

## РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ: ПОДХОДЫ К АНАЛИЗУ

**Трофимова Е.А., Ермаков С.В.,**  
*Сибирский федеральный университет*

Аннотация: В статье затрагиваются вопросы феноменологии «ролевой игры» — складывающейся в настоящее время массовой досуговой и образовательной практики — в связи с компетентностями, которыми должен обладать современный человек. Выдвигается предположение о том, что все эти компетентности возможно опробовать в среде специально спроектированных ролевых игр, а так же затрагиваются вопросы о тех новообразованиях, которые может приобрести человек в ходе игры.

### Текст статьи:

В настоящее время по всему миру распространяются в большом количестве ролевые молодежные движения, в том числе в Красноярском крае ролевое движение существует около 20 лет. Эти организации имеют стихийный не коммерческий характер. Людей играющих в ролевые игры становится все больше. Эти люди занимаются тем, что обыгрывают различные исторические периоды, эпохи, литературные миры, фэнтези, фантастику и многое другое имеющее отношение к культурным образцам и формам взаимодействия.

Важно отметить: в ролевой игре явно присутствует идеальная форма действий участника — как конструкция воображаемого игрового мира и как конструкция игровой роли и личного задания игрока. Важно также, что удержание в мышлении игрового пространства (в отличие от заранее запрограммированного виртуального мира компьютерной игры или тренажёра) и игровое воплощение персонажа требует значительной работы воображения — по-видимому, это роднит ролевую игру с театром, сами игровые условности во многом напоминают условности театральные.

Этот феномен сложился сравнительно недавно, можно даже говорить про эмпирический сдвиг ролевой игры в старший возраст, даже во взрослый период жизни - по результатам исследования возраст игроков варьирует от 16 до 45 лет.

С чем это может быть связано? Утверждение, что участники ролевого движения «не наигрались в детстве», не выдерживает никакой критики.

В постиндустриальном обществе от человека требуется новый набор компетенций, отличных от компетенций индустриального общества. П.Г.Щедровицкий замечает, что на рубеже XXI столетия формируются новый тип человека – человека, способного к самостоятельной деятельности, скорее изобретательного, нежели беспрекословно выполняющего указания. Необходимыми становятся такие качества, как быстрая адаптация к изменяющейся ситуации, способность понимать деятельность других, создавать место для своего действия, осваивать новые формы мышления и деятельности под решение конкретных задач, принимать адекватные решения [6].

Теорию игры, исходя из её социальной природы, разрабатывали Е.А. Аркин, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев - связывая игру с ориентировочной деятельностью; Д.Б. Эльконин определял её как деятельность, в которой складывается и совершенствуется управление поведением [3]

Ролевые игры, это та среда, в которой можно опробовать все свои коммуникативные способности, способности адаптироваться к быстро меняющимся

обстоятельствам, осваивать новую деятельность, ставить задачи и решать их. Таким образом, ролевая игра это то место, где можно опробовать все требуемые в постиндустриальном обществе компетенции, описанные П. Г. Щедровицким.

Связующим элементом всех аспектов игры является роль. В игре происходит формирование произвольного поведения, социализация играющего. Характерная особенность игры - её двуплановость, присущая драматическому искусству, элементы которого сохраняются в любой коллективной игре. С одной стороны, играющий выполняет реальную деятельность, связанную с решением конкретных, нестандартных задач; с другой - ряд моментов этой деятельности носит условный характер, позволяющий отвлечься от реальной ситуации с её ответственностью и многочисленными привходящими обстоятельствами. Двуплановость обуславливает развивающий эффект игры [3]. Ролевые игры являются мощным образовательным средством. Они позволяют участникам «пропустить ситуацию через себя», прочувствовать, прожить её [3]. По последним данным опросов, более 68 процентов опрошенных отмечали, что переживают эмоции и чувства своего героя.

Приведём трактовку, представленную в педагогическом словаре на сайте Федерации Интернет-образования: «игра - это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. В игре (как особом, исторически возникшем виде общественной практики) воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности»[3].

Из всего вышеизложенного можно говорить о том, что игру, возможно, выстраивать как образовательное событие, еще и потому что в игре ошибка, как таковая, не столь страшна - она средство обучения, поскольку позволяет рассмотреть проблему ещё с одной стороны. Но вместе с тем ситуация игры приближена к реальной жизни, когда решение должно приниматься в сжатые сроки, а так же согласовываться с другими людьми [3].

Заметим, что предметом интереса со стороны психологов и педагогов до недавнего времени была в основном ролевая игра дошкольников (см., например, [2]). Во многом, поэтому в образовательном сообществе сам термин «ролевая игра» ассоциируется с дошкольниками, и требуются дополнительные усилия для того, чтобы позиционировать «взрослые» игры не как маргинальное явление, а как значимый культурный феномен, обладающий значительным образовательным потенциалом.

В то же время «взрослые» игры являются предметом пристального внимания как со стороны культурологов, так и со стороны специалистов по управлению и проектированию сложных систем деятельности.

Можно указать, например, классические исследования нидерландского культуролога Й. Хейзинга [4], анализирующего через модель игры различные феномены культурной и практической жизни современного мира (не только искусство и спорт, но и, например, войну). Во многих видах деятельности он выделяет игровую составляющую, связанную с помещением реального действия в идеальный мир, выстраиваемый в мышлении и воображении. Особенность таких игр состоит, согласно Хейзинга, в том, что законы идеального мира начинают управлять самоопределением субъекта реальной деятельности и трансформируют само реальное действие.

Далее, особый тип игр, в которых моделируются сложные отношения, возникающие в процессе управления («деловые игры») активно используется при подготовке специалистов по управлению и проектированию. Наиболее сложным типом таких игр являются организационно-деятельностные игры (ОДИ), которые активно разрабатывались с 1979 года Г. П. Щедровицким и его учениками. В этих играх принципиально важно наличие, кроме «пространства игровой деятельности» и натурально существующего за пределами игры «пространства обыгрываемой деятельности», третьего, идеального пространства «моделей деятельности», которое служит как основанием для построения собственно игры, так и — через рефлексию игровой деятельности — основанием для изменений в обыгрываемой деятельности [5].

Исследователями также описана структура организационно-деятельностной игры как события. Отметим ещё, что в последние десятилетия модель ОДИ активно используется при проектировании краткосрочных интенсивных образовательных программ для школьников старших классов и студентов.

С другой стороны, феномены, сходные с наблюдаемыми в ролевом движении и, отчасти, в организационно-деятельностных играх (соотношение игры, реальности и «идеального мира»), можно наблюдать и в описании жизни подростков в художественной литературе (например, в повестях таких авторов, как Дж. Сэлинджер, Л. Кассиль, В. Крапивин).

Выстраивающиеся аналогии позволяют сформулировать следующие предположения:

1. через ролевую игру, возможно, предоставлять идеальную форму культурных образцов
2. через ролевую игру, возможно, опробовать в действии представленную идеальную форму и отнестись к ней.
3. ролевая игра может использоваться как ресурс для развития воображения
4. ролевая игра может использоваться, как ресурс для развития рефлексии, ролевая игра может использоваться как поле проб различных моделей общения и поведения.

Задача нашего исследования — изучить феномен ролевой игры взрослого сообщества с целью узнать, что представляет собой событийная структура игры. Результатом по окончании исследования будет модель событийности ролевой игры, которая будет нами опробоваться в проектировании летних образовательных школах.

В настоящий момент исследования нами составлена и опробована анкета для участников ролевого движения. По последним данным опросов 55 процентов участников сами отмечали, что способность рефлексировать очень важна для «хорошей» игры; более 60 процентов отмечали важность ролевых игр как средство прожить множество образов и моделей поведения, которые в реальной жизни один человек прожить не может.

Кроме этого опрошена часть мастеров, которые создают игры. Поскольку их деятельность направлена на проектирование ролевых игр, а не их отыгрыш, то нам важны механизмы, с помощью которых они создают свои миры. Также мы использовали метод включенного наблюдения в процесс проектирования ролевых игр и в процесс отыгрыша.

В настоящий момент идет обработка полученных данных и накопление новых.

## Литература

1. Ильенков Э.В. Школа должна учить мыслить/ Э.В. Ильенков. – 2 – е изд., стер. – М.: Издательство Московского психолого–социального института; Воронеж:: Издательство НПО «МОДЕК», 2009.- 112с. – (Серия «Библиотека школьного психолога»)
2. Смирнова Е. О. Дошкольник в современном мире. — М.: Дрофа, 2006.
3. Титаренко Н.В. Ролевые игры проблемной направленности как способ повышения эффективности обучения. – М.: «Миратос» // Среднее профессиональное образование, 2007, №4, с.25-27.
4. Хейзинга Й. Homo Ludens (Человек Играющий). М.: «Прогресс», 1989.
5. Щедровицкий П. Г. К анализу топике организационно-деловой игры. Пущино, 1987.
6. Щедровицкий П.Г. Искушение развитием // Дискурс, 1997, № 3-4