

ШЕСТЬ ГРАНЕЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ



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

**Даже жизни на краю,
даже несколько за краем
мы играем роль свою
даже тем, что не играем.**

И. Губерман

Чем дольше занимаешься ролевыми играми¹, тем более проблематично пытаться в краткой и внятной форме объяснить, что это такое. Ролевые игры представляют собой целый сектор жизни нашего общества, представленный собственно играми — культурными практиками, ролевым сообществом — многочисленными объединениями молодёжи, текстами — своего рода субкультурами — дикими ролевыми играми и педагогически одомашненными и т.д. и т.п. Что же делать? 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.

¹ Автор занимается этой темой с ноября 1991 года.

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, наверное, вряд ли найдёшь человека, который бы затруднился с ответом на вопрос: что такое ролевая игра? Однако даже беглое сравнение ответов на это вопрос убедило в том, что респонденты говорят об абсолютных 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 от жизни. Особое место среди всего этого ролевого игрового многообразия занимают ролевые игры, 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!

Вся беда состоит в том, что даже 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.

С этим определением беда какая-то, все его ругают. За что? Прежде всего оппоненты утверждают, что не все ролевые игры представляют собой соревнование, существует множество ролевых игр, связанных с отгрышем своей роли, своего рода глубокое вживание в образ.

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.И. Сурикова (по непосредственным наблюдениям художника), бытовало преимущественно на Урале и в Сибири. Эта сложная затея, включавшая в равной мере и 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...»².

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

Нельзя не упомянуть читательские практики и неформальные объединения любителей фантастики 1970—80-х годов в Советском Союзе, именно благодаря ним формировался круг людей, ставших родоначальниками ролевых игр.

Определённую роль в созревании предпосылок зарождения ролевых игр в нашей стране сыграло ощущаемое советской интеллигенцией отчуждение личности от общества. Ролевые игры предоставляли человеку возможность стать реальным субъектом социальных и политических отношений, пусть в воображаемом мире фэнтези.

Имеются свидетельства, что предпосылки созрели в 1978 году, когда на экраны вышел советский музыкальный фильм «д'Артаньян и три мушкетёра», когда 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 Джона Рональда Руэла Толкиена. Можно много говорить

² Громыко М.М. Мир русской деревни. М.: Молодая гвардия, 1991. С. 340.

о соответствии этих произведений потребностям человека:

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

Так или иначе, точкой отсчёта следует считать проведение в Красноярске первых «Хоббитских игр» (приток Енисея р. Манна, 1990 год). Это событие можно считать временем рождения новой культурной практики.

Третья грань

Третья — многообразие ролевых игр (классификация ролевых игр). В любой классификации проявляется божественная ирония по отношению к человеческому познанию. Действительно, оснований для разделения ролевых игр на группы может быть выделено немало. Поэтому не будем предлагать чёткие критерии, просто назовём несколько видов ролевых игр.

На первом месте разместим малые игры (МИГи, 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 вузовской аудитории, школьного класса и т.п. Продолжительность МИГов составляет, как правило, от 1 до 3 часов. Одной из самых распространённых кабинеток является «Яхта»³.

В качестве антитезы поставим БРИГи — большие ролевые игры, моделирующие боль-

³ Куприянов Б.В., Илика А.А. Коммуникативная ситуационно-ролевая игра «Яхта»: Методическая разработка. Кострома: Вариант, 1995.

шие социальные процессы (войны, революции, походы, эпохи). В этой разновидности ролевых игр сотни участников. Местом проведения становятся значительные пространства (ещё одно название этого вида ролевых игр — полигонные игры, полигон может занимать более десятка квадратных километров). Длительность БРИГа 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 такой разновидности игр характерно моделирование экономики: сельского хозяйства, ремесла, малого производства.

Имеется целый ряд игр, занимающих промежуточное положение между МИГом и БРИГом, — кратковременные, нередко военизированные игры на местности (рейнджерки или ВРИГи — военные ролевые игры), имеющие много общего с упоминавшимися «Зарницей» и «Орлёнком».

Не так давно появились так называемые городские игры, игры, длящиеся не одну неделю и разворачивающиеся на всей территории города, конечно отдельные площадки обговариваются. Выглядит это действие так: группы молодёжи носятся по городу и время от времени устраивают поединки то на пустыре, то в метро. Со стороны это выглядит неоднозначно, но впечатление производит сильное.

Особое место занимают комплексные ролевые игры — игры-эпопеи, Мета-игры, включающие в себя собственно МИГи, онлайн-игру в Интернете, игру в городе. Мета-игры проводит замечательная компания специалистов из московского агентства «Соллинг».

Четвёртая грань

На любое педагогическое средство, думается, следует смотреть с диалектической

позиции, если у него есть *возможности* для воспитания, обучения, развития и т.п.

Но следует понимать, что даже замечательное средство не является панацеей, то есть даже для решения вполне конкретной задачи имеются *ограничения*. Остановимся на возможностях ролевых игр в воспитании (образовании) учащихся.

Прежде всего ролевые игры способны транслировать участникам ценности, причём процесс этот достаточно латентен. Как это ни странно, можно выделить две ценностные платформы, которые так или иначе работают через ролевые игры. Для лучшего понимания воспользуемся условными названиями: «эффективный коммуникатор» и «благородный рыцарь — благородная дама». Надо отметить, что платформы 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 участника;
- терпимость к чужой мировоззренческой ориентации, самостоятельность и ответственность при 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», «брутального супергероя 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 упрёки в адрес педагогов, использующих ролевые игры, именно в плане риска для детей заиграться.

Ещё один потенциал ролевых игр — тренинг навыков делового общения, что предполагает освоение целого ряда умений: ориентация в межличностных отношениях, в различных ситуациях, конструирование способов реше-

ния 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 последствий того или иного выбора, волевой мобилизации.

У ролевой игры есть замечательная возможность — стимулировать активность участников. Это происходит за счёт таких аспектов, как:

- 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 участника в ролевой игре зависит от сознательности участия (анализ и рефлексия собственного поведения). Отсюда возникают педагогические ресурсы стимулирования самопознания и самосовершенствования школьников.

Есть ещё один ракурс — своего рода самодостаточность. Ролевые игры могут занимать значительную часть жизнедеятельности детско-подросткового коллектива — это игры-эпопеи (описанные Б.В. Куприяновым, И.И. Фришман, С.А. Шмаковым).

Ограничения использования ролевых игр в воспитании можно сформулировать так:

1. Процесс и результат ролевой игры создают возможности для анализа и рефлексии школьником собственного поведения, но без специально организованных когнитивных выходов названный потенциал реализоваться не может.
2. Интенсивность процесса ролевой игры обусловлена высокой степенью эмоциональности участников; с другой стороны, это обстоятельство препятствует включению воспитанников в анализ и рефлексии собственной игры.
3. В ходе ролевой игры происходит формирование социальной компетентности, однако решение игровых задач требует от участника наличия соответствующего опыта, то есть овладение способами взаимодействия 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).

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

В общеобразовательной школе возможны также различные форматы: форма организации учебного и воспитательного процесса (в Москве есть такая школа — школа на Хавской), 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 весьма проблематично: во-первых, нужен изрядный энтузиазм и желание, а во-вторых, такой подход резко противостоит традиционной системе общеобразовательной школы. Что говорить, позиция учащегося кардинально меняется, когда, для того чтобы «выиграть борьбу за живучесть космического корабля», необходимо освоить основные представления об электричестве.

Впрочем, эти три формата (системообразующее средство, элемент учебной или воспитательной работы, занятия любительского объединения) могут существовать и в учреждении дополнительного образования, и в молодёжном центре, и в учреждении профессионального образования (два последних формата). Нужно оговориться, что в сузе и вузе ролевая игра может работать на формирование профессиональных компетенций, особенно для специальностей социально-гуманитарного профиля.

В нашем жизненном арсенале есть опыт проведения ролевой игры в исправительном учреждении. Надо отметить, что игра не пошла, так как она пришла в противоречие с иерархией отношений осуждённых, их «ролевая игра» оказалась актуальней. Также проблемы возникли, когда игроков разделял социальный статус: педагоги и учащиеся в одной ролевой игре не всегда сыгрываются, стереотипы разрушают игровое общение.

Необходимо упомянуть и о таком аспекте, как использование ролевых игр в деятельности центров психологической помощи. Ролевую игру можно встроить в различные виды психологических тренингов, такая практика стала массовой.

В последние годы развиваются такие форматы использования ролевой игры, как корпоративные мероприятия:

- родители заказывают своему чаду на день рождения ролевую игру (приезжают специалисты и проводят «кабинетку»);
- руководители заказывают для отдела, группы сотрудников ролевую игру (общие впечатления чаще сильнее общей пьянки да более позитивные).

На первый взгляд, всё просто. Однако ролевые игры — достаточно трудоёмкие формы организации совместной деятельности, поэтому...

Шестая грань

Эта грань ролевых игр — технологическая. Ролевые игры весьма 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, искусством написания ролевых игр владеет не такое большое число людей. Причём написание игры — процесс сложный и, несомненно, творческий. Следует весьма серьёзно отнестись к мнению, что ролевые игры — это один из современных видов самостоятельного художественного творчества и любительского искусства. Единственное, что в этом смысле упрощает задачу организатора ролевой игры, так это появившиеся издания и интернет-коллекции разработок. Однако, даже получив текст игры, организатору придётся потратить много усилий для того, чтобы адаптировать игру 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 проведенной в Костроме работы по созданию педагогической технологии ролевых игр были сформулированы следующие технологические задачи:

- 1) *авансирование* — создание позитивного ожидания ролевой игры;
- 2) *информирование участника о возможностях игры* в плане его развития и саморазвития;
- 3) *опробование* — тренировка перед ролевой игрой;
- 4) *инструментирование* — погружение в мир конкретной игры;
- 5) *ориентирование* — помощь в определении собственной неигровой задачи участия в ролевой игре;
- 6) *собственно ролевая игра*;
- 7) *вербализация игровых ощущений* — проговор игры;
- 8) *внешняя оценка успешности участия в ролевой игре*;

Алгоритмы педагогической технологии ролевой игры

1	3	1	2	1
3	4	2	5	2
4	6	5	4	3
6	7	4	6	4
7	8	6	7	5
8	9	7	8	6
9	11	8	9	7
		9	10	8
		10		9
				10

9) *анализ игры* — восстановление её хода, действий игроков, толкование развития игры в том или другом направлении;
 10) *рефлексия* участников собственного участия в игре (чувства, мысли, действия);
 11) *упражнение* — отработка тех или иных действий, вызвавших в игре наибольшие проблемы.

Технология предусматривает осуществления выше описанного набора в виде трёх-пяти алгоритмов, где задачи повторяются в определённой последовательности (см. рис.).

Как известно, необходимым компонентом педагогической технологии является педагог, который должен сочетать владение сложным инструментом и реализацию игровой педагогической позиции.

Итак, шесть граней кубика ролевых игр промелькнули перед взглядом читателя. Удалось нам нарисовать картинку этого явления? Будем надеяться, что удалось. **НО**



В ЭЛЕКТРОННОЙ ВЕРСИИ ЖУРНАЛА

Использование календарных дат в музыкально-поэтическом фольклоре на уроках музыки в средних общеобразовательных учебных заведениях

Гасан Ибрагимов, докторант АГУ, композитор-этнограф, профессор ДИИК РД РФ, кандидат педагогических наук

Воспитание нравственности посредством календарной поэзии, музыки, афоризмов, частушек и т.д. Рекомендации по изучению календарной темы фольклора. Труд как фактор, определяющий хозяйственный, эстетический, религиозный уклад жизни села и каждой семьи.