



РОЛЕВАЯ ИГРА: КАК ЕЁ СПЛАНИРОВАТЬ, ОРГАНИЗОВАТЬ, ПРОВЕСТИ И ПОДВЕСТИ ИТОГ?

О Андреев, руководитель центра краеведения и возрождения народных традиций

Н Комольцева, учитель русского языка и литературы Порецкой СОШ

Практически каждый педагог имеет общее представление о ролевой игре. Однако как показывает анализ практики, люди вкладывают разное значение в это понятие и скоро становится понятно, что в отношении ролевых игр существует большая путаница. Например, в книге Г.К. Селевко «Современные образовательные технологии» (М., Народное образование, 1998) ролевые игры представлены как составная часть деловых. Многие полагают, что нет принципиальной разницы между ролевой игрой и театральной постановкой. Как говорится, «в огороде бузина, а в Киеве — дядька».

Однозначно раскрыть понятие «ролевая игра» принципиально невозможно по той причине, что существует несколько самостоятельных игровых школ. Являясь последователями школы ролевого моделирования, разработанной педагогами НОУ СПК «Бриз», мы считаем, что есть три принципиальных отличия ролевых игр от всех других:

1. Несколько сюжетных линий, развитие которых в *большинстве случаев* зависит *непосредственно* от предпринимаемых участниками действий.

2. Игра развивается не на словах и не на игровом поле (по крайней мере, не только на нём), а «в живую», то есть, чтобы достичь какого-либо результата, игроку нужно куда-то пойти и совершить ряд действий, а не проговорить их для ведущего и других участников, сидя с ними за одним столом.

3. Свобода выбора для большинства игроков стратегии поведения, ограниченная изначальной установкой, определяющей образ персонажа, которого предстоит играть и правилами игры.

При этом так называемые *деловые* игры выделяются как одна из групп ролевых игр, а не наоборот.

Создание любого продукта происходит по определённым правилам, принципам, алгоритмам. Это может осознаваться во время работы, а может и не осознаваться. В первом случае конечный продукт создаётся, как правило, быстрее и получается более качественным, чем по наитию, исходя только из собственных ощущений и опыта. Можно, конечно, поспорить, вспомнив, что многие великие произведения искусства созданы именно благодаря озарению, возникшему вдруг, из «ниоткуда». Однако, в любом случае, если тебе известны методы и приёмы достижения конечного результата, это, по меньшей мере, не мешает в работе.

Ролевые игры, как и произведения искусства, также могут создаваться по определённым канонам, или исходя из личного опыта разработчика, его мироощущения. Если вместо «или» поставить «и», то человек, решивший разработать и провести ролевую игру, принципиально раздвинет границы доступного.

За двадцатилетнюю историю ролевого движения в Советском Союзе, а потом и России, люди, создающие эти игры, создали несколько школ, принципиально отличающиеся друг от друга в подходах. С определённой долей условности эти школы можно определить как театральную, школу психологического погружения и школу ролевого моделирования. Первые две опишем кратко, а на основные положения третьей будем опираться в дальнейшем.

В *театральной школе ролевых игр* важно погружение человека в образ и отыгрывание роли, что определяет постановочный характер игры. Понимание и моделирование закономерностей, создавших этот характер, не обязательно. Большое внимание уделяется всему, что обеспечивает театральность игры — декорациям, костюмам, оружию и украшениям, посуде, которые, по сути, являются историческими реконструкциями эпохи и места, воссоздающихся на игре. Заранее изучается культура различных социальных слоёв, язык, манеры, традиции, чтобы на игре всё было максимально приближено к реконструируемой модели. Сама игра зачастую протекает по заранее определённому и известному участникам сценарию, так как игрокам интересны в большей степени не сюжетные повороты, а то, каким образом они смогут сыграть роль. Этим такие игры во многом приближаются к театральным постановкам. Отличия, конечно, есть и принципиальные. Непосредственно на игре её участники, естественно, импровизируют, им не известно дословно, что и когда они должны сказать, в какой «мизансцене» следует что-то сделать. Изначально определён и известен только «скелет» сценария, основные сюжетные повороты. В их рамках игроки могут достаточно свободно импровизировать.

В *школе психологического погружения* важно задать атмосферу (ментальность) игровой ситуации. Закономерности же её дальнейшего



развития даже мастеру зачастую неизвестны, так как для данной школы это не принципиально. Именно благодаря искусно созданной игровой атмосфере удаётся добиться желаемого результата: каждый игрок переживает несколько откровений или, если угодно, озарений. Такие озарения подталкивают играющих к вполне определённым выводам, которые заранее предусмотрены организаторами игры.

Что касается *школы ролевого моделирования*, то создателям игры — мастерам — важно ещё до игры осознать какую-то закономерность или особенность какой-либо модели, выделить её движущую силу (буквально — закон) и с помощью определённых стандартов заложить возможность реализации данной закономерности. Игра строится на отслеживании этих механизмов, проявлении закономерностей на их основе, осознании их на собственной «шкуре» игроками. Это предыгровое осознание закономерностей и служит отличием этой школы. Другими словами, мастер закладывает и с помощью конкретных приёмов отслеживает определённые сюжеты, которые развиваются по заранее продуманному плану. Эти сюжеты позволяют мастеру стимулировать возникновение у игроков определённых мыслей, выводов, выработать определённую позицию к происходящему. То, каким образом будет развиваться игра, определяется не только мастерскими приёмами — манипуляциями, но и поступками самих игроков, их поведением, отношением к происходящим вокруг событиям. Задача мастера — оперативно и адекватно прореагировать на то, каким образом развиваются события на игре, чтобы её сюжет развивался должным образом, чтобы реализовались все заложенные изначально идеи.

Естественно, при создании любой игры важно учитывать, для кого и для чего она проводится. Игра ради игры вряд ли принесёт заметную пользу участникам, хотя, конечно, может преподнести какие-то неожиданные открытия или сюрпризы. Если же цели и задачи заранее определены, если ещё до игры понятен состав её участников, их запросы, интересы, психологические особенности, отношения друг с другом и т.д., если просматриваются выводы, к которым игроки могут прийти в конце игры, то становится понятно, с чего следует начать при разработке конкретной игры.

Примерный алгоритм создания типичной ролевой игры состоит из трёх пунктов: подготовка к игре, её проведение и обсуждение. Познакомимся с основными этапами ролевой игры — методологией её подготовки, организации и проведения.

1. Подготовка игры

1.1. Первым делом следует понять, *для кого* будет проведена игра — возраст игроков, состояние группы, межличностные связи, потребности, проблемы и т.д.

1.2. Исходя из этого, следует определить, какие *цели и задачи* ставятся в игре (необходимость снять напряжение в группе, решить ка-



кой-то конфликт, продемонстрировать неоднозначность актуальной для группы ситуации и найти пути её решения, отработать навык взаимодействия в экстремальной обстановке, поставить или решить какую-то проблему и т.п.)

1.3. Следующий этап — осознание того, какой *типаж игры* следует выбрать для решения поставленных задач. Здесь надо быть очень внимательным, так как от этого зависят многие игровые факторы: динамика, плотность и характер взаимодействия отдельных игроков, степень возможной конфликтности на игре, то, как определяют для себя дети игровые цели и многое другое. Типаж может быть задан теми внутренними целями, которые определяют для игроков мастера. Соответственно, возможны игра — спасение, игра — обсуждение, игра — выбор, игра — изучение, игра — отстаивание, игра — экспансия и т.д. Естественно, что сколько-нибудь сложные игры сочетают в себе несколько различных типов.

1.4. После того, как выбран типаж игры, следует осознать, как в целом выглядит *игровой мир*. Игра может проходить на *историческом* (например, Нижний Новгород 12-го века или Римская империя 2-го в. до н.э.), *фантастическом* (планета звезды Альдабаран, будущее Земли, звездолёт), *фэнтезийном* (вариации эпоса Дж.Р.Р. Толкина или произведений других авторов этого литературного жанра), *социальном фоне* (современный мир, в котором легко угадать всем известные лица и события — предвыборные кампании в регионах, сложные экономические отношения между различными производственными сферами, межнациональные проблемы и многое другое).

1.5. Выбрав игровой мир, осознав то время, в которое нас перенесёт игра, надо определить *границы игрового пространства*. Это может быть *отдельное замкнутое пространство* (бункер, в котором оказываются игроки во время ядерной бомбардировки; плот, плывущий по Миссисипи), *населённый пункт* (город, в котором есть мэрия, два жилых квартала, городская площадь и полицейский участок), *страна* (может быть, несколько государств) со своими деревнями, городами, лесами и т.д., *планета или ряд планет* со своими космодромами и прочее, прочее, прочее... Понятно, что игровое пространство зависит от количества играющих людей, от того, как долго планируется вести игру и, естественно, от задач и целей, которые вы преследуете. Соответственно, если речь идёт о небольших играх, рассчитанных примерно на 1–3 часа, то игровое пространство, как правило, невелико и разворачивается в пределах одного — трёх помещений. Это в значительной степени облегчает положение мастера, которому не приходится экономить пространство, разделяя имеющиеся помещения на несколько частей, находить множество комнат.

1.6. Один из самых сложных и ответственных подготовительных этапов — осознание того, *какими путями может развиваться игра*. Здесь всё должно быть очень грамотно спланировано. Важно пони-



мать, когда на игре может начаться военный переворот, экологическая катастрофа, т.е. какие-то важные игровые события. Такие события могут быть стимулированы извне, если, например, правителя страны играет «подставной» мастерский игрок, или, когда в нужное время происходят события, становящиеся причиной других событий (например, оракулу приходит видение, которое ему нашептывает ведущий игры, что в племени есть предатель, носящий на шее амулет в виде кувшинки; по стране проходит ураган, разрушающий все строения).

Мастера игры должны запланировать ряд событий, которые с большой вероятностью определённым образом повлияют на дальнейшее развитие событий. Вообще, сюжетных линий, идущих параллельно, должно быть несколько (война за спорные территории, внутренний конфликт между различными политическими силами, развитие у людей, обитающих в отдалённых посёлках, магических способностей или других положительных мутаций). Таким образом, сюжет игры становится довольно сложным, с большим количеством возможных конфликтов, так как одни события будут стимулировать другие, те — третьи; у игроков появятся цели, достижение которых будет возможно, только если будут ущемлены интересы других и т.д. Помимо этого, у каждого игрока будет выбор того, чем ему можно заняться в конкретный момент времени.

1.7. Помимо сюжетных линий, влияющих на развитие игры, предусматривается так называемая *фоновая деятельность*. Она происходит вне зависимости от того, что происходит на игре в целом. Фоновая деятельность необходима для поддержания жизни или для соблюдения определённых традиций (сбор урожая, ремонтные работы постоянно выходящей из строя производственной линии, обряд перед охотой, регулярно проводимые выборы в государственные органы, выпуск газеты). Фоновая деятельность определяет отношения в микрогруппах, предполагает получение некоторых навыков, обеспечивает необходимое игровое напряжение, служит для заполнения игровых пауз, когда основные сюжетные линии по тем или иным причинам затухают.

1.8. Затем наступает этап определения и прописывания *законов* игрового мира и того, каким образом они *моделируются*. Законы могут быть:

- *социальными* (сбежавшему от хозяина рабу при поимке вырывается язык — моделируется наклеиванием скотча на рот);
- *природными* (раз в месяц на деревенское поле налетают стаи саранчи и уничтожают треть урожая, если поле не обработано химией — моделируется сделанными из бумаги насекомыми и тем, что мастер игры раз в игровой цикл убирает с «поля» треть насыпанной там пшёнки), т.е. экологическими, химическими или физическими;
- *физиологическими* (организмы разумных осьминогов питаются эмоциями окружающих их существ — моделируется с помощью персональных карточек, на которых отмечается степень насыщенности



осьминога в зависимости от яркости увиденной эмоциональной картинки);

— *технологическими* (завод по производству очистных сооружений может за игровой цикл выпустить не более трёх фильтров, делаемых с помощью детского конструктора);

— *мистическими* (при исполнении определённого ритуала в честь бога Одина у воинов прибавляется физическая сила. Таких игроков надо будет «убить» дважды, чтобы они отправились в «страну мёртвых»).

Также каким-то образом *моделируется игровое пространство* — строится «бункер», определяется, из чего будет сделан «космический корабль», и *игровые предметы* — бластеры, тракторы, ковры-самолёты, машина времени.

1.9. Разработка *правил игры*. На этом этапе следует детально определить то, каким правилам подчиняются игроки. Определяются стандарты посева полей и ухода за всходами, то, как на игре можно смоделировать изготовление скафандра или как инициировать магический посох. Эти правила расписываются очень чётко, чтобы не возникало споров на самой игре.

2.10. Когда игра в достаточной степени спланирована, следует расписать *основные роли* (верховный жрец, король, владелец флотилии) и то, кто их будет играть. Ключевые роли во многом определяют развитие игры. Соответственно, важно понять, кому следует их предложить. Некоторые важные роли могут отыгрывать мастера, знающие нюансы игры заранее. При проектировании ролей учитывается их характеры, цели и задачи, которые они преследуют, отношения с другими персонажами, то, насколько это сможет отыграть конкретный человек и т.д. После расписываются «второстепенные» роли (стражники, крестьяне, паломники, роботы-слуги). Важно учитывать, что «второстепенность» ролей может быть довольно условна, ведь никому неизвестный гладиатор может стать главой повстанческого движения рабов.

2.11. Непосредственно перед игрой следует *донести правила и личные установки до игроков*. Это может быть сделано в виде рассказа, небольшой театральной постановки, расписанных на бумаге стандартов. Возможно сочетание подачи предыгрового материала.

2.12. Отдельно следует сказать об *изготовлении костюмов и бутафории*. Весь игровой антураж может быть довольно условен (костюмы в виде повязок на головах, комната, оформленная лишь тканью и правильно расставленной мебелью). Однако лучше, если есть возможность организовать костюмерную и бутафорную мастерские, где вместе с ребятами можно изготовить к игре весь необходимый материал.

2. Проведение игры

2.1. Зачастую игра начинается с некоторой оговорённой заранее *политеатральной постановки*: заключения важного контракта, выбо-



ров главного редактора крупной телекомпании, взрыва на военном полигоне бактериологического оружия. Пуск игры определяет её динамику на начальный период, раскручивает некоторые сюжетные линии, оформляет «декорации», на фоне которых развиваются взаимоотношения между игроками. От начала зависит эмоциональная окраска игры, осознание игроками политической обстановки, их текущих и перспективных целей и задач.

2.2. Особенность ролевых игр состоит в том, что они могут развиваться довольно *спонтанно*, однако это не значит, что сюжет совершенно непредсказуем. *Развитие игры зависит от изначальных установок и от того, как мастера контролируют отдельные игровые моменты.* Ясно, что корректировать сюжет следует только по необходимости и весьма корректно по отношению к играющим. Это достигается путём:

- введения в игру новых персонажей, несущих важную информацию или имеющих большую власть;
- неожиданно обрушивающихся на игроков событий (снежная лавина, эпидемия, проклятие богов).

Помимо контроля сюжетных линий мастера игры должны внимательно следить за игрой каждого человека. Это нужно как для того, чтобы выделить на игре тех, кто особенно удачно проявляет себя (милость богов, фарт, поскольку везёт людям активным), так и для последующего обсуждения игры.

Очень часто игра заканчивается не так, как это было запланировано людьми, её проводящими. Это вполне нормально, ведь сам ход игры, её развитие в основном должны зависеть от поведения самих игроков, а не от прихоти мастеров.

2.3. Закончить игру лучше на эмоциональном и сюжетном подъёме, что обеспечивает яркость впечатлений и создаёт больше стимулов для предстоящего обсуждения («Вот дальше мы бы наверняка...»). К тому же «сильная» концовка в принципе оставляет яркие воспоминания о прошедшей игре.

3. Обсуждение игры (рефлексия), подведение итогов

Обсуждение игры лучше всего проводить через 20–40 минут после её окончания, когда немного улягутся эмоции, и сложатся предпосылки объективного анализа случившегося.

Обсуждение ведётся примерно по следующему плану:

- ведущий предлагает вспомнить основные игровые моменты, то, какие важные события произошли;
- происходит оценка игроками того, что происходило: чем были вызваны события, каким при этом было поведение отдельных игроков. Также идёт обмен мнениями по поводу тех ситуаций, которые вызвали наибольшее число споров, разъяснение со стороны мастеров непонятных или спорных моментов;



— в тех случаях, когда игровое пространство состоит из нескольких, достаточно самостоятельных частей, имеет смысл провести обсуждение сначала для игроков, бывших вместе в одной игровой зоне (деревня, государство, планета), а уже потом организовать общее обсуждение;

— в конце обсуждения ведущий «раскрывает карты»: поясняет то, что осталось непонятным, и отвечает на возникшие вопросы.

После этого подводится окончательный итог игры.

4. Написание работ по результатам игры

Иногда игрокам предлагается что-то написать по прошедшей игре: отчёт от имени своего персонажа, творческое сочинение, эссе. Это позволяет ещё раз трезво оценить то, что было на игре, дать оценку поступкам.