

УДК 316.43

Перспективы применения технологии ролевой игры в образовательном процессе**Жаркова М.А.**Кандидат социологических наук,
доцент кафедры философии и медиакоммуникаций
Казанского государственного энергетического университета

В статье затронуты актуальные вопросы применения современных технологий в образовательном процессе. Подробно рассмотрены психологические особенности структурных компонентов феномена игры и история формирования ролевого движения в России. На основе анализа зарубежной и отечественной литературы, мнений казанских экспертов о применении технологии ролевой игры живого действия в образовательном процессе, имеющихся разработок российских клубов ролевых игр сделан вывод о наличии перспектив применения данной технологии в обучении и воспитании детей и молодежи.

Ключевые слова: игра, технология ролевой игры, образовательный процесс.

В силу существующего методического построения учебной деятельности невозможно использовать полностью весь образовательный потенциал учебного предмета. Самостоятельные действия ребенка, молодого человека в соответствии с поставленными ими целями в современной деятельности учения обучения не предусмотрены. А современный мир устроен таким образом, что человеку необходимо, прежде всего, ставить цели и их достигать. Цель же и отличается от задачи тем, что в движении к ней не существует понятий: «правильно» и «неправильно». Можно говорить о понятиях «эффективно» или «неэффективно», исходя из затрат ресурсов, или о понятиях «допустимо» или «недопустимо» с точки зрения выполнения или нарушения каких-то принципов. Но никаких единственно верных решений нет и быть не может в силу того, что цели ставятся в реальных ситуациях, а все ситуации неповторимы.

Кроме того, цель всегда ставится из определенного интереса в некотором культурно обозначенном пространстве. Главной задачей современного образования является формирование у учащихся представления о культурно значимых пространствах, в которых могут ставиться цели. Единственной областью, где осознанно и осмысленно происходит работа с пространством постановки целей, на настоящий момент является ролевая игра. У этой молодой сферы много своих недостатков, и все остальные

задачи, стоящие перед образованием, она никак не решает, но в игре содержится тот самый недостающий ключевой элемент, без которого актуальность образования стремительно утрачивается [1, с. 7].

Рассмотрим более подробно ролевою игру как образовательную технологию и наметим перспективы ее применения. Но перед этим проанализируем психологические особенности структурных компонентов игры.

Игра является мощным консолидирующим средством, обеспечивающим коммуникацию между участниками единого игрового поля. Игра – это процесс, но это двойной процесс – постоянно удерживать два плана бытия: кто я есть сам, и кто я есть в игре. Если эта игра получилась, то это событие сплачивает людей и делает их микросообществом, потому что им есть о чём коммуницировать [2, с. 93].

О роли игры в современном мире говорил ещё феноменологом Г. Дебором в его знаменитой работе: «Общество спектакля». Суть этой работы состоит в том, что в ситуации постмодерна стирается грань между производителями культурных ценностей и их потребителями благодаря активному участию «публики» в культурном событии. В игровом поле участники получают от «спектакля» больше эмоций, чем от реальной рутинной жизни. Успешность культурного события зависит от успешности взаимодействия «сцены» и «зала». То есть в ситуа-

ции постмодерна социальные отношения превращаются в игру [3, с. 7].

Раньше было просто: человек одет как хиппи, значит, это и есть хиппи. Сейчас, мало того, что нужно отличать «своих» от «чужих», но и нужно отличать «своих» от «не совсем своих». Всё превращается в игру. Виртуальность – это тоже своеобразная игра [2, с. 92].

Таким образом, игра – это не только основная потребность человека, но и основное социальное действие в постмодернистском обществе. Кроме того, игра – это моделирование альтернативной реальности, это её воспроизводство, и этот процесс становится все многослойнее и динамичнее.

Рассмотрим теперь феномен и технологию ролевой игры.

В современном мире существует множество деятельности, которые условно можно назвать презентационными, т.е. в образной форме представляющими разные серьезные вещи достаточно широкому кругу людей. Сравнительно недавно появилась ролевая игра, но она не оформлена социально-правовым образом, в ней еще нет крупных финансовых потоков, но она очень быстро приобретает массовый характер, становится популярной.

Истоки формирования игрового движения в России восходят к периоду создания в Советском Союзе первого игрового движения – Клуба любителей фантастики (далее – КЛФ). Читать подобные тексты стало возможностью для людей выйти за рамки, за границы существующей обыденности. Вскоре на Западе издалась книга Д. Толкиена «Властелин Колец». На основе коллективного обсуждения этих текстов возникло направление: «толкиенисты». Так, в России стали так же, как и на Западе, проводить ролевые игры, а само ролевое движение возникло в 80-е гг. XX в. на базе Клуба любителей фантастики. Члены КЛФа участвовали в первых играх. Крупнейший в России международный конвент «Зиланткон» до сих пор удерживает это наследование, так как это фестиваль любителей ролевых игр и фантастики [4].

Общепринятым определением ролевой игры является следующее: ролевая игра – это разновидность интерактивного искусства, состоящая в подготовке и проведении совместной постановки с фиксированным изменяемым сюжетом [1].

В отличие от презентационных деятельностей прошлого поколения (театр, кинематограф, литература), ролевая игра обладает весьма важным свойством, а именно – интерактивностью, т.е. от участника ролевой игры требуется не простое восприятие и эмоциональное переживание, а самостоятельное действие в рамках мира и правил данной игры. Это обстоятельство ставит ролевую игру в более выгодную позицию, нежели существующие типы искусства. С другой стороны, чем дальше, тем больше ролевая игра становится важным дополнением

литературы, кинематографа и театра, заимствуя сюжеты из мировой истории, литературной классики и культовых спектаклей, фильмов. Активные участники – это, прежде всего, люди, играющие в игры, поскольку именно игрок в ролевой игре начинает интересоваться настоящим искусством, тогда как СМИ – от телевидения до интернета в подавляющем большинстве случаев только тем и заняты, чтобы отодвинуть человека от явлений культуры, загнать его в рамки «попсы» [1, с. 6].

В 1970–1980-е гг. появились первые ролевые игры виртуального коммуникативного пространства в мире. В России формирование ролевых игр виртуального коммуникативного пространства произошло в 1990-е гг. [5].

Об отличительных особенностях ролевых игр живого действия в своем интервью рассказал мне директор Казанского игро-практического центра Б.Ю. Фетисов, который с 17 лет сам участвует в ролевых играх: «Для меня онлайн-игры отличаются от ролевых игр живого действия. Когда мы имели дело с детьми, мы выяснили, что с детьми до 12 лет играть в ролевые игры не рекомендуется, потому что ребенок не выделяет собственное “я”. Ребенок до этого момента играет с куклами, он играет с вещью. Для него он сам не может являться игровым предметом. “World of Warcraft” – это игра в куклы. У меня есть персонажи в виртуальном мире, и я ими двигаю. Я могу приписать им какие угодно характеристики. А в ролевой игре реального коммуникативного пространства невозможно сыграть персонаж, что-то не умея самому. Если я еду играть мушкетёра, я должен уметь фехтовать. Если я еду играть оратора, я должен уметь говорить» [2, с. 94].

Следовательно, игра позволяет молодым людям удовлетворить потребность в самооценке, не выходя за рамки социально одобряемых форм поведения. Рефлексия игрового опыта персонажа позволяет игроку обратить игровой опыт в жизненный, а мастеру (автору и организатору ролевой игры) понять реальное, а не задуманное устройство игрового мира и игровой модели [6, с. 51-52].

Кроме того, ролевая игра захватывает разнообразные области современной жизни. Например, молодежный досуг [7, с. 142]. Пока что досуг, с точки зрения молодого человека, представляет собой альтернативу образованию. Но организация игр молодежи может стать шансом экспансии образования в сферу досуга. Ролевая игра позволяет организовать досуговое мероприятие для детей и молодежи с вполне очевидным образовательным контекстом.

Ролевая игра предоставляет людям, ее создававшим, возможность выходить во вполне социализированные управленческие пространства. Ролевая игра как образовательная технология эффективно сочетается с технологией анализа ситуации и ситуационного анализа. Последняя является процедурой

работы игротехника (субъекта, занимающего управленческую позицию по отношению к ходу игры) по выделению основных действующих лиц в ситуации и позиций, ими занимаемых [1].

Игра же подразумевает действие, которое совершается в рамках игровых правил и логики игры. Данный компонент формирует активную позицию обучаемого, который вынужден действовать в рамках игровой ситуации. Кроме того, ролевая игра подразумевает наличие игровой команды, что закрепляет командные компетенции.

Широко востребованной технологией в образовании и воспитании стала технология организационно-деятельностной игры, разработанная Московским методологическим кружком [1]. Основной ее процедурой является проблематизация ситуации. Это некие формы и методы постановки и употребления проблем в мышлении, конечной целью применения которых является произведение шага развития обучающимися. В образовательном поле имеются возможности для сочетания технологии ролевых игр и технологии организационно-деятельностной игры в процессе обучения.

Из совершенно неформальных групп, делающих игры просто так, для души, постоянно «вылупляются» высококвалифицированные менеджеры и профессионалы современных творческих специальностей, требующих креативного мышления (рекламщики, пиарщики, бизнес-консультанты и т.д.). Ролевое сообщество уже давно стало кузницей уникальных кадров, оснащенных такими компетенциями, как анализ сложных ситуаций, принятие нестандартных решений, коммуникативные переговорные навыки. Это классический набор оснащения управленца, но он значим и необходим для любого человека, выстраивающего собственную жизнь в современном мире. Этот опыт необходимо перенести в образовательную сферу.

В настоящее время разработано очень много игровых технологий, которые широко по всей России внедряются в пространство обучения и воспитания детей и молодежи. Методические разработки, сценарии и описания ролевых и организационно-деятельностных игр преподавателей, психологов, мастеров ролевой игры из разных регионов России повсеместно применяются в школах, вузах, кружках, клубах, при подготовке программ выездных детских лагерей разного профиля. Среди них особой популярностью пользуются: консультационные игровые проекты, образовательные игры для школьников и студентов Казанского игро-практического центра, в которых есть и ролевая, и оргдеятельностная составляющие; игры клуба «Арканар», одного из старейших ролевых клубов в Петропавловске-Камчатском; малые обучающие игры Клуба ролевых игр в Калуге; ролевые игры в организации детского отдыха, разработанные игровыми клубами по всей России [1].

Таким образом, на основе анализа зарубежной и отечественной литературы, вторичного анализа публикаций результатов исследований в данной области, материалов авторского исследования и имеющихся практических разработок в форме игровых кейсов российских клубов ролевых игр можно сделать вывод, что ролевая игра представляет собой эффективную образовательную технологию и средство, которое способен освоить и использовать в своей работе любой квалифицированный педагог и преподаватель. Намечились перспективы применения данной технологии в обучении и воспитании детей и молодежи. Ролевая игра в будущем может стать центральной формой образовательной работы, вокруг которой будут выстраиваться все остальные, в том числе и классические образовательные методики. Для этого необходимо совершенствовать образовательный процесс через применение сюжетно-ролевых игровых технологий.

Литература:

1. Урок игры: метод. пособие / Под ред. Н.В. Гатауллиной, Д.Д. Забириной, Б.Ю. Фетисова и др. – Казань: Изд-во: б.и., 2008. – 236 с.
2. Жаркова М.А. Молодёжный субпоток: особенности формирования, функционирования и трансформации в современном российском обществе: на примере флешмоба города Казани: дис. ... канд. соц. наук. – Казань, 2013. – 249 с.
3. Дебор Г. Общество спектакля / Пер. с фр. С. Офертаса, М. Якубовича; ред. пер. Б. Скуратов. – М.: Логос, 2000. – 184 с.
4. Писаревская Д.Б. Феномен субкультуры ролевых игр в современном обществе: дис. ... канд. истор. наук. – М., 2009. – 263 с.
5. Thuranthraxus Шароварные RPG. Дорога из прошлого через настоящее в будущее // Хакер. – 1999. – № 2. – С. 38-41.
6. Бабинцев В.П., Морозова Т.И., Реутов Е.В. Социокультурная рефлексия молодёжи: между самоорганизацией и «атомизацией» // Молодёжная галактика. – 2009. – № 5. – С. 46-52.
7. Жаркова М.А., Максимова О.А. Имиджевые субкультурные солидарности молодежи: основы формирования и социальный эффект // Вестник экономики, права и социологии. – 2020. – № 2. – С. 140-143.

Prospects for the Use of Role-Play Technology in the Educational Process

Zharkova M.A.
Kazan State Power Engineering University

The article describes the actual issues of the use of modern technologies in the educational process. The author presents the psychological characteristics of the structural components the phenomenon of the game and the history of the formation of the role movement in Russia. The author analyzes foreign and domestic literature, working of Russian role-play clubs, the opinions of Kazan experts about using of live action role-playing game technology in the educational process. The author concludes that there are prospects for the use of this technology in training and education of children and youth.

Key words: game, role-play technology, educational process.

