

# Ролевые игры как образовательная технология

**Федосеев А.И.**

специалист ЦИОТ ФГП МГУ имени М.В.Ломоносова  
научный сотрудник НИИ ИСРОО при Департаменте образования г. Москвы

Игра занимает особое место в культуре, этому посвящены работы многих исследователей. Интересна разноплановость феномена игры: это и развлечение, и способ трансляции культуры, и социальный механизм «выпуска пара»<sup>1</sup>. Для образования наибольшее значение имеет культурный характер игры<sup>2</sup>: именно через игру ребенок присваивает образцы социальных отношений и деятельности.

То, что игры и, особенно, ролевые игры играют решающую роль в развитии ребенка, не вызывает сомнений. Но этот инструмент активно применяется и при обучении взрослых людей, для которых игра уже давно не является ведущим видом деятельности. Ролевые игры и схожие инструменты хорошо известны в психологии и педагогике, можно привести наиболее популярные примеры: психодрама, игры-симуляторы сложных процессов, разыгрывание ситуаций по ролям при изучении иностранных языков<sup>3</sup>.

Для нас наибольший интерес представляют следующие подходы к ролевой игре:

- игра прежде всего интересна не как психологическое явление (т. е. деятельность индивида), а как социально-педагогическое явление (через игру передается принятая в обществе норма деятельности), т. к. благодаря рефлексии участник игры может выделить ту деятельность, которая существует не только в пространстве игры, но и в культуре<sup>4</sup>;

- участник ролевой игры действует в воображаемом поле и мнимой ситуации, где в абстрактной форме воспроизводится ситуация реальная<sup>5</sup>, это позволяет заключить, что игра непосредственно связана с опытом обобщения и, следовательно, служит развитию теоретического мышления<sup>6</sup>;

- ролевую игру можно рассматривать как набор связанных текстов, а значит

---

1. 1 Роже Кайуа *Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры*. — М.: ОГИ, 2007 г.

2. 2 Эльконин Д.Б. *Психология игры*. — М.: Владос, 1999 г.

3. См. напр.: Ковальчук М.А. *Дискуссия как средство обучения иноязычному общению: ролевые игры, «круглые столы», групповые дискуссии*. — М., 2008г.

3. 4 Щедровицкий Г.П. *Методологические замечания к педагогическому исследованию игры // Психология и педагогика игры дошкольника*. — М., 1966 г.

4. 5 Выготский Л.С. *Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии*. — 1996. — №6

5. 6 Давыдов В.В. *Теория развивающего обучения*. — М.: ИНТОР, 1996 г.

она является тем самым контекстом понимания, который позволяет добраться до сути исторических или окружающих нас явлений<sup>7</sup> — ролевая игра позволяет поместить человека в ситуацию приобретения нового опыта, «вчувствования», достижения определенного смысла, заложенного в игру преподавателем.

Основной особенностью ролевой игры является то, что ученику дается возможность самостоятельно и свободно продействовать в специально конструируемой сложной ситуации и, тем самым, получить опыт, обнаружить свое незнание или достигнуть понимания.

В данной статье мы покажем, как ролевые игры могут использоваться в качестве *образовательной технологии*. Опыт проведения образовательных ролевых игр для студентов и школьников Центром инновационных технологий в образовании ФГП МГУ им. Ломоносова с 2008 по 2011 год позволил нам сформулировать следующий метод разработки, проведения и осмысления ролевой игры.

### Содержание игры

Первым этапом разработки образовательной ролевой игры является выделение единицы содержания, которую требуется донести до учащихся.

Центральным моментом содержания игры может быть *предметная единица*, например, историческая ситуация в Чили в 1970-73 годах или понимание причин возникновения экономического кризиса перепроизводства. В этом случае цель образовательной игры — передать ученикам новое знание в определенной предметной области или на стыке областей. Конечно, для передачи простых предметных единиц содержания организовывать ролевую игру неэффективно, часто можно обойтись традиционными методами обучения. Ролевая игра становится оправданной, когда предметная единица — сложная концепция, модель, процесс или система. Игра позволяет воплотить в деятельности все её составляющие и тем самым облегчить понимание. Это может быть востребовано прежде всего в гуманитарных науках — истории, экономике, политологии и других науках<sup>8</sup>, где постановка учебного эксперимента затруднена.

Но, принимая во внимание современные требования к образованию, куда интереснее рассмотреть *деятельностную единицу* содержания, например, особенности политической деятельности, способы донесения своей идеи до потенциальных инвесторов или способность к коммуникации в ситуации согласования интересов сторон. Такое содержание очень трудно передать традиционными методами, тогда как ролевая игра в основе своей содержит деятельность участников в заданных ролях. В этом случае все предметное знание (соответствующие понятия, модели), исторические события, тексты и

---

6. 7 Х.-Г. Гадамер *Истина и метод*. — М.: Прогресс, 1988 г.

7. 8 Федосеев А.И. *Дидактическое содержание игровых моделей в области глобалистики и международных отношений* // Инновационные технологии в образовании — М.: МАКС Пресс, 2010 г.

т. д., на которых разворачивается игра, становятся *материалом*<sup>9</sup>.

Отдельно остановимся на последнем положении. Одно деятельностное содержание можно развернуть на разном материале. Например, базовые способы выхода из экономического кризиса можно показать как на историческом материале Великой депрессии, так и на материале мирового финансового кризиса 2008-09 годов.

Если же перед игрой стоят воспитательные задачи и задачи развития личности, то единицей содержания могут стать определенные культурные образцы, *ценности*, направленная работа с мировоззрением и самосознанием учащихся. Ролевая игра позволяет заложить в деятельность участников момент постановки вопроса, личного выбора, столкновения позиций. Деятельность игроков носит исключительно свободный и добровольный характер<sup>10</sup>, и это позволяет говорить о моменте самостоятельного принятия решений, осознания ответственности.

На практике имеет смысл рассматривать несколько единиц содержания в рамках одной игры — как деятельностных, так и предметных. Перед участниками возникает определенное поле возможностей: в ходе игры они могут самоопределяться и включаться в ту деятельность, которая кажется им более интересной, тем самым осваивая одну из возможных единиц содержания.

### **Особенности участников игры**

Прежде чем приступать к разработке игры по заданному содержанию, необходимо учесть антропологические характеристики будущих участников.

Прежде всего это уровень понимания того предметного материала, на котором строится игра. Будут ли участники игры уже владеть нужным знанием на начало игры или же только в ходе самой игры осваивать необходимые знания? От уровня предметной подготовки участников зависит сложность используемых в игре концепций и моделей.

Для ролевой игры важны также деятельностные средства: способности и компетенции, которыми владеют участники. Это общие способности, востребованные практически в любой игре: способность коммуникации, моделирования, рефлексии, умение работать в команде, лидерские качества, умение отстаивать позицию, согласовывать интересы сторон, способность действовать в динамично меняющихся условиях и многое другое. И специальные компетенции, характерные для отдельно взятого содержания игры, например, анализ политической ситуации, умение работать с массивами данных или ведение публичных переговоров. В значительной степени эти способности вырабатываются самой ролевой игрой, поэтому как правило участника с

---

8. 9 Громько Ю.В. *Метод В.В. Давыдова*. — М.: Пушкинский институт, 2003 г.

9. 10 Выготский Л.С. *Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка* // Вопросы психологии. — 1996. — №6

опытом нескольких ролевых игр можно легко отличить от новичка.

Не менее важны творческие способности игроков: художественные и актерские навыки позволяют более органично действовать в ролевой игре, поддерживая общее пространство и атмосферу игры (об этом подробнее говорится в разделе Проведение игры).

До некоторой степени антропологические характеристики будущих участников игры могут быть очевидны организаторам. Понятно, чем потенциально отличаются студенты первого и четвертого курса по отдельно взятой специальности. Но для получения более точной картины стоит организовать специальную *диагностику до игры*, например, письменную работу для выявления уровня знаний или отдельную небольшую игру для получения карты способностей. Определение сильных и слабых сторон участников игры поможет также на этапе проработки и распределения ролей.

В связи с этим встает вопрос подготовки участников к игре. Важно понимать, что подготовка к ролевой игре может отлично мотивировать участников к получению необходимых знаний и умений<sup>11</sup>. Подготовка участников может состоять как из проработки предметного материала (чтение вводных текстов, знакомство с исторической ситуацией и т. п.), так и из освоения определенных деятельностных средств (проигрывание небольших ситуаций, рефлексия собственного способа работы и т. п.).

### **Игра как контекст понимания**

Определившись с содержанием игры и средствами, которыми владеют ее участники, можно приступать собственно к построению ролевой игры. Ролевая игра со всеми ее составляющими — набором ролей и событий, деятельностью участников, материалом и атмосферой — может выступать в качестве определенного *контекста понимания*, в рамках которого участникам игры становятся доступны определенные смыслы, заложенные организаторами.

Прежде всего организаторы игры должны сформулировать *гипотезу*: какие ситуации необходимо воссоздать в игре для того, чтобы участники достигли понимания заложенных в игру смыслов, выработали свое собственное отношение к рассматриваемой проблеме. Слово «гипотеза» выбрано не случайно и говорит о том, что организаторы игры предполагают определенное разворачивание игры, но не могут до конца быть уверенными, что это единственно верный способ донесения идеи игры.

Например, для того, чтобы участник игры про экономический кризис перепроизводства осознал причины возникновения такого кризиса, он должен не просто своими глазами наблюдать, как наступает кризис, но и действиями по собственному обогащению привести экономическую ситуацию к такому

---

10. 11 Земцов Д.И. Методологические основы модельно-игровых образовательных технологий // Инновационные технологии в образовании. — М.: МАКС Пресс, 2010 г.

закономерному финалу. В данном случае гипотезой является: допущение о том, что 1) экономический кризис перепроизводства возникает при несогласованном расширении производства участниками рынка и 2) опыт такой экономической деятельности позволит участнику понять заложенную в игру идею.

Как видно из данного примера, имеет смысл говорить одновременно о двух разных гипотезах:

- Гипотеза 1 (предметное содержание игры) — на основании каких существующих теорий, подходов и систем знаний строится содержание игры, ведь в гуманитарных науках часто просто не существует единственно верного подхода;

- Гипотеза 2 (педагогический метод ролевой игры) — в какую ситуацию необходимо поместить участника, чтобы он мог добраться до заложенного в игру содержания.

Только после определения гипотезы имеет смысл выбирать тему и материал для игры, наполнять ролевую игру развивающимся сюжетом (события и конфликты), ролями и вводными ситуациями для будущих персонажей игры<sup>12</sup>. Обратим отдельное внимание на процесс моделирования в ходе подготовки игры.

## Моделирование

Моделирование в рамках ролевой игры играет двоякую роль:

- моделирование позволяет представить в абстрактном игровом мире все те проявления мира реального, все значимые характеристики воссоздаваемого явления, которые нужны для построения контекста понимания;

- сами заложенные в игру модели сложных процессов и явлений могут являться тем содержанием, которое осваивают участники игры.

К моделям на игре относятся далеко не только математические модели, описывающие сложные экономические или политические системы. Это могут быть и законы, по которым проходят выборы на игре, и доступные способы экономических взаимодействий. Да и вообще, любые правила игры относятся к моделям, так как задают четкие ограничения игрового мира, который является проекцией мира реального.

Далеко не все модели на игре могут и должны быть строго и дословно описаны. Для этого потребовалось бы множество страниц с правилами, которые все равно мало кто прочитает. Ролевая игра базируется на воображении участников и на их личном опыте, поэтому многие вещи не обязательно прописывать явно. Здесь важно вернуться к моменту диагностики знаний и способностей участников до игры — если понимание рассматриваемых

---

11. 12 Демин В.В., Земцов Д.И. Дидактические ролевые игры в системе высшего образования // Инновации в образовании: Материалы Международной научно-практической конференции. — Орел: изд-во Орел ГАУ, 2009.

явлений участниками и организаторами радикально отличается, то далеко не все модели могут быть вообще адекватно восприняты участниками игры.

### Проведение игры

В отличие от процесса подготовки, сама игра как правило жестко ограничена во времени и пространстве. Поэтому организаторам всегда необходимо представлять некоторый *сценарий* игры. Речь идет не о последовательном наборе шагов, которые обязательно должны произойти, ведь ролевая игра — это достаточно свободный процесс. Организаторам остается только продумать точки входа и выхода из игры, а также то, каким образом будет осуществляться управление игрой.

Точка входа в игру чрезвычайно важна, особенно если участники не имеют за спиной опыта ролевых игр. В этой точке ученики становятся персонажами игрового мира, начинают действовать исходя из событий игры и мотивации отведенных им ролей. Точка входа может быть устроена просто — каждому игроку выдается лист со вводным текстом, а ведущий объявляет о начале игры, а может быть сложнее и интереснее — например, через специальную театральную проигрывание стартовой ситуации, чтобы все участники живее включились в игру.

Это ключевая особенность ролевой игры: все участники играют роли, пытаюсь воссоздать не только сложный характер своих персонажей, но и действовать исходя из тех социальных отношений, в которые включены. При этом так или иначе все погружаются в определенную *атмосферу* игры. Атмосфера влияет прежде всего на чувства игрока и включает в себя множество факторов: характерность костюмов и интерьеров игры, звуковое сопровождение, яркость, артистичность и непрерывность игры. Может показаться что атмосфера важна скорее в театре, чем в образовательной ролевой игре, но на самом деле это не так: благодаря атмосфере контекст понимания не только усиливается, но и становится единым для всех участников игры. Например, специально подстегиваемый организаторами игры раж, который овладевает всеми, кто играет роли биржевых спекулянтов, не только раскручивает механизм перепроизводства, но и подталкивает каждого участника игры к пониманию его личной роли в зарождении экономического кризиса. При этом атмосфера игры — очень сложный и затратный инструмент, к тому же он достаточно хрупкий: своими действиями вне роли (нарушение правил игры, неадекватные для роли действия и т.п.) игроки могут легко разрушить атмосферу, поэтому мы рекомендуем осваивать этот инструмент постепенно.

Следует отметить, что в ролевой игре помимо собственно проигрывания определенной роли и погружению в атмосферу, есть другие важные составляющие. Прежде всего это состязание, игра на выигрыш. Конечно, желание разбогатеть больше, чем другие участники игры может быть сильной мотивацией, но надо понимать, что часто игра на выигрыш заставляет игроков

выходить из заданной изначально роли. Организаторы должны понимать плюсы и минусы такого подхода.

В идеале, если сценарий продуман хорошо, организаторам не нужно вмешиваться в ход игры. Если начальные условия прописаны верно, а модели функционируют нормально, участники игры сами попадут в нужную ситуацию. Однако, на практике многое просто нельзя учесть заранее, поэтому нужно озаботиться механизмами управления игрой.

Прежде всего это корректировка сюжета: часто на ход игры значительное влияние могут оказывать события, которые имеют большое значения для отдельных или даже всех персонажей. Важно заранее предположить возможность таких внешних событий в рамках игры. Например, мировые цены на нефть задаются организаторами игры и отражают положение дел на рынке: если для усиления кризиса организаторам срочно нужен рост цен на нефть, можно придумать вполне объяснимую в мире игры причину такого повышения (война в Персидском заливе, изменение квот на добычу и т. п.).

Существуют и другие, более грубые способы управления игрой: корректировка моделей (когда условия игры меняются на ходу) или встраивание в игру специального персонажа, который проталкивает идеи, нужные организаторам игры. Но если эти действия произвести аккуратно, они не окажут отрицательного воздействия на ход игры и атмосферу.

Еще один важный момент, на котором стоит остановиться, — это сложности, с которыми сталкиваются участники по ходу игры. Даже простые правила и модели не сразу начинают работать, особенно если игроки серьезно не готовились к игре. В образовательных ролевых играх это типичная ситуация — на игру, к примеру, приходят многие учащиеся, которые практически ничего не слышали и не читали об игре ранее. Поэтому организаторам важно предоставить адекватную помощь игрокам в ходе игры: это и возможность задать вопрос кому-то из организаторов, и простое введение в правила игры, и консультации по сложным ситуациям в игре. При этом важно, чтобы помощь организаторов распространялась только на игровые механизмы, а вовсе не на содержание игры. Например, правильно — объяснять, как работает экономическая модель, но не правильно — подсказывать игроку, как он может заработать больше всех остальных. В некоторых случаях уместно устраивать и промежуточные точки рефлексии, чтобы участники могли выйти из игры, осознать свои ошибки и способы деятельности, чтобы в дальнейшем действовать более эффективно.

### **Опыт — важный, но не единственный результат игры**

Как уже было сказано выше, первым образовательным результатом ролевой игры является получение и структуризация знаний в процессе подготовки участника к игре. Однако, куда более важным и характерным для собственно ролевой игры является игровой опыт.

С одной стороны, одного опыта чаще всего не достаточно для того, чтобы донести до участников содержание игры. Именно поэтому необходим этап завершающей рефлексии игры, который подробно описывается далее.

С другой стороны, сам опыт имеет определенную ценность. Однако, возникает вопрос: а какое вообще отношение опыт проигрывания может иметь к опыту реальной деятельности, которая легла в основу игры? Ведь ролевая игра — это всего лишь игра, и далеко не всё, на что мы решаемся в игре, будет сделано в жизни. Но самое важное, что есть в опыте участника — это то, что опыт всегда личный, он уже присвоен человеком, а значит и определенные смыслы, заложенные организаторами в игру, были присвоены участником. Поработав с моделью какого-то явления или процесса, человек может и в жизни эффективно применить это знание и умение на практике<sup>13</sup>.

### Деролинг и рефлексия

Не менее точки входа, важна точка выхода из игры. Игроки должны осознать, что игра закончилась, и для них должен как-то завершиться сюжет внутри игры.

Процесс отказа от роли — деролинг — психологически необходим для того, чтобы очертить границы игры: игра закончилась, все игровые отношения остались в прошлом<sup>14</sup>. В ходе деролинга можно обсудить прошедшую игру с точки зрения эмоций участников, их действий в игре, побед и поражений.

Куда более важным для образовательных задач ролевой игры является процесс *рефлексии*. По большому счету, рефлексия играет не меньшую роль, чем сама игра. В ходе рефлексии необходимо акцентировать внимание участников игры на полученном опыте и той ситуации, в которую они, как персонажи и игроки одновременно, попали в рамках игры. Так мы окончательно помещаем их в нужный контекст понимания, а значит непосредственно раскрываем им содержание игры.

Обратите внимание на разницу. Одно дело рассказать, как устроена политическая борьба в биполярном мире. И совсем другое дело — обсуждать биполярный мир после того, как ученики пережили опыт революции в Чили 1970-73 годов, когда две идеологии сталкивались и находили отражение в реальных событиях.

Сценарий проведения рефлексии игры нужно начать разрабатывать еще на этапе обсуждения содержания игры. Какие единицы содержания необходимо проговорить с участниками, как строить работу — делиться ли на группы и предлагать ли участникам выдвигать свои версии по ходу обсуждения, что должно быть зафиксировано на доске или в тетради. Все эти вопросы требуют особенной проработки и, к сожалению, остаются за рамками данной статьи.

---

12. 13 Земцов Д.И. Методологические основы модельно-игровых образовательных технологий // Инновационные технологии в образовании. — М.: МАКС Пресс, 2010 г.

13. 14 Морено Я. Л. Психодрама. — М.: Апрель Пресс : ЭКСМО-Пресс, 2001.

## Подводя итог

Предложенная последовательность подготовки, проведения и осмысления игры конечно же не является единственно возможной. Более того, чем меньше формат игры (время и число участников), тем сильнее различные этапы начнут схлопываться и объединяться. В любом случае остается лишь основная последовательность: «содержание — игра — рефлексия».

Как уже было отмечено, основными образовательными результатами ролевых игр могут быть:

- развитие способностей коммуникации, моделирования, рефлексии, развитие мышления;
- понимание сложной, особенно человеческой системы, понимание исторической ситуации;
- обучение посредством помещения в ситуацию, требующую постановку личной задачи или индивидуального выбора;
- воспитание и развитие человека через помещение в ситуацию самоопределения и ценностного выбора.

Также интересна возможность совмещения нескольких образовательных целей в рамках одной игры.

Но остается вопрос эффективности: насколько ролевые игры оправданы как образовательный инструмент? Очевидно, что и проведение игры, а особенно ее разработка требуют очень серьезных вложений и ресурсов организаторов, да и участникам игры часто приходится готовиться куда больше, чем к обычному семинару.

Центром инновационных образовательных технологий Факультета глобальных процессов МГУ имени М.В. Ломоносова накоплен богатый опыт успешного применения ролевых игр в области гуманитарного знания — истории, экономики, политологии и глобалистики. Когда речь идет о *человеческих системах*, ролевые игры представляют собой уникальный образовательный инструмент. При этом посвященные ему теоретико-методологические и методические работы оставляют пока без ответа ряд существенных вопросов, нуждающихся в освещении. Наша статья и другие материалы настоящего сборника призваны заполнить эти лакуны хотя бы отчасти.

## Список литературы

1. Роже Кайуа *Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры*. — М.: ОГИ, 2007 г.
2. Эльконин Д.Б. *Психология игры*. — М.: Владос, 1999 г.

3. Ковальчук М.А. *Дискуссия как средство обучения иноязычному общению: ролевые игры, «круглые столы», групповые дискуссии.* — М., 2008г.
4. Щедровицкий Г.П. *Методологические замечания к педагогическому исследованию игры* // Психология и педагогика игры дошкольника. — М., 1966 г.
5. Выготский Л.С. *Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка* // Вопросы психологии. — 1996. — №6
6. Давыдов В.В. *Теория развивающего обучения.* — М.: ИНТОР, 1996 г.
7. Гадамер Х.-Г. *Истина и метод.* — М.: Прогресс, 1988 г.
8. Дильтей В. *Описательная психология.* — СПб.: Алетейя, 1996 г.
9. Федосеев А.И. *Дидактическое содержание игровых моделей в области глобалистики и международных отношений* // Инновационные технологии в образовании. — М.: МАКС Пресс, 2010 г.
10. Громыко Ю.В. *Метод В.В. Давыдова.* — М.: Пушкинский институт, 2003 г.
11. Земцов Д.И. *Методологические основы модельно-игровых образовательных технологий* // Инновационные технологии в образовании. — М.: МАКС Пресс, 2010 г.
12. Демин В.В., Земцов Д.И. *Дидактические ролевые игры в системе высшего образования* // Инновации в образовании: Материалы Международной научно-практической конференции. — Орел: изд-во Орел ГАУ, 2009.
13. Морено, Я. Л. *Психодрама.* — М.: Апрель Пресс : ЭКСМО-Пресс, 2001.