

УДК 37.015.3

## **ФОРМИРОВАНИЕ НАВЫКОВ УСПЕШНОЙ КОММУНИКАЦИИ ПОДРОСТКОВ ПОСРЕДСТВОМ РОЛЕВОЙ ИГРЫ**

**Лобазов Д. В.**

*ГОУ ВПО «Сибирский государственный технологический университет», Красноярск, Россия (660017, Красноярск, проспект Мира, 98), e-mail: [ximeraden@mail.ru](mailto:ximeraden@mail.ru).*

---

**В статье рассмотрена особая структурированная ролевая игра как методика работы с подростковой группой населения. Данный вид игр рассмотрен с точки зрения различных классических психологических концепций. Специально организованная ролевая игра содержит многоплановый аспект коммуникативного взаимодействия, что применимо как тренировка и укрепление навыков успешной коммуникации у подростков. Рассматриваемое понятие является сложно структурируемым. Каждое слово данного понятия разобрано как отдельно, так и в совокупности друг с другом. Рассмотрены методологические черты специально организованной ролевой игры с точки зрения философских течений и психологических методик. На протяжении всей статьи даются методические указания по проведению данного вида игр, а также особое внимание уделяется детализации психологического портрета участвующего в данном виде игр подростка.**

---

Ключевые слова: коммуникация, транзакции, психодрама, гештальт, самореализация, игра, ролевая игра.

## **FORMATION OF SKILLS OF SUCCESSFUL COMMUNICATION OF TEENAGERS BY MEANS OF THE ROLE-PLAYING GAME**

**Lobazov D. V.**

*Public Educational Institution of Higher Professional Training Siberian State Technological University, Krasnoyarsk, Russia (660017, Krasnoyarsk, Mira Avenue, 98), e-mail: [ximeraden@mail.ru](mailto:ximeraden@mail.ru).*

---

**In article the special structured role-playing game as a work technique with teenage group of the population is considered. This type of games is considered from the point of view of various classical psychological concepts. Specially organized role-playing game contains multidimensional aspect of communicative interaction that is applicable as training and strengthening of skills of successful communication at teenagers. The considered concept is difficult structured. Each word of this concept is sorted both separately, and in aggregate with each other. Methodological lines of specially organized role-playing game from the point of view of philosophical currents and psychological techniques are considered. Throughout all article methodical instructions on carrying out this type of games are given, and also the special attention is paid to specification of a psychological portrait participating in this type of games of the teenager.**

---

Keywords: communication, transaction, psychodrama, Gestalt, self-realization, game, role-playing game.

### **Введение**

Современные теории ролевой коммуникации (с позиций учения Э. Берна) рассматривают человека как постоянного и непосредственного участника множества сформированных общественных коммуникативных явлений, представленными многослойными межличностными формальными и неформальными уровнями. Коммуникативность взаимодействующих субъектов, а равно их личностные установки влияют на процесс и результат коммуникации. Набор таких установок, их влияние на человека, а также сформированность восприятия чужих установок принято называть ролью. В рамках публикации мы не стремимся рассмотреть все аспекты межличностного взаимодействия, ограничиваясь понятием «коммуникативность», рассматривая ее с точки зрения вербального и невербального общения как основополагающих элементов.

Соответственно, если человек способен воспринимать, отвечать на ролевые коммуникации и контакты, то мы можем говорить об успешной коммуникации. Если ролевая коммуникативная информация не только воспринимается и воспроизводится, но и истолковывается и передается верно, то мы можем говорить об эффективности коммуникации. Соответственно эффективное межличностное ролевое воздействие (коммуникативность) несет такую же психологическую смысловую нагрузку, что и ролевая игра.

В общественную ролевую игру на повседневном уровне, так или иначе, вовлечены все люди в социуме. Постепенное вхождение в поле социализации обязывает человека научиться воспринимать, в том числе и чужие ролевые пространства, налаживать взаимодействие между ними посредством коммуникации на соответствующем уровне. Однако в силу сложившихся коммуникативных барьеров описанные процессы могут не достигать необходимой эффективности в жизни человека, и, в частности, у подростка. Однако Эрик Берн замечает: применение успешных ролевых установок напрямую влияет на коммуникативность человека, а, учитывая возрастные особенности взросления, оптимальная обучаемость в данной области совпадает с подростковым возрастом.

Разработкой и применением методик работы с ролевыми установками и их взаимосвязью с поведением в психологии и психоанализе с видимой успешностью занимались многие учёные и исследователи. Среди них психоанализ З. Фрейда (исследования влияния социального окружения человека), ролевая теория коммуникации Э. Берна (теорию психоанализа личностных я-состояний, названных им транзакциями). При этом в трудах Э. Берна достаточно подробно подвергаются анализу общественные ролевые игры, их влияние на личности людей, их поведение и поведенческие установки (в его трактовке – «жизненные сценарии»), само поле игры (ролевая среда) выпали из общего контекста. З. Фрейд и Э. Берн рассматривают тенденцию коммуникативности и её сформированность на данный момент, теория гештальтов и психодрамы позволяет выявить человеческие ролевые коммуникативные прерогативы, где психотерапевтические приемы позволяют создавать условия для успешного решения жизненно-ролевых перспектив личности. Однако данная теория связана с общественной ролевой игрой лишь косвенно.

Описанные выше теории заслужено стоят в основе классики психологии и психоанализа, но заметим: ни одна из них не может являться фактором формирования коммуникативных навыков, особенно у такой группы населения, как подростки. Для того чтобы подросток смог научиться взаимодействовать и влиять на различные ролевые коммуникативные проявления, нужно позволить ему сыграть в максимально возможное количество общественных ролевых игр. Это возможно реализовать посредством специально

организованной настольной или живой ролевой игры.

Специально организованная ролевая игра – сложно структурируемое понятие, состоящее из нескольких взаимно связанных частей. Под специально организованной ролевой игрой подразумевается особое мероприятие, в которое вовлечена группа игроков и ведущий, который при этом моделирует искусственное коммуникативное поле в лице встречаемых персонажей. Другими словами, ведущий отыгрывает окружающее пространство, а игроки берут контроль над действиями и словами своего персонажа. Для игрока это – вид коллективного досуга, но в действительности игра несет много больше педагогических и психологических задач и особенностей, чем обычно полагают её участники. Рассмотрим данное составное понятие. Самое распространённое, но далеко не единственное определение «игры» находим в Большом психологическом словаре, где игра описана как особый вид деятельности человека, осуществляемый в рамках специально созданных правил, сюжетов, принципов [1]. Игра рассматривается с точки зрения выступающих сторон, сопротивления и конфликтов, затрагивается и цель игры. Однако в рамках данной публикации стоит заметить, что для своих участников, особенно для подростка, игра сама по себе выступает самоцелью: люди входят в игровое пространство только потому, что оно завлекает их. В этом скрыт основной парадокс игры: она интересна потому, что от участников зависит азарт, действия, качество выполнения целей, драма. Назовём этот процесс таинством игры. Таинство игры – есть больше, чем обычный азарт и желание выиграть. Это творческий процесс, который активируется в каждом сколько-либо вовлечённом участнике. Это вопрос «что будет дальше?», который человек ставит перед игрой и другими участниками. Услышав это, игроки подсознательно говорят то же самое друг другу. Таким образом, таинство – процесс безостановочного возникновения коммуникативного интереса к игре.

Продолжая анализировать понятие специально организованная ролевая игра, выделим следующее составное понятие. «Ролевая» - значит жизненная, вне зависимости, какие роли применяет на себя подросток, создавая персонажа. Игрок волен, в рамках правил, создать себе альтер-эго таким, каким не позволит себе быть в общественной игре. Роль в специально организованной ролевой игре будет являться вымышленной, однако всегда будет продуктом творчества своего создателя, иметь аналог в бытовой реальности. Выступая в роли творца, игрок использует коммуникативные ресурсы ролевой игры для того, чтобы приблизиться к определенным состояниям: коммуникативной реализации, самоактивизации, инсайту, импринтингу (при этом необходимо осознавать, что возможность достижения этих состояний ограничена, на чем мы остановимся далее). Ролевой компонент в игре – это вопрос «кто будет следующим». Подросток задает себе и другим участникам этот вопрос, когда они вводят в игру своих персонажей. Такое коммуникативное взаимодействие

необходимо для того, чтобы игра имела место быть, могла развиваться.

Рассматривая эту проблему с точки зрения экзистенциальной психологии, нельзя не отметить суждения, близкие к гуманистическим теориям Г. Оллпорта, говорящие о проблемах существования человека с позиции потенциала личностного роста, преодоления себя и самореализации [2]. В основе специально организованной ролевой игры лежит развитие игрового персонажа, которым управляет участник, а значит, от лица которого общается с персонажами, решает головоломки и задачи. В ролевой игре живого действия всё обычно сводится к коммуникативному контакту, т.к. кроме него сложно отобразить особенности игровой действительности. В настольной ролевой игре большую часть играет воображение игроков и навыки повествования и ведения действия ведущего. Коммуникативное воздействие при этом происходит на уровне игрок – ведущий, однако при этом срабатывает принцип малой группы: сыгранная команда настольной ролевой игры поддерживает отдельно взятого участника, коммуницируя с ним не меньше, чем с ведущим. Таким образом, выступая скрытой целью в игре, личностный рост становится основополагающим принципом участия в ролевой коммуникации.

Следуя проводимому анализу, отметим, что ролевой личностный рост происходит до момента, описанного Я. Морено в его теории психодрамы, до катарсиса. Вслед за Я. Морено, согласимся, что катарсис педалирует не зрителя, а актёра [3]. Перефразируя данное выражение, применяя его к ролевой игре, важно открытие активной роли игрока, а не его наблюдение за ролью других участников. Однако существует возможность того, что влияние катарсиса как меры коммуникативного потрясения личности скажется на игроке отрицательно в связи с его уходом от жизненности выполняемых ролей, что актуально, учитывая игроков-подростков, которым становится легче самореализоваться в контролируемой зоне взаимодействия, которая частично входит в зону развитых коммуникативных навыков человека. Для этого следует помнить об основных техниках психодрамы, которые могут быть применены в ролевой игре: зеркало (наглядное перенесение действий игры на самого себя и общество), шеринг (сопереживание проблемам участников группы), шок (перевернуть собственное Я, чтобы взглянуть на него с другого ракурса).

Следующей составной частью рассматриваемого определения является «организованная» ролевая игра. «Организованная» значит, что у ролевой игры есть ведущий. Выше уже упоминалось, что в настольной организованной ролевой игре большое значение принимает роль ведущего, т.к. среди участников преобладает чаще отношение игрок – ведущий. Ведущий выступает для игроков всем окружением, с которым участникам, в лице их персонажей, предстоит столкнуться, а также от ведущего зависит уровень возможной

погружённости в игру. Ролевая игра, где коммуникации уделяется мало внимания, быстро перестаёт быть целесообразной, теряет важнейший элемент вовлечения участника – атмосферу. Для участника атмосфера является инструментом ролевой перцепции, т.е. чувством ролевой коммуникативной реальности.

В рамках рассматриваемого понятия, с точки зрения бихевиористической психологии, стимулом в ролевой игре выступает коммуникативный акт, основанный на вовлечённости в игру двух или более участников. Отметим, что десинхронизация двух участников может повлиять на атмосферу всего ролевого сообщества. Это же будет являться реакцией: незамедлительное изменение отношения к игре как дискомфортному полю взаимоотношения. С другой стороны, если обратиться к концепции Дж. Вольпе, создание условий, при которых игра будет бросать участникам вызов, вводить их в дискомфорт, проверять на прочность их коммуникативные связи, но для этого необходима высокая атмосферность игры. Целью организации в ролевой игре становится создание условий личностной коммуникативной актуализации и командного взаимодействия.

Слово, с которого начинается рассматриваемое определение, «специальная» ролевая игра означает то, что мы в данной публикации уже косвенно касались ранее, а именно: только ролевая игра, организованная по определённым параметрам, установкам и подготовке, может иметь положительное влияние на участников. Отметим: специально организованная ролевая игра не будет иметь отрицательного влияния коммуникативной отдалённости от общества, в отличие от обычной развлекательной ролевой игры, которой свойственен эффект психологического затухания (фэйдинг) коммуникативного опыта, полученного в игре. В таком случае ролевая игра выступает фундаментальным влиянием на формирующуюся коммуникативность участников-подростков. «Специальность» в организованной ролевой игре при этом сравнима с основными процессами бихевиористической психологии, рассматриваемых в ключе, приведенном у ряда знаменитых учёных (Б. Скиннера, Э. Торндайка, И. В. Павлова и др.).

В связи с приведёнными концепциями следует выделить такое понятие, как генерализация – при выработке условного рефлекса участвует не только подкрепляемый стимул, но и другие близкие стимулы. По ассоциации, реакция, полученная на один стимул, передаётся на другие, схожие, стимулы. Это значит, что успех, полученный путём проведения одних коммуникативных контактов в ходе ролевой игры, применим игроком в бытовой реальности, в использовании и перенесении на бытовые роли человека и ролевое взаимодействие в обществе. Научение в ролевой игре – переучивание, при котором нежелательные реакции заменяются желательными, а значит, переосмысление игроком жизненных коммуникативных связей на примере игры и выстраивание качественно новых.

Примером этому может быть командное взаимодействие, которое строится на сплочении и взаимовыручке, т.е. на успешной групповой коммуникации [4].

Также в ролевой игре ярко выражено подкрепление – отказ от прежних реакций и навыков с помощью механизмов поощрения и наказания, учитывая скрытую цель саморазвития персонажа. Развитие персонажа есть стимул, побуждающий игрока действовать с той же, или большей эффективностью, с целью развития созданного альтер-эго. Примерами подкрепления может являться игровой опыт (ресурс развития игрового персонажа), полезные предметы, персональные игровые особенности. Принцип подражания – модели демонстрации эффективных форм поведения, при этом выступает в дихотомии процессов коммуникативного взаимодействия ведущего и игрока. Участник видит своими глазами, какие именно коммуникативные действия приводят их команду и персональные цели в русло успешности и достижения результата. Это же позволяет участнику выстроить ту доминанту коммуникативного поведения, которое позволит ему довести свои коммуникативные цели к эффективности, т.е. к тому, чтобы достичь своей первоначальной цели, творческому прорыву, инсайту, при этом, чтобы окружающие поняли и оценили его усилия. Целью ролевой игры тогда становится уничтожение поведенческих шаблонов, мешающих участнику достичь оптимального уровня коммуникативной успешности, заменить описываемые шаблоны расширенным коммуникативным потенциалом. Другими словами: специально организованная ролевая игра ставит целью успешную активизацию коммуникативности участников [там же].

Выше мы описали, как именно компоненты специально организованной ролевой игры влияют на своих участников, и какое место в них принимают сами игроки. Не останавливаясь на подробном анализе применяемой методологии в организации и проведении ролевой игры, далее обратим внимание на непосредственных участников и особенности организации такого вида игровых мероприятий.

Д. Эльконин пишет: «Игра формирует у человека восприятие ситуаций, к которым он не готов, которые происходят сиюминутно» [5]. Ролевая игра заставляет подростка сталкиваться с жизненными ситуациями, которые происходят в его повседневной жизни ежедневно в более вовлекающей его форме. Воображаемая ситуация, в силу таинства и необъяснимости игры, становится действительной для подростков-участников. Ведущему необходимо быть готовому к специальности игры, учитывая особенности участников и возможное влияние на них действия.

Специально организованная ролевая игра не ставит своей целью «излечение» человека от коммуникативных ограничений, которые препятствуют его эффективной коммуникации. Также такой вид игр не сможет воспитать или перевоспитать подростка.

Ролевая игра способна направить своего участника в русло эффективной коммуникации путём постоянного вовлечения в коммуникативное поле с другими игроками и ведущим. Это достигается за счёт универсального правила: всё, что сказано по игре, в момент игры является словами персонажа, вплоть до того, как говорит игрок, что именно говорит, какой интонацией, как громко, и насколько логично это звучит относительно игрового мира.

Игрок, в процессе создания персонажа, задает множество параметров для отыгрыша: профессия, род занятий, социальный статус. Большую роль играет предыстория персонажа, рассказанная игроком. Любая специально организованная настольная ролевая игра также начинается с описания игрового персонажа: как он выглядит, во что одет, какие у него отличительные черты. В настольной ролевой игре же важна коммуникация, состоящая из сопряженных частей взаимодействия между участниками. Более важно то, что ведущий сам становится не только координатором происходящих событий, но и непосредственной их частью как коммуникативный источник информации с эффектом спонтанного творчества: коммуникации происходят здесь и сейчас, ведущий их заранее не определяет.

В специально организованной ролевой игре подростков нет места заранее спрогнозированным и запрограммированным коммуникативным связям. С одной стороны, это может показаться привитием примера успешности коммуникаций, но разница свойственности метода специально организованных ролевых игр от ранее упомянутой психодрамы заключается во влиянии игры на творческие способности игроков.

Подводя итог всему вышесказанному, отметим, что специально организованная ролевая игра ставит своей целью эффективное воспроизведение отношений между речевыми партнёрами, т.е. при помощи воображаемой ситуации создает искусственную возможность, которую игроки воспринимают как естественную. Проигрывая моделируемые ведущим различные ролевые ситуации, игрок способен выработать у себя определённые коммуникативные навыки для успешного взаимодействия с окружающими. Использование этих навыков в повседневной жизни осуществляется при помощи психологического эффекта переноса действительного опыта, т.к. игровая ситуация симулятивна, но коммуникация, рождаемая при этом в игровом пространстве игрока и ведущего, реальна. Соответственно реален и коммуникативный опыт.

Участвуя в таком виде игр, подросток, в силу возрастных особенностей, не способен использовать широкий арсенал коммуникативных навыков, однако может компенсировать это большим уровнем творческой активности, отыгрышем, и вовлеченности, которые достигаются путём создания атмосферности и естественного процесса таинства игры. При этом специально организованная ролевая игра выступает лишь свободным полем для формирования навыков успешной коммуникации подростков, но не является

целенаправленным процессом. Также от обычного развлекательного мероприятия такой вид игр отличает специальный психологический подход при составлении возможных ролей и возможностей взаимодействия.

В данной публикации мы также рассмотрели методологические черты специально организованной ролевой игры с точки зрения философских течений и психологических методик. Анализируя всё описанное выше, можно сделать вывод, что наряду с психодрамой, транзактным анализом и гештальт терапией ролевая игра выступает самобытной методикой работы с подростками. Рассматривая основные шаги по введению в действие ролевой игры, мы описали основные процессы взаимодействия игрока и ведущего, однако раскрыть полноту действенности на формирование навыков успешной коммуникации у подростков способен лишь опытный ведущий со специальной психолого-педагогической подготовкой.

### **Список литературы**

1. Мещеряков Б., Зинченко В. Большой психологический словарь. – 3-е изд. – СПб.: Прайм-Евроник, 2003. – 672 с.
2. Морено Я. Психодрама // Психодрама и современная психотерапия. – 2003. – № 2. – С. 19.
3. Оллпорт Г. Личность: проблема науки или искусства? Психология личности: тексты. – М.: МГУ, 1982. – С. 208-215.
4. Шавердян Г. М. Основы психотерапии. – СПб.: Питер, 2007. – 208 с.
5. Эльконин Д. Психология игры. – М.: Владос, 1999. – 360 с.

### **Рецензенты:**

Нургалеев Владимир Султанович, доктор психологических наук, профессор кафедры психологии ФГБОУ ВПО «Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма (ГЦОЛИФК)», г. Москва.

Игнатова Валентина Владимировна, доктор педагогических наук, профессор, зав. кафедрой психологии и педагогики ФГБОУ ВПО «СибГТУ», г. Красноярск.