

РОЛЕВАЯ ИГРА “ПРОЦЕСС ТРОПИ”

Цели данной главы

- на конкретном материале показать, как можно использовать игровой метод;
- познакомить с учебной ролевой игрой “Процесс тропи”, которая была разработана нами как завершающее занятие по разделу “История человеческого рода”;
- на примере этой игры описать этапы подготовки и проведения игр, показать трудности, с которыми может столкнуться учитель, а также посоветовать, как их преодолеть или избежать.

ИГРА НА УРОКЕ	• дело серьезное, требующее вдохновения и определенного опыта, который, как известно, не зарождается сам по себе
	• дело переменчивое, заставляющее учителя то ненавязчиво намекать, то вдохновлять личным примером
	• дело тяжелое, связанное с огромным нервным напряжением и серьезной подготовкой
	• дело общее, но позволяющее каждому раскрыть свою неповторимую индивидуальность и предстать перед классом в ином, неожиданном свете
	• дело восхитительное, приносящее радость творчества и ученикам, и учителю

Из чего складывается игра

Успех игры во многом определяется тщательностью ее подготовки, организаторскими способностями проводящего игру (принято называть его игротехником или ведущим). Будем рассматривать подготовку и осуществление игры как два крупных этапа деятельности учителя.

ПОДГОТОВКА И ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

этап	задачи
ПОДГОТОВКА ИГРЫ	• создание сценария • определение списка персонажей • подготовка информационного материала для участников (основа ролей) • предоставление участникам информации об игровой ситуации, необходимой для понимания ими своих ролей • ознакомление участников с правилами игры • распределение ролей и раздача информационного материала • подготовка реквизита и помещения
ПРОВЕДЕНИЕ	• краткий инструктаж участников, предваряющий игру • собственно игра

- анализ процесса и результатов игры

Сценарий игры и его создание

Не углубляясь в трясину классификационных проблем, следует отметить, что “Процесс тропи” напоминает типичную сюжетно-ролевую игру. Чтобы ее участники могли включиться в игровую ситуацию и активно действовать в ней, они должны иметь определенные исходные данные о сюжете игры и своих ролях. То же самое имеет место в детских ролевых играх: дети, например, прекрасно знают “сценарий” игры в “дочки-матери”. Однако следование сценарию отнюдь не означает, что игроки всегда производят одни и те же действия в одной и той же последовательности: сценарий намечает моделируемые отношения и виды деятельности лишь в самых общих чертах, отделяя данную игру от прочих. Остается большой простор для толкования каждой из ролей: допустим, роль “папы” может исполняться в самых разнообразных ключах — от алкоголика до президента. Однако учебная игра, при схожести с ролевыми играми детей, все же имеет существенные отличия. Прежде всего, это двухплановая деятельность, преследующая достижение как игровых, так и педагогических целей (последние доминируют). Направленность на результат отличает такие игры и от театрально-драматической импровизации на заданную тему.

учебная игра требует тонкого и точного руководства. Учителю в еще большей степени, чем учащимся, нужна информация об игровой ситуации, возможном развитии событий, “правилах” игры и “границах” ролей — иначе он не сможет осуществлять функции ведущего. Описание проблемной ситуации и планируемой последовательности ключевых событий мы и будем называть *сценарием игры*.

При разработке ролевой игры, получившей название “Процесс тропи”, был использован роман французского писателя Веркора (псевдоним Жака Брюллера, родившегося в Париже в 1902 г.) “Люди или животные?”. Выбор этого произведения был далеко не случайным. Развивая фантастический сюжет (в джунглях Новой Гвинеи группа ученых обнаруживает поселение загадочных существ, представляющих собой нечто среднее между человекообразными обезьянами и людьми, и называет их *Parantropus Erectus*, или просто тропи), Веркор пытается ответить на вопрос, с чего начинается человек. В качестве эпиграфа к роману вынесено высказывание главного героя: “Все несчастья на земле происходят от того, что люди до сих пор не уяснили себе, что такое человек, не договорились между собой, каким они хотят его видеть”.

Центральным моментом романа оказывается суд присяжных, который должен установить, кем же являются тропи — животными, похожими на людей, или людьми, похожими на животных? Веркору блестяще удалось показать, что для решения этой задачи недостаточно только данных анатомии — неминуемо возникают философские, этические, юридические, психологические и множество иных проблем.

В целях создания компактного, но емкого сценария, позволяющего провести игру в течение 1—2 уроков, мы сознательно выпустили многие перипетии романа, значительно упростили фабулу, оставив неприкосновенной центральную коллизию, а также изменили состав действующих лиц и их имена. В частности, у Веркора судебный процесс посвящен делу об убийстве младенца, родившегося в результате искусственного оплодотворения женской особи *Parantropus* человеческой спермой. Совершает это убийство “отец” младенца вполне сознательно: принес в жертву себя и собственного “ребенка”, он пытается привлечь внимание общественности к опасности, грозящей всем тропи, и тем самым спасти эти беззащитные существа. На игру выносится лишь инсценировка судебного процесса, а все, что предшествовало суду, освещается во вводной инструкции к игре и в информационных материалах к ролям.

Построение игры в виде инсценировки суда представляется нам очень удобным по ряду причин. Во-первых, можно вводить необходимое число персонажей и с большей или меньшей детальностью разрабатывать для каждого участника игры его роль (детальность “проработки”

роли зависит от уровня подготовки класса в целом, от личностных особенностей данного ученика и, наконец, от сложности самой роли). Во-вторых, сама обстановка суда предопределяет интенсивный обмен информацией, сопоставление различных точек зрения, диалогичность, необходимость учета высказываний оппонентов, принятие решения, в какой-то мере непредсказуемость — словом, все то, что делает игру игрой. В-третьих, учитель играет роль судьи, и это позволяет ему управлять ходом игры.

Игровая ситуация

На этапе подготовки учитель объявляет учащимся, что урок будет проводиться в форме игры, и дает необходимую информацию об игровой ситуации. Эта информация включает два основных момента: первый касается содержания, второй — формы игры.

Содержательная основа игровой ситуации

В джунглях Новой Гвинеи научная экспедиция обнаружила поселение странных существ: их облик и поведение представляли собой нечто промежуточное между человеком и человекообразной обезьяной. Ученые ласково называли их *ТРОПИ*. В состав экспедиции входили разные специалисты, что позволило достаточно детально изучить тропи. По возвращении участники экспедиции обнародовали свое открытие, вызвавшее огромный интерес.

Однако этот интерес не у всех был бескорыстным. Исторически ВСЕ права на эксплуатацию природных богатств той местности, где обитали тропи, принадлежали одной компании по переработке шерсти. Узнав о существовании тропи и о том, что они незлобивы по характеру, легко обучаются сложным действиям, компания втайне стала вынашивать планы по использованию тропи на своих предприятиях в качестве бесплатной рабочей силы. Об этих планах узнал один из участников экспедиции, журналист Дуглас Темп. Он написал статью, где описывал свои впечатления о тропи, утверждая, что они являются самыми настоящими людьми, и называл планы компании по переработке шерсти бесчеловечными и расистскими. Статья была опубликована в одной из популярных газет. Компания по переработке шерсти отреагировала на эту статью, потребовав возбудить судебное дело в отношении Дугласа Темпа и обвинив его в фальсификации научных фактов и в клевете на компанию.

Информация о форме игровой ситуации

Поскольку действие происходит в Великобритании и игра представляет собой заседание английского суда присяжных, учитель должен снабдить учащихся некоторыми сведениями, касающимися данного социального института. Безусловно, эти сведения нельзя считать исчерпывающими, скорее это минимум, необходимый для «вживания в образ».

Английская система правосудия имеет многовековой возраст и высокий мировой престиж. Говоря об английской системе, имеют в виду систему, действующую в Англии и Уэльсе. (Шотландия, входящая в состав Британии с начала 18 в., сохранила свое собственное судопроизводство). Суд присяжных представляет собой только один, хотя и очень важный элемент этой системы. Он появился в 12 в. при правлении Генриха II, отца легендарного Ричарда Львиное Сердце. Название происходит от слова «присяга»: присягу (клятву) давали 12 граждан, которые выступали перед королевскими судьями в роли свидетелей. Позднее роль присяжных стала более значительной — именно они, а не судьи, получили право выносить решение (вердикт) о виновности или невиновности подсудимого.

Англичане бережно относятся к традициям. Как и несколько веков назад, судья, адвокат и прокурор появляются в зале суда, облаченные в средневековые мантии и парики. Обращаясь к судье, употребляют выражение «Ваша честь». Судьи назначаются пожизненно, но могут исполнять свои обязанности только до 72-летнего возраста. Труд судей хорошо оплачивается: их оклад в 3—4 раза выше того, что получают рабочие и инженеры. На судебном заседании судья выполняет функции председателя, следит за выполнением правил состязания между обвинением и защитой, предоставляет слово участникам процесса, но может и лишить слова. На протяжении судебного процесса, который длится от нескольких часов до нескольких лет,

судья ни в коем случае не высказывает своей личной точки зрения по существу дела. Перед тем как присяжные удаляются из зала суда, чтобы выработать коллегиальное решение и вынести вердикт о виновности или невиновности обвиняемого, судья обращается к ним с напутственным словом. Конечно, это не “слово”, а хорошо обдуманная речь. В ней судья должен четко и кратко сформулировать позиции обвинения и защиты, оценить значимость приводившихся фактов, разъяснить присяжным нужные законы и предостеречь их от поспешных выводов.

Кроме присяжных, судьи и обвиняемого, в заседании суда обязательно участвуют свидетели и барристеры. Слово “барристер” происходит от слова “барьер”. Барьер разделяет членов суда и подсудимого, причем считается, что последний находится вне барьера. Барристеры — это люди, которые Допускаются внутрь барьера наряду с судьей; это право дается защитнику и обвинителю, причем только в том случае, если они являются высококвалифицированными юристами. До 1986 г. барристеры выполняли только роль защитника (адвоката), а нападающей стороной выступал прокурор — государственный обвинитель в судебном процессе. Дабы максимально оградить суд от давления государственной власти и уравнивать права состоящих сторон (обвинения и защиты), в 1986 г. функцию обвинения передали другому барристеру, который, как и барристер-защитник, никому не подчиняется. Барристер может не опасаться, что его уволят с работы если он не выполнит пожеланий каких-либо государственных или политических деятелей, пусть даже занимающих очень высокое положение.

До Октябрьской революции 1917 г. в России также существовал суд присяжных заседателей. Конечно, он был не лишен недостатков, но это был очень неплохой суд. Например, в 1878 г. суд присяжных оправдал Веру Засулич, ранившую из пистолета петербургского градоначальника генерал-губернатора Ф.Ф. Трепова, а ведь власти не сомневались, что присяжные осудят стрелявшую. По свидетельству очевидца, “Засулич была оправдана с таким треском и ревом, каких не знали ни ранее, ни позднее стены судебного зала. Приговору аплодировали даже сановники, стоявшие в местах за креслами судей”.

Будучи чрезвычайно важным элементом жизни общества, суд присяжных не раз был описан в художественной литературе. Приведем лишь два примера: роман Л.Н. Толстого “Воскресение” и романы английского писателя Джона Голсуорси “Сага о Форсайтах”, “Конец главы”.

Действующие лица и распределение ролей

“Процесс тропи” предполагает набор ролей, без которых нельзя обойтись — это члены суда (судья, барристеры, присяжные, старшина присяжных), подсудимый, а также ряд свидетелей и эксперт. Мы полагаем, что предложенный “набор” свидетелей, каждый из которых дает показания в соответствии со своей профессией, предоставляет “присяжным” и “публике” возможность составить достаточно полное представление о тропи. “Портрет” тропи получается мозаичным, и каждый участник игры создает свой фрагмент.

При необходимости число свидетелей и экспертов можно увеличивать или уменьшать. В том случае, если в классе большое число желающих получить роли, возможно введение эксперта по первобытному изобразительному искусству, нейрофизиолога, эксперта-палеоантрополога, который дает справку об ископаемых предках человека и т.п. Кроме того, “расширение” легко произвести при помощи добавления ролей представителей прессы (с тем, чтобы они в конце судебного заседания взяли несколько интервью или даже впоследствии отразили ход процесса в стенной газете), полицейского (чтобы следить за соблюдением порядка в зале суда), представителя компании по переработке шерсти, а также коллег обвиняемого, дающих показания о его человеческих и профессиональных качествах (исключающих недобросовестное отражение фактов или, наоборот, делающих его весьма вероятным).

В этом отношении игра “Процесс тропи” очень удобна; нужно только подготовить для каждого из вводимых действующих лиц информационную основу роли (карточку-роль) и заранее определить очередность свидетельских показаний. Уменьшить число участников также легко: объединить некоторые показания — например, поручить свидетелю-этнографу описать и

жилища, и похоронные обряды. Большой простор для варьирования числа участников предоставляют роли присяжных. Известно, что в английском суде 12 присяжных, однако в игре скорее всего их будет меньше. Всех, кто по той или иной причине не получил "роли со словами", зачисляют в разряд публики.

Важно помнить, что далеко не все ученики (вследствие свойств характера или различий в уровне подготовленности) с одинаковой легкостью могут включиться в игру. Желательно, чтобы создаваемые роли различались по объему и сложности используемого материала. **Ориентировочный список персонажей**

- Королевский Судья, миссис Ирен Карр;
- Барристер-обвинитель (Королевский прокурор), сэр Мэттью Митчет;
- Барристер-защитник (Королевский Адвокат), сэр Джон Беннет;
- Старшина присяжных, мисс Мэри Райт;
- Присяжные;
- Обвиняемый (Подсудимый), журналист м-р Дуглас Темп;
- Свидетель, м-р Майк Грин, антрополог, изучавший внешность тропи;
- Свидетель, м-р Эндрю Парк, антрополог, изучавший орудийную деятельность тропи;
- Свидетель, м-р Томас Ортли, врач, изучавший анатомические особенности тропи;
- Свидетель, леди Диана де Ферз, психолингвист;
- Свидетель, м-р Фред Олпорт, зоопсихолог;
- Свидетель, мисс Патриция Руст, психолог, исследовавшая умственное развитие тропи;
- Свидетель, м-р Джордж Кастл, психолог, изучавший социальную жизнь тропи;
- Свидетель, м-с Синтия Литл, этнограф, обследовавшая жилища тропи;
- Свидетель, м-р Дэвид Борк, этнограф, изучавший похоронные обряды тропи;
- Приглашенный эксперт, м-р Джулиус Дрекслер, светило в области антропологии.

Предложенные имена скорее всего придется изменить. Наш опыт показывает, что почти все участники игры предпочитают сами придумывать имена своим персонажам. Часто возникает необходимость "изменить пол" персонажа: допустим, что в классе мало мальчиков, или учитель полагает что с данной ролью лучше справится девочка. В таком случае очень легко превратить, к примеру, сэра Мэттью Митчета в леди Кэтрин Митчет.

Чтобы не ошибаться в том, "кто есть кто" и правильно обращаться друг к другу, можно рекомендовать очень простой прием: каждый (включая учителя) готовит для себя "визитную карточку" с обозначением роли, должности, имени и, при особом желании, титула (например, "Королевский прокурор сэр Мэтью Митчет"). Карточка прикрепляется с помощью значка или булавки.

Распределение ролей

Распределение ролей представляет собой один из ключевых моментов подготовительного этапа. Учитель может воспользоваться одной из предлагаемых стратегий. При этом нужно учитывать, что каждая из них имеет сильные и слабые стороны. Вне зависимости от того, какая стратегия будет избрана, не надо забывать, что предварительная информация о предстоящей игре дается, по крайней мере, за неделю до нее.

Подчеркнем, что каждый участник получает карточку-роль только для своего персонажа, причем он может пользоваться ею и в процессе игры. Различия между стратегиями проявляются в том, *когда* раздается информационный материал для роли и *как* выбираются роли.

Стратегия 1. Роли распределяются учителем непосредственно перед началом игры (например, на перемене перед уроком). Тогда же выдаются и карточки-роли. Таким образом, на ознакомление с ролью отводится совсем немного времени (около 10—15 минут), что создает немалые трудности, но в то же время имеет и некоторые положительные последствия.

Участники игры не успевают обмениваться информацией, практически не имеют никакого представления о том, что будут говорить и делать другие участники. При таком способе распределения ролей игра бывает интересна именно своей непредсказуемостью; она требует находчивости, изобретательности, импровизации, умения быстро реагировать на реплики, мгновенно устанавливать взаимодействие с другими.

Но все эти положительные моменты рискуют не проявиться, если игроки не успеют понять стоящих перед ними задач или если они будут уныло зачитывать текст по шпаргалкам. Достаточно высока вероятность того, что не очень опытный ведущий не сможет адекватно отреагировать на какой-нибудь неожиданный поворот событий (превысит свои полномочия ведущего или, наоборот, полностью выпустит из рук бразды правления).

Стратегия 2. Роли распределяются учителем заранее (за неделю до игры). В этом случае у игроков больше возможностей ознакомиться со своей ролью, сжиться с персонажем, продумать свою линию поведения. “Подводные камни” заключаются в том, что назначение на роль может быть воспринято просто как урок, который надо выучить, а также в том, что обязательно произойдет “утечка информации” (в течение недели лишь немногие сохраняют свою роль в тайне от одноклассников). В результате игра будет в большей степени спектаклем и в меньшей — импровизацией. Немаловажно и то, что предложенная учителем роль может просто не понравиться и поэтому не будить фантазии, не побуждать к творчеству.

Стратегия 3. Распределение ролей происходит заранее, при этом участники сами выбирают себе роли, сообразуясь со своими склонностями и возможностями, а также теми ожиданиями, которые рождает названная роль. В этом случае учителю следует ознакомить класс со списком действующих лиц, предложить выбрать себе роль по собственному усмотрению и затем уже вручить карточки-роли. Свободный выбор должен способствовать формированию необходимой мотивации, создавать предпосылки для более творческого подхода.

В процессе игры многие участники демонстрируют хорошую подготовку, которая проявляется в четко продуманной принципиальной позиции, следовании определенной линии поведения, в осмыслении фактического материала, попытках дополнить схему роли какими-то человеческими чертами, присущими, по их мнению, данному персонажу. Однако не стоит обольщаться и ждать каких-то чудес, ибо интерес к роли может оказаться поверхностным (вызванным, например, самой ситуацией выбора ролей, особенно в условиях “конкуренции”), быстро угаснуть и не привести к положительным результатам. Ученик может переоценить свои силы да и просто забыть подготовиться к игре. На одни роли претендентов окажется слишком много, а на другие — не будет совсем.

Стратегия 4. Распределение ролей происходит заранее, причем учитель назначает исполнителей только на некоторые роли. К их числу относятся ключевые роли, предъявляющие особые требования к исполнителям — оба барристера, старшина присяжных, эксперт-антрополог (проф. Дрекслер) и, возможно, подсудимый. Остальные роли выбираются свободно. Такой подход, наверное, можно считать оптимальным.

Мы апробировали все стратегии и можем сказать, что во всех случаях игры проходили интересно, но по-разному. Есть классы, которые легко и вдохновенно импровизируют, есть классы, требующие большего руководства со стороны ведущего. Нужно быть готовым, что кто-то не справится со своей ролью, а кто-то заболит. Ясно одно: игра всегда оживляет уроки.

Подбирая старшину присяжных, надо принимать во внимание не только интеллектуальные способности претендента и его склонность к самостоятельным суждениям, но и статус в классе, умение организовывать и координировать коллективное обсуждение, отсутствие серьезных конфликтов с одноклассниками, способность быстро ориентироваться в обстановке и т.д.

При назначении на роли барристеров и подсудимого также можно учитывать сложившиеся в классе отношения: защитника и его подзащитного в жизни могут связывать дружеские отношения, а с обвинителем они могут соперничать в каких-то областях, что придаст их

состоянию в процессе игры желательную остроту. Поступая таким образом, игротехник исходит прежде всего из сценария самой игры.

Но ролевую игру можно использовать и для решения других проблем — например, для улучшения психологического климата в классе. Если учитель на первый план выдвигает воспитательные цели, то на роли персонажей-антагонистов он будет назначать учеников, которых в жизни связывают теплые отношения, и наоборот, поручит конфликтующим или соперничающим между собой ребятам исполнение ролей, требующих тесного сотрудничества.

Аналогичным образом, “трудные” роли совсем необязательно давать самым сильным ученикам. В каждом классе бывают очень толковые и интересные ребята, которых их одноклассники (под влиянием ряда причин) не смогли оценить по достоинству. “Эффектное” исполнение таким учеником сложной роли может явиться толчком к изменению его статуса в классе.

Приступая к распределению ролей, учитель поступит весьма мудро, если тщательно обдумает все “за” и “против” и оценит уровень подготовленности к игре. Под последним мы понимаем не только овладение учебным материалом, но и умение класса творчески подойти к любой проблеме, умение общаться и принимать коллегиальные решения, сложившиеся в классе отношения, желание играть.

Решение о выборе стратегии во многом зависит от того, насколько уверенно чувствует себя учитель в роли игротехника.

Действия ведущего и роль судьи

Сценарий ролевой игры “Процесс тропи” несложен и не требует от участников ни каких-то особых актерских способностей, ни выполнения сложных действий. То, что учителю придется совмещать две функции: игротехника (ведущего) и участника, играющего роль судьи, по нашему мнению не только не усложняет его задачу, но, напротив, облегчает ее. Поскольку судья — это прежде всего председательствующий на судебном заседании, то удобнее начать описание ролей именно с судьи.

Подчеркнем, что нет необходимости стремиться к абсолютно точной инсценировке всей процедуры суда присяжных: поэтому многие формулировки, что называется, “адаптированы” к условиям и целям игры.

Итак, каков же алгоритм действий судьи во время игры?

1. *Объявление о начале слушания дела.* В качестве образца можно использовать такую форму: “Слушается дело о фальсификации и клевете. Компания по переработке шерсти против Дугласа Темпа”.

2. *Объяснение правил поведения в суде, прав и обязанностей обвиняемого, защитника, обвинителя, свидетелей и публики.* Приведем примерный текст речи.

“Все присутствующие обязаны сохранять тишину и спокойствие. Слово предоставляется только судье. Все выступающие — подсудимый и свидетели — должны стремиться предельно искренне и точно отвечать на вопросы, задаваемые им членами суда. Обвиняемый имеет право ответить на обвинение, которое будет предъявлено ему барристером-прокурором, а также на выступление по окончании опроса свидетелей. Оба барристера — защитник и обвинитель — имеют право задавать вопросы любому из свидетелей. Вопросы и выступления должны быть исключительно корректны и вежливы. Господа присяжные внимательно слушают всех выступающих и по окончании опроса свидетелей удаляются на совещание. Тщательно обсудив существо дела, они решают, виновен обвиняемый или нет. Вопрос о виновности решается простым голосованием. В случае вынесения вердикта о виновности подсудимого присяжные также определяют меру наказания. Приняв решение, присяжные возвращаются в зал суда, и старшина присяжных объявляет решение”.

3. *Приведение к присяге.* В суде каждый свидетель и обвиняемый приводится к присяге индивидуально после того, как судья вызовет его для дачи показаний и задаст обычные вопросы об имени, фамилии, месте и времени рождения и профессии. Процедура заключается в том, что приводимый к присяге кладет руку на Библию и произносит установленную формулу: "Клянусь говорить правду, одну только правду, и да поможет мне Бог". В целях экономии времени предлагаем приводить к присяге всех дающих показания одновременно. Присяжных также положено приводить к присяге, ибо от их честности и добросовестности зависит судебное решение. Они произносят такие слова: "Клянусь быть объективным и беспристрастным, чтить закон, и да поможет мне Бог!". Тексты клятв можно заранее написать на доске.

Судья обязан предупредить об ответственности за дачу заведомо ложных показаний.

4. *Ведение судебного заседания.* Судья поочередно предоставляет слово Участникам судебного разбирательства в такой последовательности:

барристер-обвинитель;

обвиняемый;

свидетели;

барристер-защитник;

обвиняемый.

Для упрощения и ускорения процедуры, вызывая очередного свидетеля судья может не задавать ему вопросы об имени, профессии и т.д., а сам сообщать суду и публике все необходимые сведения о нем. Представив свидетеля, судья начинает опрос с выяснения того, как свидетель связан с разбираемым делом (например, участвовал ли в экспедиции, открывшей тропи, чем он там занимался).

Очень важно, чтобы у опрашиваемого была возможность подробно рассказать о тропи. Время от времени следует напоминать барристерам, что они имеют право участвовать в опросе. Если ни один из них не получил от свидетеля ответ на главный вопрос следствия (можно ли считать тропи людьми, пусть даже стоящими на низкой ступени развития?), то в конце опроса судья просит свидетеля высказаться по этому поводу.

Следует особо подчеркнуть, что *активность судьи обратно пропорциональна активности остальных участников игры*; его цель заключается в побуждении игроков к активному обмену мнениями, и для достижения этой цели он предлагает барристерам задавать вопросы и показывает в этом пример. В тех случаях, когда свидетель оказывается не в состоянии сформулировать свою точку зрения, судья может задавать ему наводящие вопросы, но он ни в коем случае не должен заставлять свидетеля давать определенный ответ, если свидетель мотивирует свой отказ (например, тем, что не располагает достаточными фактами, или тем, что не был очевидцем каких-то событий). Особое внимание судья должен уделять тому, чтобы игроки не только отвечали "да" или "нет", но и аргументировали высказывания.

5. *Напутственное слово.* После завершения дачи показаний и последнего слова обвиняемого судья обращается к присяжным с напутственным словом. Он может сказать примерно следующее:

"Господа присяжные! Перед вами выступали свидетели обвинения и свидетели защиты, вы выслушали речи прокурора, защитника и обвиняемого. Теперь вам надлежит решить его судьбу. Но прежде, чем вы удалитесь на совещание, суд, следуя традиции, подведет итог судебному разбирательству — дабы по возможности облегчить вам принятие трудного и ответственного решения. Мой долг — напомнить вам показания сторон, *принять решение предстоит вам, и только вам!* Обвиняемый написал и опубликовал в газете статью. Суть этой

статьи уводятся к тому, что компания по переработке шерсти собирается использовать в качестве рабочей силы на своих предприятиях десятки тысяч тропи. Тропи — это существа, которые недавно были обнаружены научной экспедицией в джунглях Новой Гвинеи. В своей статье обвиняемый назвал намерения компании расистскими и бесчеловечными, а потому преступными. Обвиняемый призвал всех честных людей объявить бойкот компании. Компания по переработке шерсти сочла данную статью оскорбительной, лживой и порочащей ее доброе имя, что может принести ей непоправимый материальный ущерб.

Обвинение состоит из двух пунктов. Во-первых, м-р Дуглас Темп обвиняется в клевете на компанию по переработке шерсти. Во-вторых, он обвиняется в умышленном искажении научных фактов о сущности тропи. Эти пункты обвинения взаимосвязаны. Обвиняемый признал факт публикации указанной статьи, но не признал себя виновным в клевете и фальсификации научных фактов. Все упирается во второй пункт обвинения: являются ли тропи людьми, пусть Даже особого вида людьми? Как вы смогли убедиться, показания свидетелей во многом противоречивы. Специально приглашенные судом эксперты также не могут прийти к единому мнению. *Прежде чем вынести решение о виновности или невиновности Дугласа Темпа, вам*

Г. следует вспомнить все, что известно о сущности человека, его происхождении, и I сопоставить эти знания с представленными свидетельствами о тропи. Ваше решение будет иметь серьезные последствия для многих тысяч тропи, и я обязан предостеречь вас от поспешных выводов. Хочу также напомнить, что в случае вынесения вердикта о виновности вы должны определить меру наказания. По действующим законам клевета и фальсификация караются денежным штрафом в пределах 2000 фунтов или тюремным заключением сроком до 6 месяцев”. 6. Еще одна обязанность судьи — *следить за порядком в зале суда.*

Подготовка информационного обеспечения ролей

Для активного включения в игру каждый участник должен получить некоторые сведения о своем персонаже. Как правило, эти сведения включают три ключевых момента:

- а) функция персонажа на судебном процессе;
- б) профессия, иногда должность персонажа, история его знакомства с существом разбираемого дела;
- в) некоторые материалы справочного характера, касающиеся тропи (например, описание экспериментов, которые персонаж проводил с тропи, или описание внешности тропи).

Следует особо подчеркнуть, что справочные материалы, которые получают *свидетели*, касаются только определенных научных фактов и не содержат ответа на вопрос, интересующий суд. На основании этих фактов (а на самом деле, как мы надеемся, при опоре на весь материал, изучавшийся в разделе “История человеческого рода”) свидетель должен самостоятельно сделать вывод, кем же являются тропи — животными или людьми.

Справочные материалы для ролей *обвиняемого, барристеров и по крайней мере одного эксперта-антрополога* должны быть разработаны более Детально и с четким определением позиции. Взгляды обвиняемого и барристеров диктуются самой ролью, а точка зрения эксперта — необходимостью того, что в процессе судебного разбирательства обязательно должна прозвучать именно такая точка зрения — в противном случае обсуждение рискует оказаться односторонним. Кроме того, “барристеров” следует

- б) намерения компании исключительно гуманны, кроме того, она имеет законное право на эксплуатацию всех природных ресурсов (включая и животный мир) в данной местности;

- в) м-р Дуглас Темп намеренно фальсифицировал научные данные и с корыстными целями оклеветал компанию, что может нанести ей значительный материальный и моральный ущерб;

г) требование заслуженного наказания для обвиняемого — штрафа в ... фунтов или длительного тюремного заключения

Обвиняемый (подсудимый)
м-р Дуглас Темп, журналист

Участвовал в экспедиции, открывшей тропи. По возвращении узнал, что компания по переработке шерсти, которой принадлежат права на использование всех природных богатств в местности, где обитают тропи, собирается использовать тропи в качестве бесплатной рабочей силы.

Написал и опубликовал в популярной газете статью, в которой утверждал, что тропи являются людьми. Обвинил компанию в том, что, пользуясь беззащитностью и фактической бесправностью тропи, она хочет превратить их в рабов. В этой же статье призывал к экономическому бойкоту компании.

В своем выступлении на суде обвиняемый может придерживаться следующего плана:

1. *Обращение к судье, присяжным, публике* ("Ваша честь, господа присяжные, леди и джентльмены!").
2. *Впечатления*, сложившиеся в результате многомесячных наблюдений за тропи: поначалу их принимаешь за обезьян, так как они покрыты шерстью. Но чем больше узнаешь их, тем больше понимаешь, что они — самые настоящие люди. Тропи милы и добры.
3. *Факты*, свидетельствующие о том, что тропи следует признать людьми: а) ходят на двух ногах;
б) пользуются огнем;
в) обрабатывают камни.
4. *Старая уловка расистов*: объявлять всех, кто не похож на нас с вами. животными. Так было и с неграми, и папуасами, и индейцами.
5. *Оценка планов компании*: вырвать тропи из привычных для них условий жизни, поместить в клетки и при этом беспощадно эксплуатировать, и все — для получения прибыли.
6. *Долг каждого честного человека* — помочь тропи выжить, но помочь не как животным, а как людям, незнакомым с нашим образом жизни.
7. *Обещание* продолжить борьбу за тропи даже в случае признания судом вины.

Барристер-защитник (Королевский адвокат)
сэр Джон Беннет

На суде выступает в защиту журналиста Дугласа Темпа, обвиняемого компанией по переработке шерсти в фальсификации фактов и клевете на планы компании в отношении тропи.

Активно участвует в опросе свидетелей и экспертов. Старается подчеркнуть в их показаниях все, что говорит о принадлежности тропи к человеческому роду. Для того чтобы задавать вопросы, нужно получить разрешение судьи.

В своем выступлении на суде барристер-защитник может использовать следующий план:

1. *Обращение к судье, присяжным, публике* ("Ваша честь, господа присяжные, леди и джентльмены!").

2. *Понимание сущности дела*: компания по переработке шерсти возбудила дело против моего подзащитного, обвинив его в фальсификации фактов и клевете. В чем же, по мнению компании, заключается вина м-ра Темпа? За какие, якобы преступные, действия он должен понести наказание? Всего-навсего за то, что он действовал так, как ему диктовала совесть, так, как должен действовать каждый честный и интеллигентный человек!

3. *Оценка планов компании*: истинная цель компании — получение огромных прибылей за счет эксплуатации тропи. Именно это лежит в основе ее интересов к чисто научному спору о том, кого следует считать человеком. *Компании выгодно признать тропи животными* — тогда она сможет беззастенчиво использовать их труд. Все разговоры о том, что ею движут гуманные чувства, забота об улучшении условий жизни тропи, — ложь. Нельзя улучшить жизнь людей, вырвав из привычной обстановки, лишив свободы и заставляя работать за кусок хлеба. Вся "вина" Дугласа Темпа состоит в том, что он сделал преступные планы компании достоянием широкой общественности. Сразу после публикации статьи ряд лиц, очевидно Действовавших по поручению и в интересах компании, пытались подкупить журналиста. Это не получилось — и в ход пошли многочисленные угрозы. Когда стало ясно, что и это не поможет, компания обратилась в суд. Дуглас Темп — человек далеко не богатый, он живет своим трудом, Мой глубокоуважаемый коллега Королевский прокурор прекрасно знает это, но требует уплаты штрафа в фунтов!

4. *Характеристика Дугласа Темпа*: м-р Дуглас Темп — прекрасный журналист. Он профессионально разбирается в людях, умеет объективно оценивать самые различные факты. Будучи участником экспедиции, он в течение нескольких месяцев лично общался со многими тропи. М-п Темп — великодушный человек, решивший посвятить свою жизнь борьбе за права тропи. Это делает ему честь, и мы должны приветствовать этот поступок, а не преследовать его за гуманность. Вся "вина" Дугласа Темпа состоит в том, что он обнародовал планы компании. Он пошел на этот шаг, и не раскаивается в содеянном.

5. *Обращение к присяжным*: Господа присяжные! Вы знаете, что ученые не пришли к единодушию в этом вопросе. Обращаю ваше внимание на то, что свидетели в разной степени знакомы с тропи: одни наблюдали их в естественных условиях и тщательно исследовали их, другие видели только их фотографии. Суд решит, чье мнение более весомо и обоснованно. Господа присяжные! Вы решаете не только судьбу моего подзащитного, но и судьбу целого народа. Этот народ во многом отличается от нас, его называют примитивным, но ради него мой подзащитный готов пожертвовать собой. Я надеюсь на то, что ваше решение будет мудрым и гуманным.

Старшина присяжных мисс Мэри Райт

Деятельность старшины присяжных во время судебного заседания включает в себя три момента.

1. *Составление собственного мнения о сущности дела*. Во время выступлений барристера-обвинителя и барристера-защитника, опроса обвиняемого, показаний свидетелей и приглашенных экспертов основная задача старшины присяжных заключается в том, чтобы внимательно выслушать показания, оценить их обоснованность и правдивость. Чтобы лучше уяснить сущность свидетельских показаний и позицию подсудимого, старшина присяжных имеет право задавать им вопросы (для этого в каждом случае нужно получить разрешение судьи). С тем чтобы не запутаться в показаниях свидетелей и не забыть их, во время судебного заседания рекомендуется делать краткие записи — они могут оказаться чрезвычайно полезными при обсуждении дела с другими присяжными.

2. *Вынесение вердикта (решения) о виновности или невиновности подсудимого*. По окончании опроса свидетелей судья предлагает присяжным и старшине присяжных удалиться для вынесения решения. Старшина присяжных руководит коллективным обсуждением.

Для того чтобы обсуждение было деловым и, по возможности, кратким, старшина просит коллег высказаться по очереди, а затем делится с ними своими соображениями относительно разбираемого дела. При обсуждении данного случая уместно затронуть следующие проблемы:

- в чем заключается сущность человека, по каким признакам можно определить, принадлежат тропи к человечеству или нет;
- какие свидетельские показания подтверждают мысль о том, что тропи являются людьми;
- какие свидетельские показания подтверждают мысль о том, что тропи - это животные;
- какие свидетельства представляются особенно важными;
- какие положения выступлений барристера-защитника, барристера-обвинителя и подсудимого представляются справедливыми;
- мотивы подсудимого и компании: причины конкретных поступков, к чему стремятся, какие цели пытаются достичь.

После того как присяжные обменяются мнениями, следует вынести на голосование основной вопрос: *можно ли утверждать, что тропи являются людьми?* От того, каким будет это решение, зависят ответы на следующие вопросы: *виновен ли м-р Дуглас Темп в фальсификации научных фактов* (т.е. в умышленном искажении истины) или *он правильно осветил их в своей статье?* *Виновен ли м-р Темп в клевете на компанию или он правильно понял ее планы?*

Если присяжные придут к выводу, что подсудимый виновен, они должны определить *меру наказания* (сумму штрафа или срок тюремного заключения; кроме того, они могут разрешить взять его на поруки).

Во всех случаях результаты голосования определяются простым большинством; голосование может быть тайным (все присяжные пишут ответы "да" или "нет" на отдельных листочках бумаги, затем производят подсчет положительных и отрицательных ответов) или открытым (голосуют поднятием рук). Может оказаться так, что мнения разделятся поровну. В таком случае старшина присяжных предлагает проголосовать еще раз.

3. Объявление вердикта (решения). После принятия решения присяжные возвращаются в зал суда, и старшина присяжных по просьбе судьи объявляет вердикт. При этом он обязательно указывает, было ли решение единогласным или нет, сколько было "за" и "против".

Если присяжным не удалось прийти к определенному решению, старшина сообщает об этом. Он может предложить продолжить опрос свидетелей, вызвать новых экспертов, предоставить суду вещественные доказательства (кинофильмы, магнитофонные записи, результаты экспериментов и т.п.).

Присяжный... (имя и фамилия)

Во время судебного заседания деятельность присяжных включает два основных момента.

1. Составление собственного мнения о сущности разбираемого дела Присяжный внимательно слушает выступления барристера-обвинителя, барристера-защитника и обвиняемого, показания свидетелей и экспертов. Его задача — оценить обоснованность и правдивость показаний. Чтобы лучше понять суть дела, присяжный имеет право задавать вопросы обвиняемому и свидетелям (для этого надо получить разрешение судьи). Во время опроса свидетелей удобно вести краткие записи: они впоследствии помогут при обсуждении и вынесении решения.

2. Участие в вынесении вердикта (решения) о виновности или невиновности обвиняемого. По окончании опроса свидетелей судья предлагает присяжным удалиться для принятия решения. Процессом принятия решения руководит старшина присяжных. По его просьбе все присяжные по очереди высказывают свое мнение, обсуждают сложившуюся ситуацию и, наконец, выносят решение. Это решение должно быть совместным; для его принятия старшина присяжных выносит на голосование ряд вопросов.

Присяжный стремится к объективности и беспристрастности. Участвуя в коллективном принятии решения, он активно высказывает свое мнение, но в то же время прислушивается к мнению коллег.

Бывает так, что принятое решение по принципиальным вопросам расходится с точкой зрения кого-то из присяжных. В этом случае присяжный имеет право после объявления старшиной вердикта выступить со своим особым мнением. (Для этого надо получить разрешение судьи.)

Примечание: число карточек-ролей должно соответствовать числу учащихся, играющих роль присяжного.

Свидетель, м-р Майк Грин, антрополог

Был участником экспедиции, открывшей тропи. На суде дает показания, касающиеся внешнего облика тропи. Свидетель обязан искренне отвечать на вопросы членов суда. В своем выступлении может остановиться на следующих фактах:

1. *Тело* тропи покрыто короткой бархатистой шерстью, напоминающей мех крота.
2. *Руки* длинные. Кисть гибкая, пальцы хорошо развиты.
3. Обычно тропи *держатся прямо*, ходят на задних конечностях, но при быстром беге опираются на согнутые пальцы рук.
4. Голова небольшая. *Лицо* сначала производит крайне неприятное впечатление: оно не покрыто шерстью, но совершенно плоское. Нос маленький, почти не выступающий. Рот, наоборот, выдается вперед, почти лишен губ. Лоб низкий и покатый, с огромными надбровными дугами. Уши маленькие, высоко посаженные.
5. *Зубы* острые, есть клыки.
6. Самки меньше самцов; у них есть небольшие шелковистые *гривки*, а у самцов — небольшие бородки.
7. *Новорожденные тропи* на первый взгляд очень похожи на обычных детей: у них красные, сморщенные лица, они гримасничают и плачут. *Отличия от обычного ребенка:* тельце покрыто светлым подшерстком; ручки чересчур длинные; челюсть сильно выдается вперед, подбородок срезанный, шеи почти нет.

Свидетель м-р Фред Олпорт, зоопсихолог

Был участником экспедиции, открывшей тропи. На суде дает показания о своих наблюдениях за поведением тропи. Свидетель обязан искренне отвечать на все вопросы членов суда. В своем выступлении может использовать следующие факты:

1. Тропи *очень быстро обучаются* несложным действиям с разными предметами. Можно заметить, что у многих из них есть свои склонности. Одни с удовольствием помогали механикам в ремонте техники (подавали нужный инструмент, завинчивали и отвинчивали гайки). Другие тропи обожали мыть посуду, причем доводили ее до зеркального блеска. Третьи любили наводить порядок — разбирали и классифицировали разные предметы.
2. Тропи очень *понятливы*, отличаются большой работоспособностью. После выполнения работы они, конечно, радуются лакомству, но самая большая награда для них — похвала. Они хорошо понимают, когда ими Довольны, и сами всячески демонстрируют свою радость и желание помочь.

3. Тропи *любопытны*, но они также *умеют скрывать свои чувства*. Многие предметы в лагере экспедиции возбуждали их интерес, но они старались не обнаруживать его, вели себя очень деликатно и ненавязчиво. Тропи просто поражали чувством собственного достоинства.

4. Лица тропи гораздо выразительнее, чем лица человекообразных обезьян. Тропи очень *эмоциональны*, они часто смеются. Можно сказать, что им присуще чувство юмора. Но обычно их смешат всякие пустяки — в этом они похожи на маленьких детей. Я часто видел, как они потешаются наблюдая за попытками младших копировать действия взрослых.

5. У взрослых самцов иногда бывают приступы гнева. Самки обычно более уравновешены.

Свидетель м-р Эндрю Парк, антрополог

Был участником экспедиции, открывшей тропи. На суде дает показания, в которых рассказывает о собственных наблюдениях над орудийной деятельностью тропи.

Свидетель обязан искренне отвечать на все вопросы членов суда. В своем выступлении может осветить следующие факты:

1. В естественных условиях тропи часто изготавливают орудия труда и посвящают этому почти все свободное время. Если бы не внешность, то, наблюдая Тропи за работой, можно принять их за усердных ремесленников, Тропи заготавливают орудия впрок.

2. Орудия изготавливаются из камней. Порядок обработки таков: ударяют по камню с необычайной точностью и отбивают сначала крупные, а затем все более мелкие куски. Удары постепенно становятся все легче и осторожнее. Камень обтесывается до тех пор, пока не примет форму яйца с очень острыми концами.

3. Многие из нас пробовали изготовить такое каменное орудие, но из этого ничего не вышло.

4. Совсем маленькие детеныши также пробуют обтесывать камни. Поначалу у них получается не очень хорошо, так как они часто попадают камнем себе по пальцам.

5. В виде эксперимента мы показали, как пользоваться молотком и долотом. Долотом тропи так и не научились пользоваться, а достоинства молотка оценили сразу. Из-за молотка даже вспыхивали ссоры. Иными словами, тропи способны усовершенствовать методы работы.

Свидетель м-р Томас Ортли, доктор медицины

Был участником экспедиции, открывшей тропи. Неоднократно проводил вскрытие умерших тропи. На суде дает показания об особенностях их анатомического строения.

Свидетель обязан искренне отвечать на все вопросы членов суда. В своем выступлении может осветить следующие факты:

1) Некоторые органы у тропи почти не отличаются от человеческих, другие — типичны для человекообразных обезьян.

2) *Строение мозга* свидетельствует о том, что умственное развитие вполне вероятно. Извилины почти человеческие, однако борозды менее отчетливые и глубокие.

3) *Руки* длиннее, чем у человека. Длинные, хорошо развитые пальцы и кисти более подвижны, чем у обезьян. Напоминают руки пигмеев.

4) Строение *стопы* скорее человеческое: об этом свидетельствует наличие астрагала — особой кости в стопе, которой нет ни у одной обезьяны.

Свидетель леди Диана де Ферз, психолингвист

Была участником экспедиции, открывшей тропи. Изучала звуки, которые издают тропи. Проводила с ними эксперименты. На суде дает показания о речевых способностях тропи.

Свидетель обязан искренне отвечать на все вопросы членов суда. В своем выступлении может осветить следующие факты:

1. Тропи издают разнообразные звуки, но человек их с трудом различает. Еще труднее воспроизвести эти звуки.

2. Проводился такой эксперимент: в естественных условиях с помощью магнитофона записывали издаваемые тропи звуки. Затем проанализировали их и выделили отдельные "слова". Воспроизвели одно из таких "слов" рядом с жилищами тропи — все тропи сразу же замолчали. Воспроизвели другое "слово" — сотни тропи одновременно выглянули из своих пещер, насторожились, словно чего-то ожидая, а потом с лопотаньем скрылись в пещерах. Очевидно, первый звук был сигналом об опасности, а второй выражал удивление. Таким же образом удалось выявить звуки, обозначающие тепло, холод, день, ночь, пищу, огонь, "я", "ты". Некоторые члены экспедиции все же научились произносить эти звуки и могли долго обмениваться ими с тропи.

3. Удалось обучить тропи нескольким английским словам.

Тропи обожают есть ветчину и слушать по радио музыку. Первым словом было хэм (по-английски — ветчина), вторым — зик (от английского *мьюзик*). Аналогичные результаты получены и на обезьянах. Только время покажет, смогут ли тропи превратить отдельные слова в связную речь.

4. Одного тропи удалось научить узнавать букву "h" на банках с ветчиной. Он легко узнавал ее среди других букв и даже мог нарисовать карандашом. Все это он выполнял за вознаграждение: когда он был сыт, то буквы и карандаши его не интересовали.

5. Тропи, как и обезьяны, не проявляют интереса к картинкам и фотографиям. Создается впечатление, что они их просто не видят.

6. Жестикуляция тропи очень разнообразна. Указательным пальцем они часто указывают на отдаленный предмет — это чисто человеческий жест.

Свидетель мисс Патриция Руст, психолог

Была участником экспедиции, открывшей тропи. Наблюдала за тропи в естественных условиях, а также проводила с ними лабораторные эксперименты. На суде дает показания об умственном развитии тропи.

Свидетель обязан искренне отвечать на все вопросы членов суда. В своем выступлении может осветить следующие факты:

1. Чтобы оценить умственные способности тропи, мы давали им выполнять различные тесты. Они быстро справляются с такими задачами, как открывание замка, доставание далеко лежащих предметов с помощью одной или нескольких палок. Но эти задачи решают и шимпанзе. Тропи могут использовать брус в качестве рычага, но это умеют и орангутаны.

2. В естественных условиях тропи пользуются огнем; заранее заготавливают хворост. Они также умеют разжигать костер, ударяя двумя обточенными кремнями друг о друга над сухим лишайником. Это означает, что они знают о свойствах кремня, лишайника и огня.

3. В присутствии тропи мы поджигали бумагу спичками. Сначала они просто пугались, затем верх одерживало любопытство. Тропи долго следили за нашими действиями и пытались их повторить.

Понадобилось довольно много времени, чтобы они поняли причинную связь между спичками, бумагой и огнем. Наконец, самый сообразительный понял роль спичек, но он так и не смог уяснить, каким концом надо чиркать, и зажигал спичку только случайно, в результате многих проб.

Свидетель м-р Джордж Кастл, профессор психологии

Был участником экспедиции, открывшей тропи. На суде дает показания об особенностях социальной жизни тропи.

Свидетель должен искренне отвечать на все вопросы членов суда. В выступлении может осветить следующее:

1. Тропи живут очень мирной демократической общиной. Они занимаются самыми различными делами — изготавливают орудия труда, охотятся, коптят на огне мясо. Никто никого не принуждает и не заставляет.

Создается впечатление, что каждый тропи сам решает, чем и когда ему заниматься.

2. Нет никого, кого бы могли назвать вожаком или вождем. Молодые и менее опытные учатся у старших и более опытных — вот и все.

3. Отношения между тропи обычно мирные и дружеские. К самкам (или женщинам) тропи относятся бережно и заботливо. Все, и особенно матери, чрезвычайно заботятся о детях. Если мать погибает, то ребенка не бросают на произвол судьбы — его кормят и обучают другие.

4. Нет четкого деления по “профессиям” (например, охотник, повар, ремесленник и т.п.). Однако тропи всегда выставляют часовых, которые бдительно следят за местностью и в случае опасности издают особый звук. Если опасность серьезна, то тропи избирают один из двух способов поведения: или убегают от врага, или окружают его и забрасывают камнями. В любом случае они действуют очень слаженно: или все вместе обороняются, или все вместе убегают.

5. Тропи — прекрасные охотники. Успех охоты также зависит от слаженности действий. На охоте обычно разделяются на несколько групп, с разных сторон подбирающихся к цели. Все группы по сигналу одновременно бросаются на добычу и, используя камни и дубинки из дерева или костей, убивают ее. Добычу никогда не съедают на месте, а приносят к жилищам. Сырое мясо едят крайне редко, предпочитают коптить на огне. В трапезе участвуют не только охотники, но и те, кто оставался дома.

Свидетель миссис Синтия Литл, этнограф

Была участником экспедиции, открывшей тропи. На суде дает показания, в которых нашли отражения ее собственные исследования жилищ тропи.

Свидетель подробно и искренне должен отвечать на все вопросы членов суда. В своем выступлении может осветить следующие факты:

1. Тропи живут в естественных пещерах, которых очень много в местности их обитания. 2. В пещерах обнаружены:

запасы камней — необработанных, полуобработанных и полностью обработанных (т.е. уже готовых орудий труда);

- * запасы веток и сучьев;
- * подстилки из листьев;
- * множество костей различных животных;
- * кострища.

3. Расщелины стен используются как тайники, в которых тропи хранят запасы копченого мяса.

4. Потолок и стены пещер покрыты слоем копоти.

5. Не удалось обнаружить ни одного рисунка на стенах.

6. Рядом с пещерами находится небольшая ложбина, которая своими очертаниями напоминает цирк под открытым небом. Вся она выложена небольшими камнями. Камни плотно подогнаны друг к другу и образуют нечто вроде мостовой. Некоторые камни носят явные следы обработки. В этом месте тропи очень любят собираться большими толпами.

Свидетель м-р Давид Борк, профессор этнографии

Был участником экспедиции, открывшей тропи. Изучал поведение тропи в естественных условиях. В своих показаниях на суде, в частности, рассказывает о том, как тропи хоронят умерших.

Свидетель должен отвечать на вопросы членов суда подробно и искренне. В своем выступлении может осветить следующие факты.

1. Обследуя местность неподалеку от жилищ тропи, мы обнаружили то, что можно назвать кладбищем.
2. Наблюдения за тропи позволили увидеть, что они делают с умершими. Наблюдения пришлось проводить очень осторожно, так как тропи, обычно очень общительные, именно в этом отношении скрытны и осторожны.
3. Существует своеобразный похоронный обряд. Представители сильного пола выкапывают яму глубиной около 1 м. На дно ямы помещают небольшой кусочек мяса. После этого в яму укладывают тело, причем в определенной позе — на боку, с подогнутыми ногами. Хоронят по возможности сразу после смерти, поэтому тело легко принимает нужное положение. На голову умершему выливают немного воды, которую приносят из ближайшего источника. Яму засыпают землей и тщательно утаптывают.

М-р Джулиус Дрекслер профессор антропологии, член Королевского антропологического общества

Будучи одним из крупнейших авторитетов в области антропологии, приглашен на судебное заседание в качестве эксперта. Один из самых активных сторонников мнения, что тропи являются животными. Высказывая свою точку зрения, опирается, во-первых, на собственные теоретические разработки и, во-вторых, на некоторые факты, полученные в работах дру-

гих исследователей. Самому изучать тропи не приходилось. В своем выступлении на суде подчеркивает те обстоятельства, которые подтверждают сходство тропи с человекообразными обезьянами, из чего делает соответствующие выводы. Ведет себя уверенно; говорит весомо, авторитетно — настоящее «научное светило». Охотно и подробно отвечает на все вопросы членов суда. Свою речь на суде профессор Дрекслер может строить по следующему плану.

1) По всем признакам так называемые тропи гораздо ближе к обезьяне, чем к человеку. Об этом свидетельствуют их анатомия, умственное развитие, поведение, социальное устройство их жизни.

2) Анатомические особенности:

- тело покрыто шерстью;
- голова маленькая, мозг недостаточно развит;
- лицо плоское, подбородок почти отсутствует, нос и челюсти обезьяны;
- отсутствует поясничный изгиб позвоночника;
- большой палец ноги противопоставлен всем остальным, что характерно для обезьян.

3) Интеллектуальное развитие не выше, чем у средней человекообразной обезьяны. Иногда в цирке кошки, крысы, собаки в результате дрессировки достигают большего. Звуки, которые издают тропи, нельзя считать осмысленной и членораздельной речью.

4) В области культуры достаточно указать лишь на то, что тропи не знают одежды.

5) Социальная жизнь тропи — это жизнь животного в стаде. У них нет распределения обязанностей, нет вождей или старейшин.

На основании всех этих фактов можно сделать только один вывод. Тропи - это не люди, а животные. Если сравнивать их с нашими ископаемыми предками, то по уровню своего развития они не дошли даже до питекантропа. Скорее всего, они представляют собой разновидность австралопитеков. Напомню, что слово “австралопитек” переводится как “южная обезьяна”.

Правила поведения для участников игры и ведущего

“Правила” — это набор требований или норм, регламентирующих поведение участников в процессе игры; фиксация того, что желательно, дозволено и недозволено. “Правила для участников” и “Правила для ведущего” разрабатывались с учетом теоретического обоснования ролевых учебных игр, а также опыта проведения игр (как накопленного многими игротехниками, так и нашего собственного).

Игра “Процесс тропи” строится на диалогах, поэтому следование предлагаемым нормам поведения должно способствовать формированию культуры публичных выступлений и дискуссий.

Лучше всего познакомить класс с правилами на подготовительном этапе — чтобы заранее сформировать у участников необходимый настрой на игру. Перед началом игры следует напомнить, что соблюдение правил обязательно для всех. Фактически, в начале игры учитель еще раз повторяет нормы поведения, но уже в игровой форме (как правила поведения “в суде”). Ниже приводится примерный текст “Правил”. Хорошо зная своих учеников, их слабые и сильные стороны, уровень сформированности навыков общения и обстановку в классе, учитель легко сможет внести в текст необходимые изменения и дополнения.

Правила для участников

Каждый участник игры обязан выполнять ряд естественных и несложных правил.

1) уважительно относиться к выступающим — не перебивать говорящего, не реагировать на его слова и действия насмешливыми или язвительными замечаниями;

2) уважительно относиться к аудитории: стараться излагать свои мысли четко, понятно, аргументированно;

3) уважительно относиться к оппонентам: выступать с критическими замечаниями только после того, как они закончат высказывать свою точку зрения, стремиться к пониманию, обсуждать проблему, а не личность;

4) удерживать во внимании личную цель (исполнение своей роли) и общую цель (принятие коллективного решения);

5) активно участвовать в игре:

- не теряться при неожиданном повороте событий, а пробовать использовать его с пользой для своего персонажа;
- проявлять фантазию, выдумку, находчивость;
- стараться не ограничиваться тем информационным материалом, который содержится в полученной карточке, но использовать все свои знания, личный опыт.

Поведение игротехника (ведущего) также регламентируется некоторым набором правил, следование которым позволит получить от игры максимальный эффект. Ведущий ответственен за процессуальную сторону игры, и "Правила для ведущего" призваны помочь ему ее провести.

Правила для ведущего

1) Главная задача ведущего заключается в создании условий для того, чтобы учащиеся самостоятельно решили поставленную перед ними проблему. Ведущий должен стремиться к минимальному вмешательству в содержательную часть игры. Не следует:

- высказывать собственное мнение по существу проблемы;
- преподносить участникам игры готовое решение;
- оказывать какое-либо давление на игроков.

2) Ведущий должен направлять ход игры, "дирижировать" ею. При этом он может использовать следующие средства:

- напоминать барристерам и присяжным об их праве задавать вопросы;
- самому начинать опрос свидетелей и подсудимого;
- находить неточности и противоречия в показаниях, стремиться к тому, чтобы игрок уточнил свой ответ;
- в том случае, если барристеры не смогли побудить свидетеля прямо и недвусмысленно ответить на вопрос, кем он считает тропа — людьми или животными, самому задать этот вопрос.

3) Следить за соблюдением правил игры.

4) Удерживать внимание всей группы и каждого из игроков на решении поставленной проблемы.

5) Стремиться создать такую атмосферу, чтобы каждый ощущал себя компетентным, необходимым и равноправным участником игры. Для этого следует:

- проявлять лояльность;
- содействовать раскрытию творческих способностей учащихся;
- помогать преодолеть барьер застенчивости.

6) Активно участвовать в игре и получать от этого удовольствие; временно отрешась от роли учителя, вжиться в роль судьи.

7) Быть готовым к неожиданностям, стараться обыгрывать все возникающие непредвиденные ситуации.

Реквизит и помещение

Из опыта театра хорошо известно, насколько важна организация сценического пространства. Однако не стоит и переоценивать значение декораций и костюмов (античному театру отсутствие декораций совсем не мешало). Ролевая игра — это всегда условность; лучше всего обойтись несколькими штрихами, подчеркивающими отличие игры от обычного урока.

Как правило, игры стараются проводить в помещениях, не имеющих налета казенности. Для того чтобы игроки почувствовали себя свободными и раскрепощенными, их усаживают в удобные кресла, расположенные, как правило, по кругу. Все это — идеальные условия, которые для обычной средней школы сегодня (а также, к сожалению, и завтра, и послезавтра) вряд ли достижимы. При разработке игр учитывалось и это обстоятельство и все предлагаемые для курса “Человек и общество” игры не требуют никакого специально подготовленного интерьера.

Кроме того, “Процесс тропи” имитирует именно официальную обстановку суда, так что для этой игры вполне подходит обычное классное помещение. Имеет смысл лишь слегка преобразовать его.

Естественное место для судьи — за учительским столом, придвинутым почти вплотную к доске; справа от него, под некоторым углом, чтобы обеспечить хороший обзор, располагается стол для присяжных (или два сдвинутых стола, если присяжных много). Слева от судьи — также под углом — стол для барристеров. Напротив судейского стола — место для дачи показаний. Человек, дающий показания, располагается лицом к членам суда и спиной к публике. Членов суда отгораживает условный барьер (при желании можно его обозначить тесьмой, линией, проведенной по полу мелом, или просто показать, где он должен быть). Обвиняемого лучше всего посадить вплотную к барьеру, за отдельным столом, неподалеку от защитника. По правилам свидетелей вызывают по очереди — так, чтобы они не могли слышать показания предыдущих. В этом приходится отходить от правил, и свидетели сидят в “зале”, т. е. в классе. При желании можно выделить отдельные места для свидетелей, представителей прессы и публики, рассадив их по разным рядам.

В качестве реквизита мы использовали только два предмета: Библию, которая лежала на месте для дачи показаний (она использовалась в момент присяги), и колокольчик, при помощи которого судья наводил порядок в зале. Кроме того, на доске заранее был написан текст присяги.

Завершение игры

Присяжные, вынеся решение по делу, возвращаются в зал заседаний, и старшина присяжных объявляет вердикт. Это — развязка всего действия. Справедливо отмечено, что “конец—делу венец”. Концовка игры не менее важна, чем ее начало, а для ведущего, может быть, и более сложна. Приступая к игре, он обычно пользуется “домашними заготовками” — готовыми текстами “Правил”, “Речью судьи”, и активность учащихся в это время еще невысока. Другое дело — после вынесения вердикта, когда обстановка может оказаться довольно напряженной. Объявляя о завершении слушания дела, ведущий не может не учитывать реакции класса. Поэтому имеет смысл заранее наметить для себя линию поведения на случаи разных вердиктов.

Приведем примеры тех решений, которые могут быть приняты (и на самом деле были приняты в разных классах).

1. Тропи являются людьми. Подсудимый не виновен ни в фальсификации, ни в клевете. Решение было вынесено единогласно.

2. Тропи являются людьми. Подсудимый не виновен ни в фальсификации, ни в клевете. Это не все, поскольку в данном случае жюри сделало еще один шаг: компания должна уплатить судебные издержки и возместить обвиняемому моральный и материальный ущерб, который был оценен присяжными в 25 тыс. фунтов. Решение было вынесено единогласно. Один из присяжных выступил с "особым мнением". Он считал, что компания должна заплатить еще и дополнительный штраф в 10 тыс. фунтов за неуважение к суду (поскольку не прислала на судебное заседание своих представителей).

3. Тропи являются животными. Однако подсудимый не виновен ни в фальсификации (поскольку фальсификацией называется намеренное распространение заведомо ложной информации, а подсудимый искренне заблуждается), ни в клевете. (Дуглас Темп верно отразил планы компании.) Данный пункт решения был принят единогласно. Намерения компании следует осудить и не дать им осуществиться, так как подобное отношение к животным недопустимо. Этот пункт был принят двумя голосами против одного.

Итак, все приведенные выше решения носят оправдательный характер, хотя оправдывают обвиняемого и по различным мотивам, и в разных формулировках. Заметим, что в этой игре вынесение вердикта "не виновен" более вероятно, чем вердикта "виновен". Во всех классах вердикты были встречены одобрительно, и завершить "дело" было несложно.

Во втором случае судья указал присяжным на превышение полномочий: он считал, что присяжные не имели права требовать от компании возмещения ущерба, поскольку не было возбуждено соответствующего дела. Это замечание вызвало непонимание присяжных и резкое неодобрение класса. Судье пришлось проявить настойчивость, и в результате присяжные, посоветовавшись, изменили вердикт. Однако при этом они высказали свою солидарность бывшему подсудимому. Кроме того, один из них сразу объявил о своем желании дать интервью телекомпании. Ведущий быстро сориентировался и нашел репортера (из зрителей), который мгновенно включился в игру и тут же, ко всеобщему удовольствию, выполнил желание присяжного. Смысл сделанного присяжным заявления сводился к совету возбудить иск против компании. На этом игра завершилась.

Возможны самые разнообразные вердикты, особые мнения, требования вызвать новых свидетелей, еще раз опросить прежних и т.п. В любом случае судья должен оказаться на высоте и быстро принять решение. В конце концов он объявляет о завершении слушания дела (или, в случае продолжения дела, о завершении судебного заседания).

Анализ игры и подведение итогов

Роли сыграны, игра завершена, судья сложил свои полномочия, но перед игротехником стоит еще одна важная задача — анализ игры и подведение итогов. Для чего это нужно, и нужно ли вообще? На эти вопросы можно ответить лишь категоричным "да, обязательно!". Более того, анализ игры желательно провести двоякий: во-первых, для класса и вместе с классом и, во-вторых, для себя. Основная цель — определить, что получилось и что не удалось, а также понять причины успехов и неудач. В этом — залог совершенствования.

При анализе игры в классе учитель вместе с учениками пытается дать ответы примерно на такие вопросы.

1. Каковы впечатления участников? Зрителей? Понравилась ли игра? Что именно понравилось? Что именно не понравилось?
2. Можно ли сказать, что игра прошла успешно? Почему?
3. Удовлетворены ли "решением суда"? Почему?
4. Кто из игроков произвел наибольшее впечатление? Удивил? Проявил эрудицию, находчивость, актерские способности?

5. Какие трудности испытывали игроки? Почему? Как пытались их преодолеть?

6. Как происходило принятие решения присяжными?

7. Нужно ли проводить другие игры? Если "да", то какие? Что от них ждут? Кто хотел бы принять участие?

После обсуждения, которое не должно быть очень продолжительным, ведущий подводит итоги игры. Он может:

- сформулировать свои впечатления об игре;
- высказать мнение о вынесенном вердикте;
- похвалить за взаимодействие и коллегиальность;
- оценить умение использовать изученный на уроках материал;
- отметить импровизации;
- обратить внимание класса на особенности удачных выступлений (речь, мимика, моторика, творческий подход к роли и проблеме, интересная интерпретация фактов, точность формулировок, логичность, умение задавать вопросы, находчивость, эмоциональность и т.п.). Особого внимания заслуживают те участники, которым приходилось преодолевать свою неуверенность.

Наконец, ведущий обязательно благодарит всех участников и зрителей.

Подведение итогов должно быть очень доброжелательным (так обычно и бывает, поскольку после игры у всех наблюдается эмоциональный подъем). В том случае, когда ведущий разочарован действиями кого-то из игроков, замечания и соображения о причинах неудачи лучше высказать потом, наедине и очень тактично.

Анализ "для себя" игры, как правило, менее лицеприятен. Можно использовать ту же схему, что и в классе, однако более строго и детально оценить уровень усвоения учебного материала (что воспринято, какие имеются пробелы), логичность мышления (правильность умозаключений, аргументация), умение излагать взгляды, стиль общения, разнообразные проявления личностных свойств, интерес к игре. Нужно оценить также и собственные действия, и по возможности беспристрастно (что было правильным и неправильным на каждом из этапов подготовки и проведения игры, какие назначения оказались удачными и почему, какие трудности возникали и почему, как они разрешались, и т.п.). Если учитель собирается проводить игру в других классах, то лучше по горячим следам кратко записать результаты своих размышлений.

Литература

Веркор. Люди или животные? // Веркор. Избранное. М.: Радуга, 1990.