

КАК ПЛАНИРОВАТЬ И ПРОВОДИТЬ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Ролевая игра - это импровизированное сценическое представление проблемной ситуации, целью которой является поиск новых и неожиданных путей её решения. Ролевая игра может применяться как подготовка к предстоящему событию, так как и инструмент оценки прошедшего события.

Цели (применение) ролевых игр

Ролевые игры используются для изучения реально существующих проблем на уровне философских аспектов, эмоциональных и физических реакций. Участникам ролевых игр предоставляется возможность проанализировать ситуации и опробовать в действии различные теоретические и тактические подходы в относительно безопасной обстановке. Помимо этого, ролевые игры позволяют участникам семинара лучше понять других людей и те роли, которые они играют в жизни, а также поставить себя на место «противников и оппонентов», глубже осознать их мысли и чувства. Через ролевые игры участники способны определить и предсказать развитие потенциальных проблем, раскрыть страхи и опасения, возникающие у людей относительно предстоящих событий или действий. Ролевые игры развивают групповые и индивидуальные навыки и уверенность.

Как проводить ролевую игру

1. Выберите ситуацию. Либо (а) используйте сценарий, разработанный самими ведущими семинара, либо попросите участников определить какие проблемы могут возникнуть или возникновение каких ситуаций они боятся. Чтобы помочь участникам определить эти проблемы вы можете разделить их на группы по три человека и дать им пять минут на обсуждение того, какие проблемные ситуации их волнуют.

2. Работа в большой группе. После обсуждения в малых группах попросите участников вернуться в большую группу и «соберите урожай» с каждой группы в виде названий проблемных ситуаций. Запишите результаты на плакате. После этого выберите из списка одну какую-нибудь ситуацию. Начните с чего-нибудь более простого, а ситуации посложнее оставьте на потом, когда люди «разогреются». Обязательно оставьте время на проигрывание ситуации, упомянутой несколькими группами.

3. Объясните ситуацию: какие люди или группы людей вовлечены, каковы их роли, каково физическое окружение. Если сценарий предложили участники, попросите их помочь определить роли и расставить игроков. Дайте достаточно сведений, чтобы ситуация стала ясной и конкретной, чтобы не было необходимости играть стереотипные роли.

Так как ролевые игры используют для того, чтобы справиться с конкретной ситуацией, обычно нужно дать тщательное описание либо самой ситуации, либо ролей, но не того и другого вместе. Оставьте участникам возможность для творческого развития ситуации.

4. Распределение ролей. Вызовите добровольцев. Если никто не вызвался, попросите кого-нибудь сыграть роли. Если возможно, дайте участникам роли, которые они не часто играют в жизни. Попросите игроков выбрать себе псевдонимы, независимо от того, будут ли они их использовать в процессе игры.

5. Подготовка игроков. Дайте людям несколько минут на «вхождение в роль» и на разработку их стратегии в игре. Попросите людей подумать о чертах характера и обстоятельствах персонажей, которых они собираются играть (семья, работа, мотивации...) для более реалистичного представления ролей. Если роль не очень знакома, помогите участникам. При этом не давайте участникам слишком много времени на это, для большего динамизма и сохранения спонтанности представления. Если вы хотите дать особые или тайные инструкции кому-либо из игроков, вы можете это сделать в это время.

Например (тихо, одному человеку): Лена, по роли ты должна вести себя как сторонний наблюдатель. Однако, когда Костя начнет кричать, я хочу, чтобы ты подошла к нему и закричала в ответ и даже начала нападать на него.”

Если в ролевой игре должна участвовать группа людей, дайте им время разработать тактику. В некоторых случаях бывает полезно поместить одну группу в отдельное помещение на некоторое время.

6. Подготовка наблюдателей. Наблюдение так же важно, как и сама ролевая игра. Подготовьте наблюдателей, предложив им замечать специфические вещи, например реакции на физическое воздействие, на слова; отмечать жесты, тон голоса и т.п. Попросите их не говорить и не делать ничего из того, что могло бы отвлечь участников ролевой игры. Если ролевая игра вызвала эмоциональную реакцию участников, попросите их поделиться своими чувствами на раннем этапе обсуждения.

7. Подготовка «сцены». Создайте физическое окружение, добавив необходимые детали.

Например: «Итак, это улица. Здесь стоит пьяная компания. Отсюда появляется молодая женщина. Вы стоите тут».

8. Прогривание ролевой игры. Дайте сигнал к началу игры, когда игроки будут готовы. До начала скажите им, какой сигнал вы будете использовать для остановки игры.

9. Остановка ролевой игры. Остановите игру в тот момент, когда тема будет достаточно раскрыта, или когда ситуация естественно подошла к концу, или когда участники сами захотят остановиться. Принимая решение об остановке игры, помните о целях, которые вы для нее ставили. Остановите действие, если есть опасность поранить кого-то из участников или когда ролевая игра превращается в фарс. Если игроки не смогли «войти в роль», начните снова. Если кто-то слишком сильно «вошёл в роль» (что проявляется признаками сильного напряжения), остановите игру и помогите участнику выйти из роли.

10. Обсуждение. Обсуждение позволяет участникам исследовать то, что произошло, что очень существенно для обучения. Установите тон исследования, а не суждения, постарайтесь вытащить из участников те уроки, которые они получили, а не пытайтесь сами отвечать на вопросы.

Некоторые ведущие разделяют обсуждение на три части: а) чувства, реакции, напряжения; б) тактики, подходы, мотивации; в) извлеченные уроки, обобщения, связь с теорией. Мы рекомендуем начать с вопроса о том, как участники чувствовали себя в своей роли. Если это возможно, дайте каждому высказаться.

Подчеркивайте неосуждающий характер обсуждения специфических действий, не решайте, что «правильно», а что нет. Во время обсуждения используйте только псевдонимы персонажей, а не имена участников.

После игроков опросите наблюдателей, а затем дайте возможность всем участвовать в открытой дискуссии. Не позволяйте участникам негативно оценивать друг друга, отводите высказывания о том, что игроки «должны были делать». Принимайте каждое предложение как дополнительную возможность (которое может быть использовано в повторном проигрывании ситуации, чтобы определить насколько эффективно оно может сработать). Подчеркивайте, что «ошибки» дают великолепную возможность для обучения. Похвалите людей за смелые действия в трудной ситуации.

По мере продвижения дискуссии суммируйте полученные уроки. Будьте как можно более конкретны относительно возможных альтернативных действий. Не затягивайте дискуссию, переходите к новой ролевой игре, либо к повторному проигрыванию первоначального сценария с другими игроками и другими действиями, выработанными в процессе обсуждения.

Переведено и используется с личного разрешения авторов:

Питера Вудроу (CDR Associates)

Джорджа Лэйку (Training For Change)