же после игры, когда иссякнет первый обмен впечатлениями между игроками. В принципе каждая игра требует своего разбора, но есть ряд вопросов, которые в любом случае целесообразно обсудить.

1. Какие и у кого были предположения относительно принципов начисления баллов и передачи заражений? Если игра закончилась до того, как эти правила все разгадали, варианты могут быть самые неожиданные.
2. После того, как предположения выслушаны, можно раскрыть все правила. Приготовиться к охам на тему «как все оказалось просто» и прокомментировать эти охи в том духе, что сначала нужно искать простые решения, а потом уже сложные.
3. Если все-таки кто-то догадался о принципах (полностью или частично), обсудить, как. И плавно перевести к обсуждению вопроса о том, кто и как вообще мог бы догадаться об этих принципах. Пусть подумают и поймут, что запросто могли бы. Например, глядя на всех выбывших и видя у всех синюю ленту.
4. Отметить везунчиков — тех, кто прошел зараженным больше всех кругов.
5. Предложить подумать, как изменился бы итоговый расклад, если бы изменилось исходное количество зараженных, вероятность передачи инфекции, вероятность гибели.
6. Обсудить, какие способы борьбы с подобными инфекциями возможны в популяциях, чем будет затруднена такая борьба и какие из способов приемлемы, если популяция — это человеческое общество.

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ УСЛОЖНЕНИЯ ИГРЫ

Если игра покажется слишком простой или до того понравится участникам, что они захотят ее повторить, игру можно усложнить. Для этого можно сделать следующее.

- ❖ Увеличить количество цветов и правила начисления баллов. При этом необходимо следить, чтобы все игроки изначально обладали одинаковыми возможностями для получения ленточек.
- ❖ Мастеру или игротехникам в процессе игры перевешивать ленты (кроме синих, следить при этом, чтобы у одного игрока была одна и только одна желтая либо зеленая лента).
- ❖ Ввести в игру безвредную заразу — фиолетовую ленту. Носитель этой ленты с вероятностью 50% заражает других игроков, после чего те тоже получают фиолетовую ленту. Но выбыть из игры носитель этой ленты не может.
- ❖ Поставить вероятность заражения и сумму положительных баллов не только в зависимость от того, какими лентами увенчаны игроки, но и от того, каким путем они вступают друг с другом в контакт. Например, при рукопожатии начисляется один балл и никакой вероятности заражения:
 - при объятиях — 3 балла и вероятность 1/8,
 - при поцелуе в щечку — 10 баллов и вероятность 1/2.

В этом случае можно вообще отвлечься от лент и считать позитивным только контакт между юношей и девушкой. А при разборе игры открытым текстом сказать, что игра моделирует распространение венерических заболеваний — заставляет задуматься о них гораздо эффективнее всяких скучных лекций и нравочений.