

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ: шесть граней кубика

Борис Куприянов, *заведующий кафедрой теории и истории педагогики, профессор Костромского государственного университета*

Когда игра приходит в мир ребёнка, этот мир преобразуется. Как некогда мчались с надеждой первыми ухватиться за древко «зарничного» флага или устраивали тимуровские акции, так теперь увлечённо размахивают мечами на военно-исторических играх и бегут по неведомым тропам конкистадоров и викингов. Урок или классный час, построенный как ролевая игра, никогда не забудутся, не сотрутся из памяти ни учителя, ни ребёнка. Вот только... Чем дольше занимаешься ролевыми играми, тем труднее объяснить, что это такое. Ролевые игры — пласт жизни общества, представленный собственно играми — культурными практиками, ролевым сообществом — многочисленными объединениями молодёжи, текстами — своего рода субкультурами — дикими ролевыми играми и педагогически «одомашненными». Один замечательный человек в годы моей юности объяснил мне особенности человеческого познания. Он говорил примерно так: представим модель и условимся, что мир, окружающий нас, — это шар, а наше сознание может удерживать только плоскостной образ. Отсюда самый простой образ шара — круг на бумаге. А самый сложный многогранник, приближающийся к шару, не ставший ещё шаром, — куб. Итак, стандартный образ, доступный для познания мира (шара) — куб. Вот исходя из этой метафоры, представим ролевые игры в качестве кубика-шестигранника. По крайней мере, некоторое представление, первоначальный образ этого явления постараемся нарисовать.

Грань первая

Сегодня едва ли найдёшь человека, который бы затруднился с ответом на вопрос, что такое ролевая игра. Однако даже беглое сравнение ответов убедило в том, что респонденты говорят о разных вещах. Действительно: от сюжетно-ролевых игр в «дочки-матери» до сложных современных ролевых тренингов, приближающихся к «психодраме», а может быть, и уже ставших психологической драматизацией ощущений человека... Особое место в этом игровом многообразии принадлежит ролевым играм, которыми занимаются

тысячи объединений — клубов ролевых игр на территории всего русскоговорящего СНГ, Израиля, США. По крайней мере, о таком положении дел свидетельствует поверхностная пробежка по всемирной сети интернета. Судя по масштабу, это тема! Только ролевые игры как сфера занятий молодёжи и подростков в рамках неформального движения ролевиков — тоже разномастное явление.

Вероятно, излишне упоминать, что ролевая игра предполагает условность (вымышленность) ситуации, наличие ролей, скрытых или открытых правил. Это или почти это можно сказать практически про любые игры.

И всё же наберёмся окаянства и в очередной раз дадим определение ролевой игре. Под ролевой игрой мы будем понимать *ограниченное по месту и времени соревнование в решении коммуникативных задач участников, исполняющих строго заданные роли в условиях чётко определённой ситуации.*

Оппоненты утверждают, что не все ролевые игры представляют собой соревнование, существует множество ролевых игр, связанных с исполнением лишь своей роли, глубоким вживанием в образ. И так...

Вторая грань

Она состоит в таинстве появления на свет ролевых игр. Благодатную почву для взращивания такого экзотического фрукта, как ролевые игры, составили многие вещи.

Вот одна зарисовка.

Взятие снежного городка, увековеченное в известной картине В. Сурикова (по непосредственным наблюдениям художника), бытовало преимущественно на Урале и в Сибири. Эта сложная затея, включавшая в равной мере элементы игры, спектакля и спортивного состязания, предварялась, как и катание с ледяных гор, участием молодёжи в строительстве специального сооружения... «Одна партия занимала крепость. Другая — шла на приступ. Осаждающие были конными и пешими. Последние лезли на стену, срываясь под хохот зрителей со скользкой ледяной поверхности, а верховые должны были по одному прорваться в ворота. Осаждённые мётлами, хворостинами, нагайками хлестали лошадь, пугали её, чтобы заставить отступить обратно... Потом победители шли торжественно по селению...».

Традиции военных забав нашли любопытное преломление в практике военно-полевых игр «Зарница» и «Орлёнок», в романтике тимуровской работы. Ещё одно педагогическое явление, думается, сыграло важную роль в возникновении ролевых игр — практика коллективно-творческой деятельности коммунарских объединений.

Вспомним читательские практики и неформальные объединения любителей фантастики 1970–80-х годов в Советском Союзе: именно благодаря им формировался круг людей, ставших родоначальни-

ками ролевых игр. А отчуждение личности от общества? Ролевые игры предоставляли человеку возможность оказаться реальным субъектом социальных и политических отношений, пусть только в воображаемом мире фэнтези.

Предпосылки созрели к 1978 году, когда на экраны вышел советский музыкальный фильм «Д'Артаньян и три мушкетёра», и во дворах появились подростки, играющие в мушкетёров. Однако массового распространения ролевые игры не получили — видимо, материал был недостаточно «игроспособен». Настоящий фурор произвели книги английского писателя Дж. Толкиена. Можно много говорить о соответствии этих произведений потребностям человека:

- в мифологическом отражении действительности;
- в деятельном выходе за рамки обычного;
- в восстановлении, избавлении, утешении (С. Шмаков);
- в выходе рефлексии на уровень бытийных вопросов и ценностей: добро и зло, власть, ответственность и долг, справедливость и милосердие.

Так или иначе, точкой отсчёта следует считать проведение в Красноярске первых «Хоббитских игр» (1990 год). Это событие привело к рождению новой культурной практики.

Третья грань

Третья — многообразие ролевых игр. В любой классификации проявляется ирония по отношению к человеческому познанию. Но не будем предлагать чёткие критерии, просто назовём несколько видов ролевых игр.

На первом месте разместим малые игры («МИГи» — малые ролевые игры, «павильонки», «кабинетки») — ролевые игры высокой степени интенсивности, в которых участвует примерно от 11 до 25 человек.

Проходят они в кабинете (павильоне), то есть в помещении аудитории, школьного класса. Продолжительность составляет, как правило, от одного до трёх часов. В качестве антитезы поставим «БРИГи» — большие ролевые игры, моделирующие большие социальные процессы (войны, революции, походы, эпохи). У этих игр сотни участников. Местом проведения становятся значительные пространства (ещё одно название этого вида — полигонные игры) — полигон может занимать более десятка квадратных километров. Длительность составляет, как правило, от одного до пяти дней. Чаще всего полигонные игры связаны с игровым фехтованием. Преобладающая тематика «БРИГов» — средневековые, или фэнтези (близкое контекстуально к рыцарским временам). Для таких игр характерно моделирование экономики: сельского хозяйства, ремесла, малого производства.

Имеются кратковременные, нередко военизированные игры на местности («рейнжерки» или «ВРИГи» — военные ролевые игры), имеющие много общего с упоминавшимися «Зарницей» и «Орлёнком».

Появились так называемые «городские игры», длящиеся не одну неделю и разворачивающиеся на всей территории города, — конечно, отдельные площадки обговариваются. Выглядит это действо так. Группы молодёжи носятся по городу и время от времени устраивают поединки то на пустыре, то в метро. Со стороны это воспринимается неоднозначно, но впечатление производит сильное.

Особое место занимают комплексные ролевые игры — игры-эпопеи, мета-игры, включающие в себя собственно «МИГи», он-лайн-игру в Интернете, игры в городе.

Четвёртая грань

Даже замечательное средство не является панацеей, то есть для решения вполне конкретной задачи всегда имеются *ограничения*. Остановимся на возможностях ролевых игр в воспитании ребят.

Прежде всего ролевые игры способны транслировать ценности, причём процесс этот латентный. Можно выделить две ценностные платформы, которые становятся очевиднее через ролевые игры. Воспользуемся условными названиями — «эффективный коммуникатор» и «благородный рыцарь — благородная дама». Платформы эти если не взаимоисключающие, то достаточно непохожие.

Для «эффективного коммуникатора» характерны:

- нацеленность на результат, достигаемый «здесь» и «теперь»;
- детальное видение ситуации взаимодействия, активность, инициативность, предприимчивость, мобильность;
- терпимость к чужой мировоззренческой ориентации, самостоятельность и ответственность в принятии решений;
- ориентированность на поиск и привлечение внешних ресурсов.

Ценностная платформа «благородный рыцарь» в своей крайней форме выражается в том, что некоторые молодые люди, имеющие проблемы в сфере социального взаимодействия, замыкаются мысленно в образе «прекрасного эльфа», brutального супер-героя с двуручным мечом в одной руке и щитом-бронедверью в другой. И в том и в другом случае — бегство от социальных реалий в свой вымышленный мир. А потому нередко слышатся упреки в адрес педагогов, использующих ролевые игры, именно с опасением, что детишки заиграются.

Ещё один потенциал ролевых игр — тренинг навыков делового общения, что предполагает освоение целого ряда умений: это ориентация в межличностных отношениях, в различных ситуациях, конструирование способов решения коммуникативных задач, использование репертуара социальных ролей (подчинённый — руководитель, исполнитель, участник команды и т.п.). Можно сказать, что ролевые игры могут формировать у подростков опыт реализации собственных потребностей в рамках той или

иной социальной роли, обобщённый образ решения ориентационной задачи в различных ситуациях взаимодействия, включающий осознание собственных ценностей и целей, анализ ситуации, оформление альтернатив выбора, прогнозирование его последствий, волевою мобилизацию.

У ролевой игры есть замечательная возможность — стимулировать активность участников. Это предполагает:

- переживание азарта, приключений, эмоциональной напряжённости, соперничества, успеха и поражения, собственной востребованности, престижности игрового статуса, занимательности мысленного и практического решения игровых задач;
- снижение тревожности и опасений за возможный неуспех во взаимодействии, построение положительного образа «я» в собственном сознании, осознание принятия, одобрения взрослыми или сверстниками;
- возможность проявить самостоятельность, свои сильные стороны, возможности и способности, получить удовольствие от процесса и результата игрового взаимодействия.

Не будет большим секретом утверждение, что достижение успеха в ролевой игре зависит от сознательности участия (анализа и рефлексии своего поведения). Отсюда возникают педагогические ресурсы самопознания и самосовершенствования школьников.

Ролевые игры могут занимать значительную часть жизнедеятельности детско-подросткового коллектива — это игры-эпопеи (описанные Б. Куприяновым, И. Фришман, С. Шмаковым).

Правда...

1. Процесс и результат ролевой игры создают возможности для анализа ребятами собственного поведения, но без специально организованных когнитивных выходов их потенциал реализоваться не может.

2. Интенсивность ролевой игры обусловлена высокой степенью эмоциональности участников, но как раз это препятствует включению воспитанников в анализ собственной игры.

3. В ходе ролевой игры происходит формирование социальной компетентности, однако решение игровых задач требует соответствующего опыта, то есть овладение способами взаимодей-

ствия сопряжено с преодолением трудностей (рассогласование между требуемым и наличным уровнями подготовленности к решению задачи).

4. Достижение успеха в ролевой игре обусловлено «скольжением на грани правил», поэтому ярко выраженное стремление к выигрышу приводит участника к нарушению правил игры и разрушению структуры игровых отношений.

Пятая грань

Пятая грань — это пространства психолого-педагогически целесообразного использования ролевых игр:

- загородный детский центр (лагерь);
- общеобразовательная школа;
- подростково-молодёжная общественная организация;
- епархиальный духовно-просветительский центр;
- центр психолого-педагогической помощи;
- учреждение дополнительного образования детей, учреждение молодёжной сферы;
- учреждения профессионального образования (начального, среднего, высшего).

Скажем, в летнем лагере это может быть одиночная ролевая игра, проведённая на заказ приехавшими специалистами, а может быть игра-эпопея, которая занимает всю смену и всех участников. Наиболее известными играми-эпопеями являются «Хоббитские игры» (Всероссийский детский центр «Орленок», 1991 г.), «Страна Беллиора» (Нижний Новгород, 1995). Нами и нашими учениками в Костромской области проведено 15 тематических смен (1994—2008 гг.): «Хроники Амбера», «Диалог Культур», «Перекрёстки миров». Достаточно широко используется ролевая игра в программах детского отдыха общественной организации «Коллекция приключений» (Москва).

В общеобразовательной школе возможны также различные форматы: форма

организации учебного и воспитательного процесса — отдельный урок или внеклассное мероприятие (в рамках программы работы классного руководителя с первичным ученическим коллективом), содержание жизнедеятельности любительского объединения. Конечно, построить весь образовательный процесс средствами ролевых игр непросто: во-первых, нужен изрядный энтузиазм и желание, а во-вторых, такой подход резко противостоит традиционной системе общеобразовательной школы. Что говорить, ценностный мир учащегося кардинально меняется, когда для того, чтобы «выиграть борьбу за живучесть космического корабля», необходимо освоить основные представления об электричестве.

Есть опыт проведения ролевой игры в исправительном учреждении, и там игра не пошла, так как она пришла в противоречие с иерархией отношений осуждённых, их «ролевая игра» оказалась актуальной. Проблемы возникали и когда игроков разделял социальный статус: педагоги и учащиеся в одной ролевой игре не всегда сыгрываются, стереотипы разрушают игровое общение.

Шестая грань

Эта грань — технологическая. Ролевые игры — трудоёмкая вещь, для её проведения даже на уровне досуговой формы (без ясной педагогической цели, а в режиме «провести интересно время») требуется много усилий. Начать нужно с самой разработки игры, ведь искусством написания ролевых игр владеет не такое большое число людей. Ролевые игры — один из современных видов самостоятельного художественного творчества и любительского искусства. Единственное, что в этом смысле упрощает задачу организатора игры, — так это появившиеся издания и интернет-коллекции разработок. Однако даже получив текст игры, организатор потратит много усилий, чтобы адаптировать её к той группе, которая

реально у него имеется (это распределение мужских, женских ролей, устранение возможного несоответствия количества ролей числу участников и т.п.).

Иная, значительно более сложная работа потребует в случае использования ролевой игры как педагогического средства. На основе проведённой в Костроме работы по созданию педагогической технологии ролевых игр были сформулированы такие технологические задачи:

авансирование — создание позитивного ожидания ролевой игры;
информирование участника о возможностях игры в плане его развития и саморазвития;
опробование — тренировка перед ролевой игрой;
инструментирование — погружение в мир конкретной игры;
ориентирование — помощь в определении собственной неигровой задачи участия в ролевой игре;
собственно ролевая игра;
вербализация игровых ощущений — проговор игры;
внешняя оценка успешности участия в ролевой игре;
анализ игры — восстановление её хода, действий игроков, толкование развития игры в том или другом направлении;
осмысление собственного участия в игре (чувства, мысли, действия);
упражнение — отработка тех или иных действий, вызвавших в игре наибольшие проблемы.

Итак, шесть граней кубика ролевых игр промелькнули перед взглядом читателя, но удалось ли нам нарисовать картинку этого явления? Будем надеяться, что удалось. **В.Ш**