

МАРГОШИНА ИННА ЮРЬЕВНА

кандидат психологических наук, доцент кафедры клинической психологии
Санкт-Петербургского государственного института психологии и социальной работы,
inna_che@rambler.ru

INNA YU. MARGOSHINA

Cand. Sc. (Psychology) Associate Professor at the Department of Clinical Psychology
of St. Petersburg State Institute of Psychology and Social Work

УДК 159.9+ 615.851

РОЛЕВАЯ ИГРА: СТРУКТУРНЫЕ И ПРОЦЕССУАЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ROLE-PLAY: STRUCTURAL AND PROCEDURAL CHARACTERISTICS

Аннотация. Статья посвящена характеристике ролевой игры. Ролевая игра здесь характеризуется с позиции интегративного подхода, понимаемая как синтез индивидуального и коллективного опыта переживаний личностной трансформации в условиях безопасного «игрового поля». В статье также представлены законы создания ролевой игры. Представлены основные составляющие ее архитектоники: цель, содержание, этапы, правила и ритуалы. Отмечены базовые процессуальные характеристики динамики развития личности в ситуации игры. Описаны важные положения о функции ролевой игры в системе коррекционного и развивающего воздействия на личность.

ABSTRACT. The article is devoted to the characteristics of role-playing game. The role-playing game here is characterized from the perspective of an integrative approach, understood as a synthesis of individual and collective experience of experiences of personal transformation in a safe «playing field». The article also presents the laws of creating a role-playing game. The main components of its architectonics are presented: purpose, content, stages, rules and rituals. The basic procedural characteristics of the dynamics of personality development in a game situation are noted. The important provisions on the role of the role-playing game in the system of corrective and developing effects on the personality are described.

Ключевые слова: ролевая игра, архитектоника игры, этапы создания игры, игровые техники, игровые правила, ролевая идентификация.

KEYWORDS: role-play, architectonics of the game, the stages of creating the game, gaming equipment, game rules, role identification.

Феноменология игры в психологической науке связана с ее важным влиянием на становление личности. Во многом такая характеристика игры легла в основу игровой психотерапии [2, 3]. Данный метод применительно к интерпретации игры в плане коррекционного воздействия на личность был отражен в 20-х годах прошлого столетия в работах Я. Морено (*J. Moreno*), А. Фрейд (*A. Freud*) и М. Клайн (*M. Klein*).

Психотерапевтическая функция игры состоит в том, что условность, а значит, и безопасность игровой ситуации позволяет человеку научиться выстраивать различные отношения с окружающим миром, анализировать модели этих отношений и свою роль в них, что в целом положительно сказывается на социально-психологической адаптации личности.

Среди многообразия игрового материала, на наш взгляд, важное место в системе терапевтического и развивающего воздействия на личность занимает ролевая игра.

В связи с этим мы рассмотрим базовые характеристики ролевой игры. Прежде всего обратимся

к тем из них, которые мы определяем как преимущественные в системе ее развивающего и терапевтического воздействия на личность.

Ролевая игра представляет собой некий конструкт, созданный субъектом и для субъекта. В этом конструкте отражаются значимые для него смыслы. Например, это может быть моделирование нынешней житейской ситуации, требующей разрешения; создание символической локации для реагирования на различного рода переживания и действия. Так или иначе, в искусственной созданной локации ролевой игры субъект пробует трансформировать смыслы по-новому, прежде чем перенесет их в реальную жизнь и интегрирует в опыт через действия, мысли и чувства.

Игровой конструкт аккумулирует эмоционально значимые условия для интериоризации знаний, умений, навыков, реагирования патогенного опыта.

Личностная трансформация, преодоление жизненных трудностей, самоактуализация и развитие в ролевой игре связаны с обязательной процедурой игры — ролевой идентификацией. Она

предполагает включение субъекта в игру посредством усвоения правил-кодов своей роли.

Ролевая идентификация имеет оценочную характеристику. В ролевой игре каждый участник получает возможность оценить свои «Я-индивидуальное» и «Я-групповое», то есть определить свою идентичность в уникальном личном опыте («Я-индивидуальное») и в системе межличностного взаимодействия с остальными участниками игры («Я-групповое»). Последнее сопряжено с развитием межличностного взаимодействия участников игры. В нем отрабатываются важные коммуникативные навыки. Это предполагает как необходимость погружения участников в собственную роль, так и понимание ролей других игроков. Важно создать такие условия в ролевой игре, чтобы каждый игрок был в них коммуникативно активен — взаимодействовал с другими участниками игровой среды.

Структурные компоненты, или архитектура ролевой игры, представляют собой основной материал для ее построения. С нашей точки зрения, учет функциональной нагрузки каждого компонента позволит разрабатывать наиболее эффективные ролевые игры согласно различным задачам терапевтического и развивающего плана

Архитектура ролевой игры, на наш взгляд, близка к структурной характеристике компонентов сказочных сюжетов, описанных В. Я. Проппом [4]. В отношении ролевой игры такими компонентами являются: 1) целевая характеристика, 2) содержание, 3) игровые правила, 4) игровой режиссер, 5) игровая роль, 6) игровое поведение.

1. Целевая характеристика.

Ее смысл — обеспечить направленность игровой динамики. То есть игра в конечном итоге направлена на освоение и интеграцию индивидом тех аспектов своей личности и связанных с ними эмоций, мыслей, действий, о которых он, может быть, не знал или которые не принимал в себе и других. Так, погруженный в локус искусственного пространства игры индивид, примеряя на себя ту или иную роль, старается понять ее характеристики относительно себя, других людей, а также освоить важные правила поведения в сложных ситуациях, в профессиональной, учебной, личной жизни, идентифицировавшись с разнохарактерными персонажами.

2. Содержание.

Речь идет о внутреннем наполнении динамики игрового процесса, который опосредован различного рода интеракциями участников, особенностями их личности и тех ее сторон, которые могут быть интроецированы в игровую роль.

Элементами анализа содержания ролевой игры являются:

- *Игровая ситуация или игровой замысел.* При игровой ситуации важно учитывать соответствие представленной в игре проблематике запросам и трудностям участников ролевой игры. Игровая ситуация должна обладать большим мотивационным компонентом, быть эмоционально значимой для участников.

- *Сюжетная канва ролевой игры.* Иными словами — «игровой маршрут». Его составляющие

представлены по аналогии с литературным сюжетом:

- а) *Вступление (начало действия),* предполагающее погружение в игровое пространство, знакомство с правилами, ролью.

- б) *Завязка.* Это своеобразный триггер, актуализирующий игровую ситуацию. «Триггерами» могут быть сами участники игры, инсценируя свою историю, или ведущий разными сигнальными кодами (музыка, визуальные образы, тексты-вступления и т. п.) запускает начало игрового процесса.

- в) *Развитие игровых событий.* Игровые события состоят из небольших эпизодов. Они логически построены так, чтобы затем перейти в следующий этап сюжета — игровую кульминацию.

- г) *Игровая кульминация.* Это максимальное напряжение игровой ситуации. Она требует от индивида больших ресурсных затрат, чтобы овладеть навыком, выполнить задачу, диктуемую ролью. С нашей точки зрения, именно кульминация должна стимулировать ролевой инсайт (осознание смыслового, эмоционального, действенного эффекта роли). Показателем ролевого инсайта, на наш взгляд, является способность индивида именно в самой трудной ситуации игрового конфликта понять не только смысл своей роли, но и то, какое отношение она имеет к его собственной личности, какие черты характера, мотивы, ценности, присущие индивиду (до ролевого инсайта им не осознанные), она отражает. В игре может быть несколько кульминаций. Но, так или иначе, игра теряет смысл без накала, точки разрешения конфликта, преодоления препятствий.

- д) *Развязка.* Она характеризуется как последствия кульминации и предполагает, что после нее индивид приобрел некоторый опыт (межличностного взаимодействия, совладания с эмоциями, трансформация более адаптивных поведенческих навыков и т. п.).

- е) *Завершение игры.* Игровая задача состоит в создании условий для выхода из игровой ситуации. Эффективность перехода из игрового мира в реальность достигается при помощи «деролинга» — процедуры ролевого разотождествления. Итогом ее становятся дифференциация участниками игры своей личности от «игровой роли» и понимание выхода из «пространства игры» в пространство настоящей реальности.

- *Рефлексия игрового процесса.* Она включает анализ полученного опыта, отслеживание трудностей, а также эффективных стратегий овладения навыками ролевой идентификации, межличностного взаимодействия, степени погружения в игровую ситуацию. Процесс осмысления игровой и ролевой динамики происходит как в ситуации самой игры, так и после ее завершения.

3. Игровые правила.

Этот компонент архитектуры является важным связующим элементом в игре. Игровые правила образуют для участников игры «трамплин» для игрового погружения, для выхода из игры и роли в ней. На наш взгляд, чтобы игровые правила действительно помогали развивать игровую динамику, необходимо учитывать следующие требования к игровым правилам:

1. Все участники игры обязаны знать игровые правила. Они должны принять правила или выработать те, которые устраивают всех. Если правила игры не усваиваются или с ними знакомы не все «игроки», возникает риск некачественного выполнения цели и задач игры, межличностных конфликтов, снижения у «игроков» мотивации в реализации своей роли и в целом к участию в игре.

2. По своему содержанию правила в ролевой игре могут включать следующие элементы: регламент действий и этапов; требования к роли (назначение, функция, свобода действия), в том числе требования к роли ведущего (функции, обязанности).

3. Объем игровых правил. С учетом динамики, экспрессии ролевой игры трудность запоминания всех правил часто связана с работой психологических защит по типу «сопротивление» (бессознательный отказ от их выполнения), «вытеснение» (забывание правил) и даже «реактивное образование» (опять неосознанное выполнение действий, противоположных тому или иному игровому правилу), и т. п. В связи с этим важно формулировать правила таким образом, чтобы их было не так много. Достаточно будет сформулировать от 5 до 8 правил. При этом важна их наглядная презентация — чтобы участники не только слышали от ведущего напоминания о правилах, но и в любой момент могли их увидеть.

4. Логика правил. Правила всегда должны быть связаны с игровой целью.

5. Этический компонент правил. Речь идет о принципах реализации ролевой игры. Игровые правила, как и сама ролевая игра, по ним построенная, не должны противоречить нормам этики. Прежде всего необходимо учитывать социальные, культурные и возрастные нормы.

4. Игровой реквизит.

В игровой реквизит входят средства, обеспечивающие смысловое наполнение игрового действия. К реквизиту могут относиться визуальные и аудиальные средства (например: предметы быта, предметы средового антуража, музыкальное сопровождение, одежда игроков).

Реквизит игры выполняет многофункциональную задачу. Символика реквизита, как и символика ролевой игры, может способствовать реагированию на подавленные желания, стремления, эмоции. Реквизит должен подбираться с учетом решения игровых задач. Он не должен диссонировать с логикой сюжета, игровой роли. Наоборот, с его помощью лучше реализуются погружение в игру и роль, овладение той или иной способностью. Эргономичность и безопасность реквизита для участников также учитываются при его подборе.

5. Игровая роль.

Это суть игровой позиции участника. Игровая роль может обозначаться, согласно терминологии К. Г. Юнга, как «персона» [5]. Это некая маска, надевая на себя которую, индивид начинает действовать согласно ее правилам. В ролевой игре важной задачей ставится возможность эффективной идентификации участников с заданной «персоной». Полученная субъектом роль — это не только понимание позиции, алгоритма действий согласно роли.

Это и возможность ощутить реальные переживания о себе, ситуации и других участниках изнутри своей роли. Игровая роль дает возможность индивиду изменить фокус восприятия себя в другой ситуации и позиции.

Игровая роль обладает защитной функцией, несмотря на тот факт, что ее задача — позволить индивиду выйти из «зон личностного комфорта», то есть из своих устойчивых стереотипов поведения, эмоциональных и когнитивных реакций. Сама условность игровой ситуации, ее виртуальная, воображаемая реальность позволяет защитить индивида от рискованного выхода за рамки «зон личностного комфорта», к тем областям своей личности, которые он пока не готов принять. Даже идентифицируясь с непривычной для себя ролью, индивид имеет возможность в безопасной игровой реальности попробовать новый для себя способ действий. Только после его усвоения и принятия через игру и свою роль индивид сам может принимать решения о реализации такого способа в действительности. Таким образом, игровая роль дает человеку возможность расширить границы зоны комфорта, принять то, что ранее считалось для субъекта неприемлемым. Например, принять свою агрессивность, гиперконтроль, свои страхи и т. п.

Не менее важным аспектом в ролевой игре является предоставление возможности индивиду выступить в игре в качестве самого себя. При этом ролевой реквизит и иные ролевые позиции других участников объединяются в один коллективный «фидбэк» (обратную связь). Это расширяет контекст самопознания, понимание того, как индивид (субъект игры) выглядит относительно оценок, мнений о нем со стороны других.

6. Игровое поведение.

Игровое поведение участников ролевой игры детерминировано воображением. Оно включает творческое понимание своей роли и задач других участников. В воображение интерполируются и правила игры. Они замещают недостающие «локусы» в системе творческого преобразования действительности.

На наш взгляд, игровое поведение, понимаемое как интеграция и логика игровых действий, позволяет наблюдать игровую динамику не «линейно», а «системно». Системный подход к анализу игрового поведения включает такие компоненты, как индивидуальная игровая деятельность каждого субъекта, интеракции ролевых взаимодействий, символическая функция реквизита.

Именно игровое поведение позволяет расширить диагностические функции ролевой игры. Ролевая игра не предполагает нарратив, заранее заданный текст для каждого участника игры. Определен лишь сюжет, представлены в правилах только «эскизы» ролей. В игровом поведении от участников требуется максимальная доступность к механизму и возможностям собственной идентификации. Это требования реализуются при помощи соответствия задачи роли тематике сюжетной композиции. При этом учитывать вариативность игрового поведения, направленного на решение ролевой задачи.

Эффективность реализации ролевой игры определяется реализацией всех ее этапов.

Процедура проведения ролевой игры включает следующие этапы.

1. *Подготовка к игре.* Это самый большой этап, на котором, собственно, и конструируется игра. Он требует четкого определения цели игры и ее задач. Важно, чтобы все эти сегменты были достижимы для участников игры, соответствовали характеру запросов, а задачи отражали общую ее цель. В специфику запроса участников может входить исследование важных личностных характеристик, форм поведения.

Сюжет игры досконально проверяется именно на данном этапе. Здесь учитывается характер выбора игровой ситуации (реальность, или реальность с элементами вымысла, или абсолютно фантастический сюжет). А также хронотоп содержания игры, который предлагает действие игроков в прошлом, настоящем или будущем.

Сценарный план игры предполагает дифференциацию ее на различного рода игровые этапы, возможно, с несколькими коллизиями. Но везде — фокус на коллизии в сюжете игры. Интересен именно накал игровой ситуации, где индивиды решают для себя важные задачи, которые они пытаются разрешить в локусе игрового поля. Сюжет игры предполагает включение разминок. Они должны быть адекватны целям и задачам игры, носить мотивирующую нагрузку (например, введение игровой разминки может позволить участникам символически перенестись в другое игровое пространство во времени или месте, поменяться ролями и т. д.).

В подготовку к игре входит определение количества ролей согласно задачам игры. Кроме того, при подготовке важно в процедуре подачи важной информации участникам игры сфокусироваться на следующих задачах:

- 1) Как представить игровой регламент.
- 2) Как выяснить необходимость участникам игры дополнительных ресурсов (реквизит, пространство, роли).
- 3) Как обеспечить процесс «деролинга» и эффективно представить ситуацию выхода из игры.

Критерии оценивания игры и деятельности участников также должны быть продуманы на начальном этапе игры. Они могут включать как устную форму в виде обсуждений и обратной связи, так и письменную (бланки экспертных оценок, анкеты для участников игры).

2. *Разъяснительный этап,* или игровой инструктаж. Здесь ведущему требуется максимально четко сориентировать участников относительно:

- целей и задач работы;
- игрового регламента (правила, время, место);
- основной канвы сюжета;
- ролей (задачи, настроя на роль, выхода из роли);
- игрового реквизита;
- процедуры завершения игры.

Для этого ведущий может активно использовать подручные средства (пакет письменного материала с информацией о роли, задачах, правилах; с описанием сюжета).

3. *Процессуальный этап.* Это основной этап реализации ролевой игры. На данном этапе важна сама динамика хода игры, ее основных коллизий, ролевых взаимодействий участников. Контроль за реализацией процессуального этапа относится к ведущему. Его важные функции:

- управляет игровым процессом (переход на следующие этапы игрового сюжета, мотивация участников на разрешение конфликта в «эпицентре» коллизий игры);
- сохраняет игровые границы (пресекает вмешательство в игру со стороны не включенных в нее лиц);
- следит за игровым содержанием (регламент, правила, реквизит, взаимодействие участников игры, задачи роли);

4. *Этап завершения игры.* На данном этапе участники игры анализируют свой опыт относительно целей игры и относительно своей роли. Также проводится групповая и индивидуальная (от каждого участника) оценка эффективности игры. Активна рефлексия участников игры в направлении понимания собственной личности. На данном этапе также могут составляться некоторые рекомендации (от участников или группы относительно самой игры, ее ценности и т. п.). Подведение общих итогов игры завершает ведущий. Итог ролевой игры предполагает значимые и ясно понимаемые результаты оценок в достижении различных игровых действий.

Важные критерии, которые позволяют оценить эффективность ролевой игры, — это возможность и способность участников применить игровой опыт в реальной жизни. В связи с этим нужно понимать, что итог игры, ее результативность будут всегда иметь двусторонний результат. Один — краткосрочный — в виде обратной связи после участия в игре. Другой — пролонгированный — спустя какое-то время после окончания игры.

Такие результаты делают ролевую игру идентичной с любым другим видом психологического вмешательства, где уже априори предполагаются краткосрочный и долгосрочный итоги.

Игровые техники — тот материал, который заполняет конструкт игры. С нашей точки зрения, наиболее эффективными техниками, используемыми в ролевых играх, являются те, которые связаны с динамикой игрового процесса, а также техники, которые необходимы при организации самой игры.

К техникам, связанным с динамикой игрового процесса, мы относим технику «Аквариум», технику «Параллель», «Технику поддержки» (или «Актер и суфлёр»).

1. *Техника «Аквариум»*

В социометрическом ключе она состоит из участников внутреннего и внешнего игровых полей. Основная группа игроков, которая осуществляет непосредственное действие в центре игрового «поля», формирует «внутренний игровой круг». Другая группа участников, куда входят второстепенные персонажи или наблюдатели за игрой, формирует «внешний игровой круг». Несмотря на тот факт, что игра непосредственно проводится во «внутреннем круге», из «внешнего

круга» в нее могут включаться остальные участники. На рис. 1 графически представлена расстановка участников по данной технике.



Рис. 1. Расстановка участников ролевой игры по технике «Аквариум»

Условия включения участников из внешнего игрового круга во внутренний:

- а) введение игрока в тот или иной этап игрового сюжета;
- б) обратная связь участников-наблюдателей из внешнего круга на те или иные действия активных игроков.

Поэтому сам игровой процесс затрагивает всех участников. Его разница — в активности проявления действий.

Эффективность данной техники при проведении ролевой игры заключается в следующем:

1. Позволяет динамично перемещать во «внутренний круг» тот или иной игровой «кадр», имея возможность концентрироваться только на нем.

2. Смена активности для игроков ролевой игры позволяет развить двуплановую рефлексию. Она представляет возможность игрокам анализировать собственные действия, мысли и чувства при непосредственном включении в игру и в свою роль во «внутреннем круге» или при переходе из него во «внешний круг», где есть возможность отстраниться от прежней роли, объективно ее оценить. Участники «внешнего круга», которые только наблюдают за игровым процессом, без опыта перехода, могут обнаружить некоторую идентичность в сфере ощущений и анализа игровых действий, получить опыт групповой фоновой рефлексии.

На наш взгляд, существуют некоторые сложности при использовании данной техники. Они связаны с трудностью спонтанной игры участников во «внутреннем круге» при условии активного наблюдения за ними со стороны участников «внешнего круга».

Поэтому, чтобы преодолеть такую сложность, ведущему приходится постоянно поддерживать еще один латентный уровень игрового сюжета, связанный с переходом участников из одного «круга» в другой.

Чем активнее и динамичнее такие переходы, тем меньше создается ощущение, что наблюдатели «внешнего круга» могут быть лишь наблюдателями, находящимися в некоторой безопасности. Динамика перехода позволяет им быстро перейти в роль активных участников.

2. Техника «Параллель».

Игровой сюжет одновременно разыгрывается в небольших подгруппах. В них также могут быть

и наблюдатели. Например: 2–3 человека играют в подгруппе, а 2 человека — зрители. Роль ведущего — организационная. Он следит за правилами, временем и в целом за атмосферой игрового процесса. Может включаться в ту или иную группу, если группа просит помощи. Графически техника представлена на рис. 2.

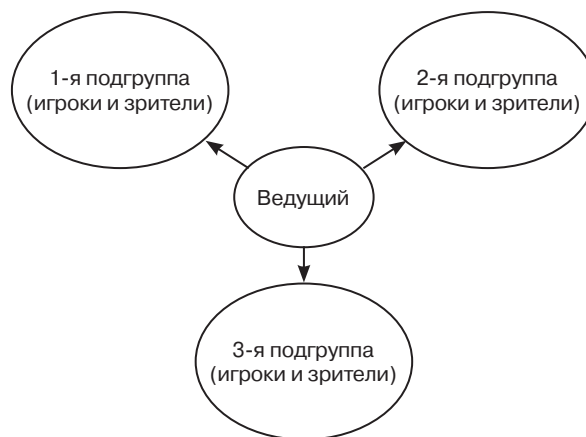


Рис. 2. Расстановка участников ролевой игры по технике «Параллель», играющих один и тот же сюжет

При завершении игры в подгруппах все участники уже объединяются в один круг, в котором осуществляется обратная связь, анализ того или иного игрового опыта, исследование вариаций единого для всех групп игрового сюжета. Даже если ведущий и другие участники не имели возможности активно наблюдать проигрывание ролей друг у друга, итоги игры позволяют представить всем больше аналитической информации, включая многообразие интерпретаций ролей, игровых тем.

3. Техника «Ролевая рокировка».

Она включает различные варианты, связанные с перестановкой ролей. Так, например, участники поочередно проигрывают одну и ту же роль. Они могут меняться друг с другом ролями. Игровое взаимодействие происходит при включении участника с какой-то ролью, а затем происходит то же действие, но участник уже не включен в него, а наблюдает со стороны. Обычно такая техника может использоваться при анализе тех или иных элементов большой игры, когда участникам требуется углубленная рефлексия относительно своего состояния или анализ интеракции с позиции своей роли. «Ролевая рокировка» может также использоваться при процедуре игрового «разогрева», когда участникам необходимо подстроиться под свою роль, определить ее задачи, свою личную позицию в ней.

4. «Техника поддержки» (или «Актер и суфлер»).

Она характеризуется тем, что один из участников играет основную роль, а второй выполняет функцию «суфлёра», то есть помогает ему эту роль исполнить. Например, подсказывает ответные действия, лучшую коммуникативную тактику в диалоге и т. п.

Часто такая техника применяется в ролевых играх, отражающих в сюжете реальные события

из жизни участников. Функция суфлера обычно передается тому участнику, который является героем сюжета, но его роль передается тому игроку, которого он должен как суфлер поддерживать. В качестве суфлера может выступать участник — как эксперт в той жизненной ситуации, которая разыгрывается, поскольку эта ситуация отражает его собственную. Такой «суфлер» поддерживает основного игрока, подсказывая тому, как возможно лучше проиграть роль того персонажа, который знаком ему по реальной истории, или персонажа, который может отражать те или другие черты его личности.

Из техник, которые необходимы при организации самой игры, на наш взгляд, наиболее важными являются техника «Сценарий ролевого баланса» и техника введения в роль «Установка» [1].

1. Сценарий ролевого баланса.

Сценарий ролевого баланса показывает, какие роли, исходя из задач игры, могут быть перегружены, а какие, наоборот, «недогружены». Эта техника рисуночная. Она предполагает построение графика. В нем вершинами будут являться роли, а отношения между ними определяются базовыми задачами игры и графически выражаются в «стрелках»-связях. При этом если от роли идут много стрелок к другим ролям и мало — к ней, то это говорит о перегруженности роли. Если к роли и от нее идет мало стрелок, то роль второстепенная и «недогруженная». Тогда стоит подумать, чем ее можно дополнить. Например: ввести игровой реквизит, расширить задачи для роли или убрать роль вообще. В идеале все роли должны иметь двойные стрелки-связи (от себя к другим и от других к себе).

Например, рассмотрим ролевою игру, которая построена по сюжету сказки «Колобок».

По сюжету в игре участвуют следующие персонажи: Колобок, Бабка, Дедка, Заяц, Волк, Медведь и Лиса.

- Колобок. Задача в игре: убежать, «чтобы не быть съеденным». В интеракции с какими ролями данная задача реализуется: Бабка, Дедка, Заяц, Волк, Медведь, Лиса.

- Бабка. Задача в игре: удовлетворить потребность Дедки, слепить ему «колобка». В интеракции с какими ролями данная задача реализуется: Дедка.

- Дедка, Заяц, Волк, Медведь, Лиса. Задача в игре идентичная: потребность в еде.

В интеракции с какими ролями данная задача реализуется: Дедка — Бабка; Заяц — Колобок; Волк — Колобок; Медведь — Колобок; Лиса — Колобок.

Схематично роли участников и реализация их задач относительно своей роли представлены на рис. 3.

На рис. 3 видно, что Колобок — ключевая фигура и от него сильно зависит протекание игры (следовательно, в этом месте не должно быть никаких сбоев). У него больше всего «стрелок-связей». Даже несмотря на то, что от Дедки и Бабки к нему никаких интеракций не ведется. У остальных «игроков» есть стрелки-связи как со стороны роли, так и к ней, что говорит о наличии баланса. Если все роли сбалансированы, то им не требуются дополнительные задачи или введение других персонажей.

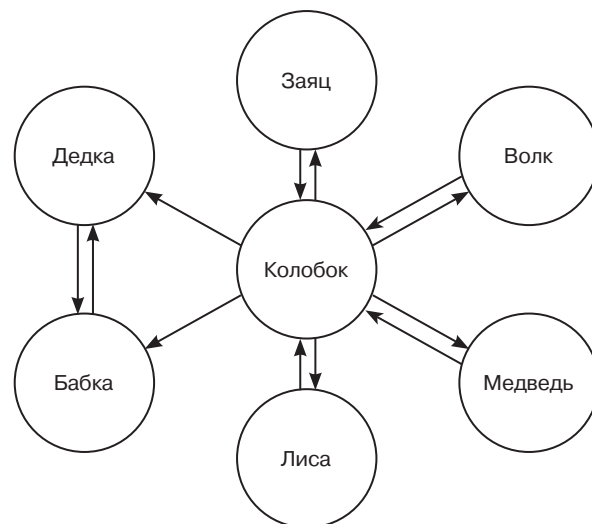


Рис. 3. Схема распределения ролей и задач по каждой роли по сказке «Колобок»

2. Техника введения в роль «Установка».

Под установкой мы понимаем сообщение (устное или письменное), которое передается ведущим в процессе подготовки участника или участников к игре. Для ролевых игр выделяют такие виды установок, как генеральная, индивидуальная и командная.

Генеральная установка делается перед началом игры для всех игроков. Функции генеральной установки:

- 1) Очертить границы игрового пространства (т.е. задать систему ограничений и условностей игры).

- 2) Дать представление о типе игрового мира. Например, указывается историческая эпоха или отрезок биографии участника игры; указываются законы, типы отношений между персонажами, вводятся термины и понятия, отражающие игровую лингвистику, и т. п.

- 3) Задать набор возможных в игре действий, ситуаций.

- 4) Предупредить о процедуре выхода из роли. Индивидуальная установка включает в себя информацию, которая касается персонально той роли, которая предлагается данному игроку. Она состоит из:

- 1) Указания места персонажа в игровом мире (сюда относится личная история персонажа, его положение в игровом мире. Сюда же относится наличие очень игрового имени. Имя — это часть роли, знак того, что игрок отделяет от себя персонажа. Имя может быть предложено ведущим или выбрано игроком самостоятельно).

- 2) Указания знаний о мире, которыми обладает персонаж (это знание может дополнять то представление, которое передается на общей установке, либо прямо противоречить ему; в последнем случае необходимо жестко фиксировать, что определенная часть общей установки данного игрока не касается).

- 3) Указания об игровой задаче, которую необходимо выполнить индивиду в своей роли. Например: особые возможности, способности, черты характера, способы действия и т. п.

Командная установка дается ведущим специально выделенным группам (командам), с разными ролевыми задачами. Командная установка по функциям соответствует индивидуальной, только вместо одного участника здесь выступает группа.

Основное требование к любой установке — ее понятность. При выполнении установки вхождения в роль ведущему важно наблюдать, как человек понимает предлагаемый ему текст о роли, и не допускать ни единого момента непонимания.

Следует отметить, что установка перед игрой оказывает огромное влияние на ход ролевой игры. Показателем эффективной установки будет являться наличие ролевой идентичности, выполнение ролевой задачи.

Таковы общие структурные, содержательные, процессуальные характеристики ролевой игры. Без их учета невозможно как само моделирование игровой действительности, так и определение психологических задач ее воздействия на личность.

-
1. Двирник С.И., Смеркович Л.Е. Сценирование ролевой игры [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://mydocx.ru/2-13390.html> (дата обращения: 10.05.2019).
 2. Лэгдрет Г.Л. Игровая терапия: искусство отношений. М.: Институт практической психологии, 1998. 368 с.
 3. Мустакас К. Игровая терапия (Живые отношения). СПб.: Речь, 2000. 281 с.
 4. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2001. 192 с.
 5. Юнг К.Г. Тэвистокские лекции. Аналитическая психология: ее теория и практика. М.: АСТ, 2009. 252 с.

References

1. Dvirnik S. I., Smerkovich L. Ye. *Stsenirovaniye rolevoy igry* [Role-play staging] (in Russian) Available at: <https://mydocx.ru/2-13390.html> (accessed 10.05.2019).
2. Legdret G. L. *Igrovaya terapiya: iskusstvo otnosheniy* [Game therapy: the art of relationships] Moscow: Institute of Practical Psychology Publ, 1998. 368 p. (In Russian).
3. Moustakas K. *Igrovaya terapiya (Zhivyye otnosheniya)* [Game therapy (live relations)]. St. Petersburg: Rech, 2000. 228 p. (In Russian).
4. Propp V. Ya. *Morfologiya volshebnoi skazki* [The morphology of a fairy tale] Moscow: Labyrinth Publ., 2001. 192 p. (In Russian).
5. Jung K. G. *Tevistokskie lektsii. Analiticheskaya psikhologiya: teoriya i praktika* [lectures. Analytical psychology: its theory and practice]. Moscow: AST Publ., 2009. 252 p. (In Russian).