

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Жодик М. С., Хорошун Е. К.

Пилиневич Л. П. – доктор техн. наук,
профессор каф. ИПиЭ

В современном мире человеку для достижения успеха, требуется быть социально активным, хорошо отыгрывать, так называемые, социальные роли, те действия, которое от него ожидают другие люди, начальник, друзья, коллеги. Для выработки этого и других социальных, и не только, навыков может помочь такой метод, как ролевые игры.

Целью работы является исследование психологического влияния настольных ролевых игр на развитие социальных навыков человека. Настольная игра — вид ролевой игры, в которой участники устно описывают действия своих персонажей, опираясь на их особенности, и в которой успех действий зависит от игровой системы.

Игровая система — это свод правил, которых придерживается ведущий и игроки. Эти правила включают систему формирования (создания) персонажей, списки предметов снаряжения, описания монстров и других противников, правила сражений и многое другое, характерное для каждой конкретной игры. Игровые системы условно делятся на универсальные и неуниверсальные. Универсальная система претендует на способность эффективно работать в игре любого жанра и в любом игровом мире. Неуниверсальные системы обычно создаются под конкретный жанр, игровой мир или даже сюжет, и лучше всего работают именно в соответствующих условиях.



Рисунок 1 - Количество листов формата А4

Существуют множество игровых систем. Среди западных наиболее известной является Dungeons & Dragons, ее мы и рассматривали как основную. В игре участвует ведущий (так называемый «мастер») и несколько игроков, число которых варьируется в зависимости от редакции и пожеланий участников. В течении игры каждый игрок задает действия своего персонажа, а результаты действий определяются мастером в соответствии с правилами. Случайные события моделируются броском кубика.

В течении игры партия (игроки, действующие вместе) путешествуют по миру и выполняют различные миссии и задания. Игра может включать в себя множество более мелких игр, где персонажи переходят из одной в другую.

Изучив настольные ролевые игры мы пришли к выводу, что несмотря на осознание вымышленности роли, приобретаемый эмоциональный опыт вполне реален. Как итог в человеке могут развиваться такие качества, как: креативность, т.к. фактически все строится на фантазии игроков; организованность, т.к. в ролевых играх важно взаимодействовать с командой; развитие социальных и командных навыков, настольные РПГ на 100% состоят из социального взаимодействия (игровые события зависят от активности игроков, всё завязано на сотрудничестве); умение решать проблемы и генерировать нестандартные решения, сюжеты настольных РПГ почти целиком состоят из проблем, которые придется решать. Развивается критическое мышление.

Список использованных источников

1. Технологии работы организационных психологов [Электронный ресурс] <https://banauka.ru/3090.html>
2. Настольная ролевая игра [Электронный ресурс] <https://ru.wikipedia.org/wiki>
3. Dungeons and Dragons [Электронный ресурс] <https://ru.wikipedia.org/wiki>