



Екатерина Прогнимак

МОЖНО ЛИ ИГРАТЬ В БИБЛИЮ?

22

Представьте: прошло всего семь лет от Рождества Христова. Палестина. Мир еще не ведает, чему должно случиться вскоре, и все идет своим чередом. Иудеи молятся Богу в Иерусалимском Храме о приходе Мессии, римские солдаты-оккупанты зорко следят за тем, чтобы налоги собирались исправно, а в пещерах Кумрана, скрывшись от людских глаз, ессеи пытаются обрести смысл жизни. Теперь представьте, что вы внезапно получили возможность перенестись во времени вспять и своими глазами увидеть библейские события. Возможно ли это? А если возможно — какую пользу для души можно получить от такого неожиданного, но не совсем фантастического путешествия?

Игры разума

В последние годы стало популярным хобби, которое принято называть ролевыми играми. Предварительно подготовившись, группа взрослых людей собирается, чтобы разыграть в лицах какую-либо историческую эпоху или сюжет из книги. Игра проходит по правилам, о которых игроки оповещаются организаторами заранее, а немаловажное отличие от театра заключается в том, что сюжет — свободный. Иными сло-

вами, отправная точка истории известна, а конец ее предстоит создать и увидеть всем вместе, и, конечно же, как в любой игре, главное — не какой-то условный выигрыш персонажа, а само участие.

Чаще всего игры проходят на свежем воздухе, в удалении от города. Вопреки стереотипам конца 80-х — начала 90-х годов, когда это движение зарождалось в студенческой среде, участвуют в ролевых играх люди, как правило, уже нашедшие себе место в жизни. Интерес их к игре понятен — это развлечение, обычно не требующее

больших материальных вложений, во время подготовки вдохновляющее на самообразование, а в процессе самой игры — на самосовершенствование. К примеру, Вы вряд ли стали бы играть роль какого-нибудь греческого философа, не попытавшись постичь основ его философии и не заглянув в «Жизнеописания» Диогена Лаэртского, точно так же как и не стали бы играть роль Алеши Карамазова, не пытаясь стать хоть немного смиреннее и милосерднее.

С самой возможностью игры вопрос ясен — Господь заповедал нам всем *быть как дети* (Мф. 18:3), а самое естественное занятие ребенка — это игра. Но один вопрос все же остается: а можно ли играть в то, что имеет отношение к святости?

В наших Палестинах...

Видимо, интуитивно чувствуя невозможность игры в священное (которое при недолжном обращении унижается до профанного), известные мне организаторы ролевых игр никогда не обращались непосредственно к библейским сюжетам. Но граничный опыт мне получить довелось — в 2001

«Иудеи» могли надеяться, что исполнение библейских пророчеств уже близко



году украинская творческая группа «Quo Vadis?», состоявшая из нас, молодых, не определившихся в религиозном плане и в то время еще совсем бесшабашных игроков и организаторов-«мастеров», провела ролевую игру «Палестина на рубеже эр».

За отправную точку был взят уже упомянутый седьмой год от Рождества Христова, а основными источниками, которые привлекались для работы, были Иосиф Флавий и... Евангелия, а также часть книг Ветхого Завета. При этом, поскольку целью была игра в культуру и «дух эпохи», а не в историю, мы намеренно пошли на множество исторических несоответствий — к примеру, Иудеи у нас уже правил Понтий Пилат, а Галилеей — Ирод Антипа, хотя, конечно же, это анахронизм. И, самое главное, мы решительно отказались вводить в игру Святое Семейство. Максимум, что можно было позволить, — в этом наш коллектив был единодушен — это донести до игроков, что их персонажи *могут надеяться* на то, что исполнение библейских пророчеств уже близко.

Надо сказать, что наша авторская группа отличалась некоторым новаторством, в частности, мы не уделяли большого внимания строгости правил, но зато прилагали все усилия, чтобы обеспечить необходимое количество справочных материалов по истории, культуре и религии для наиболее полного вживания в атмосферу эпохи. Иными словами, на первое место мы поставили творческий поиск и свободу действия игроков, а технические условия были минимальными.

Дух дышит, где хочет

Никому не хотелось вторгаться в тонкую духовную сферу — к этому мы были совершенно не готовы. В процессе игры и без того хватило таинственных совпадений, внушавших благоговение — напомним, мы были совершенно нерелигиозными людьми. К примеру, в ходе игры произошел виток сюжета, приведший к обретению под фундаментом игрового «Храма Ирода» муляжа «Ковчега Завета». Кавычки употреблены намеренно — ведь все действия вокруг «Храма» были более чем символичны и показаны еще с меньшим реализмом, чем если бы это происходило в театре. Но подобное игровое событие неожиданно привело к тому, что персонажи-иудеи заметно воспряли духом: еще немного, и могла бы повториться история Маккавеев. Это был удивительный момент: люди, далекие и от христианства, и от иудаизма, чувствовали, что с обретением «Ковчега» для них что-то неуловимо изменилось; в воздухе витала мысль о невозможности продолжения жизни без исполнения народом заповедей Яхве. Другой вопрос, вспомнили ли игроки об этом после игры; надеюсь, кому-то, как и мне, повезло вспомнить — и

не прошло и двух лет после этого, как я пришла в реальную Церковь.

Были на «Палестине» также игроки, реконструировавшие ессеюскую общину. Именно к ней в рамках игры принадлежал персонаж, которого мы назвали Иоанн Бортник (то есть Пчеловод) — его прототипом был Иоанн Креститель. Это был лишь образ Предтечи, помещенный в рамки игры, и образ этот был лишен всякой пространственно-временной конкретики. Другое имя, другая биография, другая жизнь, но суть та же: проповедь покаяния и весть о скором исполнении пророчеств о Мессии. Конечно, Иоанн Бортник никого не крестил — он только ходил по условным долам и весям и проповедовал. Благодаря таланту игрока образ вышел столь ярким, что для многих, внимавших такой проповеди, это был чуть ли не первый опыт размышлений о Христе как о долгожданном и предсказанном пророками Спасителе.

Вспомни, откуда ты ниспал

Чаще всего люди ездят на игры потому, что в игре человек воспитывает в себе или хотя бы пытается «примерить» на себя качество, ему еще не свойственное. Так девочка, играя в «дочки-матери», не просто

внешне воспроизводит поведение своей мамы, но вместе с тем учится заботе и ласке. А если человек желает, скажем, восстановить утраченное благоговение перед ставшей уже привычной святыней — может ли ему помочь в этом игра? Иными словами, могут ли ролевые игры быть полезны воцерковленным людям, уже имеющим опыт духовной жизни?

Играя в эпоху возвращения евреев из вавилонского плена, слушая и воспринимая слова Ездры, Неемии, пророка Захарии, человек может прочувствовать по-новому, что такое жажда Бога, жажда служения Ему, неопитская жажда присутствовать на богослужении. Например, псалом «На реках вавилонских...» будет совсем по-другому воспринимать тот, кто имеет «личный» опыт пребывания в вавилонском плену. Есть вероятность, что такое игровое припоминание пробудит человека от сна обыденности, а пережив многие моменты священного прошлого глубоко и лично, он с новой ревностью возобновит свою духовную жизнь.

Конечно, взвешивать «плюсы» и «минусы» ролевых игр по священной истории должны богословы совместно с психологами, но сам вопрос очень хотелось бы поставить. Ведь если будет дан положительный ответ, то откроется обширное поле для миссионерской деятельности.

Все действия вокруг «Храма» были очень условными. «Первосвященник» был занят тем, что поддерживал огонь и беседовал с проходящими

