

ВЛИЯНИЕ РОЛЕВОЙ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ЛИЧНОСТИ

Н.А. Воробьева, Г.М. Авилов (Кемерово)

Аннотация. Предлагаются авторская модель описания ролевой игры как вида деятельности и модель структурных компонентов коммуникативных способностей личности. Анализируется проблема влияния ролевой игровой деятельности на развитие коммуникативных способностей личности.

Ключевые слова: коммуникативные способности, структурные компоненты коммуникативных способностей, ролевая игровая деятельность, ролевые игры, коммуникативные способности, реализующие ролевую игровую деятельность.

В последнее десятилетие все большую популярность приобретает неинспирированная деятельность молодежи, которую можно обозначить как «ролевое движение». Наиболее активными его участниками являются лица от 17 до 27 лет, которые организуют ролевые игры по историческим, фэнтезийным, сказочным и фантастическим сюжетам с различной степенью двигательной активности, продолжительностью и количеством играющих для развлечения, отдыха, совместного времяпрепровождения и развития. Участников движения мы будем называть «ролевики». В зависимости от преобладающих сюжетов, способов игрового моделирования в ролевом движении выделяются отдельные его разновидности, например «реконструкторы» (стремящиеся к точному воспроизведению исторических событий, духа и быта той или иной эпохи), «толкиенисты» (создающие ролевые игры по мотивам произведений Р.Р. Толкина) и т.д. [6, 7].

Занятия ролевыми играми с психологической точки зрения являются видом деятельности человека, влияющим на личность и ее поведение. Данный вид деятельности мы будем называть ролевой игровой деятельностью. Описание деятельности предполагает описание ее операциональной, технической и содержательной стороны, а также психологических особенностей человека, вовлеченного в эту деятельность. Остановимся подробнее на операциональной и содержательной сторонах данной деятельности.

Для психологического анализа ролевой игровой деятельности мы выделили следующие основные характеристики операциональной стороны ролевой игры: 1) формы самоорганизации «ролевики»; 2) организационные условия проведения ролевой игры; 3) временные характеристики ролевой игры: продолжительность и периодичность; 4) распространенность ролевых игр и социально-демографические характеристики «ролевики»; 5) внешние проявления субкультуры «ролевики» (атрибутика, сленг и т.п.).

Прежде чем приступить к описанию ролевой игры как деятельности, отметим, что ролевые игры разделяются на три основных вида: настольные, павильонные и полигонные [14, 15]. В мире ролевое движение существует уже давно, но, насколько нам известно, в основном в форме настольных ролевых

игр. По имеющимся у нас данным, только в США сторонники настольных ролевых игр насчитывают около 6 миллионов активных игроков, в Германии – более 300 тысяч [16]. В отличие от стран Запада, в России большее распространение имеют полигонные ролевые игры.

В *настольных* ролевых играх качества персонажа – быстрота, сила, ум, ловкость, харизма (набор различен в разных системах моделирования игрового мира) – разыгрываются перед началом игры броском костей, по строгим правилам; то же со снаряжением, оружием, одеждой. Ведущий намечает примерный ход событий, остальное остается открытым. В ролевых играх не бывает выигравших или проигравших – есть история, которая может разворачиваться бесконечно, от одной встречи к другой, в течение нескольких месяцев и даже лет.

К *павильонным* ролевым играм относятся игры, которые проводятся в помещении. В них также возможно моделирование значительных по протяженности территорий и процессов. Желательно наличие реквизита и соответствующего снаряжения. Для этих игр необходимо присутствие ведущих, регулирующих ход игры. Подготовка участников зависит от уровня сложности данной игры. Возможно включение элементов настольных игр. Финансовые затраты увеличиваются из-за необходимости реквизита, снаряжения и костюмов. Кроме того, для проведения игры необходимо помещение, поэтому к затратам добавляется его аренда.

Полигонные ролевые игры, или игры на местности, наиболее сложны по техническим требованиям. Часто они проводятся в течение нескольких дней и требуют решения транспортных и бытовых проблем. Как правило, для проведения ролевой игры на местности необходимы элементы реквизита, костюмы для участников, игровое и туристическое снаряжение. Для проведения масштабных ролевых игр необходимо присутствие подготовленных игротехников и административной группы, которые заранее готовятся к проведению мероприятия и курируют подготовку участников. С точки зрения финансовых затрат это также самые «весомые» игры. Требуются средства на костюмы, реквизит, решение транспортной проблемы, обеспечение всех прибывающих на игру питанием и т.д.

На основании наблюдения и проведенных интервью можно составить обобщенный социально-демографический портрет «ролевика». Это молодой человек от 17 до 27 лет, студент, абитуриент или аспирант, ко многим можно применить прилагательное «бывший». Соответственно, образование высшее или неоконченное высшее. Противопоставляют себя антисоциальным молодежным группировкам, таким как «скинхэды», «гопники» и т.д.

Описание деятельности только с ее операциональной стороны будет неполным и некорректным, поскольку суть и смысл любой деятельности человека в ее *содержательной стороне*, там же локализованы и цель деятельности, и ее мотивационная составляющая.

В качестве основных содержательных характеристик нами [1] выделены следующие: мотивация участия в ролевой игре; сюжет, мотивация выбора сюжета; правила ролевой игры; виды ролей, мотивация выбора ролей. Для целей нашего исследования необходимо рассмотреть более подробно виды ролей, мотивацию выбора ролей.

Как и в актерской игре, в собственно ролевой игре есть те, кто воспроизводит только внешнюю форму человеческих переживаний своего персонажа, и те, кто во время игры живет настоящими чувствами своей роли. В театральной среде это «искусство представления» и «искусство переживания» [6. С. 4], а среди «ролевиков» это «торцовщики» – те, для кого важнее «побиться на мечах», и те, кто играет на «отыгрыш» [15]. Для последних характерны глубокая идентификация со своим персонажем и переживание его чувств. Преобладание среди участников игроков того или иного типа определяет строй и ход игры, ее специфику.

Роль – одно из ключевых понятий ролевой игры [19]. На основании обобщения полученных нами данных мы выделяем несколько основных типов ролей:

Функционально ориентированные, простые роли, в которых поведение задано «жестко». Персонаж описывается как функция. Например, роль телохранителя, стражника и т.д. Общепринятой является практика, когда функциональные роли поручаются новичкам. Такую роль легко играть, она не требует глубокого вживания в образ.

Характерные (героические) роли. Персонаж описывается через цели, ценности, жизненную позицию. Это более индивидуальные роли, с «мягкими» установками, предоставляющими игроку определенную свободу в рамках характера персонажа, действия должны быть подчинены логике персонажа. По общему мнению респондентов, для исполнения такой роли нужен опытный игрок. Играя роль такого типа, игрок принимает решения, значительно влияющие на развитие сюжета игры.

Инструментальные роли (на жаргоне «ролевиков» – «мастерские игроки») служат для формирования мо-

делей различных систем взаимоотношений в игре (экономических, политических, культурных и т.д.) и для влияния на развитие сюжетной линии (посредством введения в игру новой информации, например в виде слухов, или легенд, или ресурсов – «волшебных» артефактов, игровых денег, драгоценностей).

Мастер игры – весьма специфичная роль. Мастера как такового на игре как будто нет, т.е. в разыгрываемой ситуации он не участвует. У него роль «демиурга», или «бога» этого мира. Хотя он и присутствует физически, но для персонажей игры он невидим и неосознаем, если конечно сам не скажет иного. Мастер общается игрокам о том, что происходит вокруг, формируя и направляя игровой мир. Мастер создает ту виртуальную реальность, в которой происходит действие игры. В полигонной игре принимают участие главный мастер и команда мастеров, помогающих ему осуществлять контроль над игровым миром.

Каждый игрок выбирает роль, которая в наибольшей степени отвечает его потребностям, склонностям. Некоторые типы ролей предполагают максимальную возможность удовлетворения определенных потребностей. Так, функциональные роли удовлетворяют потребности во включенности, дают потенциальную возможность добиться социального роста в виртуальном мире игры; характерные роли компенсируют потребность в признании; мастера и мастерские игроки получают возможность управлять другими людьми, почувствовать себя богом, причем не над компьютерными «юнитами», а над живыми людьми, компенсируя таким образом потребности во власти и признании.

Однако независимо от того, какую роль исполняет индивид, она может быть для него скучной и неинтересной (если игрок не включен, не принимает свою роль), а может удовлетворять его потребности в новом опыте, в переживании красоты окружающего мира, в исследовании новых социальных ролей.

Анализ интервью с «ролевиками» позволяет предположить, что одной из причин выбора данного вида деятельности является стремление компенсировать проблемы в общении.

Мы считаем, что основным фактором, влияющим на развитие коммуникативных способностей в ходе реализации ролевой игровой деятельности, является принятие роли и социальный характер данного вида деятельности.

Общепризнанным является факт, что эффективность общения определяется уровнем развития коммуникативных способностей. В теоретических разработках проблемы коммуникативных способностей отсутствует строгая терминологическая дифференциация относительно самого понятия коммуникативных способностей, их структуры, функций и пр. Дискуссионными остаются вопросы соотношения обще-

ния и деятельности, видов, типов, функций, сторон, средств, уровней, стадий, механизмов общения.

Вслед за Г.М. Андреевой, М.С. Каган, А.А. Леонтьевым в настоящем исследовании мы исходили из принципа единства общения и деятельности или их глубокой взаимосвязи, а в понимании структурных компонентов коммуникативных способностей из положения их зависимости от успешности выполнения деятельности общения как особого и самостоятельного вида деятельности [9]. Согласно трактовке понятия способности в личностно-деятельностном подходе отечественной психологии (Б.М. Теплов, А.Н. Леонтьев, К.К. Платонов, А.Г. Ковалев, В.Н. Мясищев и др.) можно утверждать, что коммуникативные способности имеют общественно-историческое происхождение; они формируются и совершенствуются в практическом общении; коммуникативные способности – это индивидуально-психологические особенности, отличающие одного человека от другого, проявляющиеся в успешности освоения или выполнения коммуникативной деятельности; структура и предметное содержание коммуникативной деятельности опосредованно отражает структуру и содержание коммуникативных способностей; коммуникативные способности обнаруживают себя в коммуникативных навыках и умениях и особенно ярко – в быстроте и успешности приобретения соответствующих навыков, умений и знаний [12].

Проанализировав основные подходы к проблеме коммуникативных способностей в психологии, мы предложили модель структуры коммуникативных способностей [4]. В основе наших представлений о структуре коммуникативных способностей лежат положения о структуре предметной деятельности, а также принципы и подходы к выделению структурных компонентов, предложенные Н.М. Мельниковой, Н.И. Карасевой, В.И. Кашницким [10, 13]. Наиболее важным в данном контексте является выделение ориентировочной и исполнительской части действия, а также понятие о внутренних средствах деятельности. Вслед за Н.М. Мельниковой мы считаем, что в структуре коммуникативных способностей можно выделить три основных блока.

«Личностный» блок. В состав данного блока мы включили потребность в общении, общительность, доверие к людям, доброжелательность, самообладание, интеллектуальные качества, эмоциональность, способность получать удовольствие от общения.

В большинстве определений коммуникативных способностей содержится характеристика их как личностного образования. Многие авторы включают в структуру коммуникативных способностей такие характеристики личности, как потребность в общении, самоотношение и др. В то же время, на наш взгляд, коммуникативные способности не могут быть выве-

дены прямо из личностных характеристик, что обуславливает необходимость рассмотрения той роли, которую личностные характеристики играют в процессе общения. Таким образом, в «личностный» блок коммуникативных способностей мы отнесли ряд характеристик, связанных с направленностью личности, отношением к себе, другим, к деятельности общения, а также характеристики эмоционально-волевой и интеллектуальной сфер. Вслед за В.Н. Мясищевым, А.Г. Ковалевым, Н.М. Мельниковой [10] мы считаем, что «личностный» блок коммуникативных способностей осуществляет регулирующую функцию по отношению к другим блокам выделенной структуры коммуникативных способностей.

Социально-перцептивный блок. В его состав мы включили умение точно воспринимать себя, партнера, ситуацию общения в целом; умение слушать других; эмпатию; наблюдательность. «От того, как люди отражают и интерпретируют облик и поведение и оценивают возможности друг друга, во многом зависят характер их взаимодействия и результаты, к которым они приходят в совместной деятельности» [2. С. 5]. Построение образов партнеров основывается на работе механизмов межличностного восприятия. «Социальная перцепция оказывается первичной по отношению к поведенческим аспектам общения, демонстрируя тем самым одну из граней принципа экстернизации во взаимосвязях психики с внешней реальностью» [11. С. 19]. Таким образом, образы партнера и ситуации общения определяют выбор стратегии и тактики общения, выбор средств коммуникативного репертуара.

Операционально-технический блок (или «поведенческий»). Данный блок составили коммуникативный репертуар личности, различные навыки и умения в области общения (особенности речи, особенности голоса, особенности выразительных движений, способность к воздействию и оптимизации межличностных отношений в группе, умение организовать пространство и время общения, коммуникативный этикет, а также целая группа умений, которую мы назвали творчеством в общении (умение импровизировать, умение трансформировать известные знания в условиях новой ситуации, находить новые решения).

Многие психологи (Н.В. Амяга, Ю.М. Жуков, Л.А. Петровская, Н.М. Мельникова и др.) оценивают следующие компоненты коммуникативного репертуара: число различных видов конструктивных решений; анализ и оценку следствий каждого из возможных негативных эффектов побочных действий, экспрессивность; умение проявить инициативу в общении, самораскрытие, обеспечивающее эффективное общение на субъект-субъектном уровне [13]. В коммуникативный репертуар входит также и коммуникативный кодекс. Таким образом, составляющие операционально-тех-

нического блока обеспечивают взаимодействие, протекание процесса общения. Разнообразие коммуникативных умений и навыков позволяет творчески решать возникающие в общении проблемы, обеспечивает легкость, спонтанность, свободу общения.

Таким образом, проведенный теоретический анализ проблемы коммуникативных способностей позволяет предположить следующее. Коммуникативные способности – это комплексное многоуровневое личностное образование, совокупность коммуникативных характеристик личности, а также ее социально-перцептивных и операционально-технических знаний, умений и навыков, обеспечивающих регуляцию и протекание деятельности общения.

В результате проведенного кластерного и факторного анализа было выделено десять структурных компонентов коммуникативных способностей: продуктивность и вариативность общения (общительность, способность к воздействию и оптимизации межличностных отношений в группе, выразительные движения, творчество в общении, потребность в общении, умение организовать пространство и время общения); проявление положительных эмоций и доверия к людям (эмоциональность и доверие к людям); наблюдательность; особенности речи и голоса; интеллектуальные качества; самообладание, эмпатическое отношение (умение слушать других и эмпатия), толерантность и точность восприятия (доброжелательность, умение точно воспринимать себя, партнера, ситуацию общения в целом); способность получать удовольствие от общения; коммуникативный этикет.

Поскольку выделенные нами структурные компоненты коммуникативных способностей достаточно близки к некоторым выделенным Р. Кеттеллом коммуникативным свойствам и особенностям межличностного общения, положенным в основу создания его личностного опросника (факторы А, Н, F, E, Q₂, N, L), мы изучили корреляционные связи между выделенными нами структурными компонентами коммуникативных способностей и личностными факторами, выделенными Р. Кеттеллом.

В результате исследования, проведенного нами ранее, были выявлены корреляционные связи структурных компонентов коммуникативных способностей и личностных факторов, выделенных Р. Кеттеллом. Для более полного описания коммуникативных способностей личности следует учитывать показатели по факторам В, М, С, G, E, F, H, L, N. Значимость рекомендуемых Р. Кеттеллом для описания коммуникативных способностей факторов А и Q₂ не нашла подтверждения в нашем исследовании [4].

Эмпирическое исследование особенностей влияния ролевой игровой деятельности на развитие коммуникативных способностей личности проводилось в два этапа. На первом этапе нами исследовались

особенности мотивации выбора ролевой игровой деятельности, особенностей ее реализации.

Основу данного этапа исследования составило наблюдение – «основной эмпирический метод психологического исследования». Наблюдение было непосредственным и открытым – исследуемые знали о присутствии исследователя и о его основной цели. В настоящем исследовании мы использовали несистематическое, сплошное наблюдение, результаты которого фиксировались отсроченно [5].

Использование этого метода способствовало достижению интуитивного понимания проблемы, а также обнаружению непредвиденных областей релевантности в исследовании. Тем не менее нами заранее были определены основные темы интервью: 1) особенности автобиографии респондента; 2) адаптированность в работе (учебе) и личной жизни; 3) мотивация участия в ролевых играх – собственная и других людей; 4) особенности играющих в ролевые игры.

Исследование проходило на базе военно-исторического молодежного клуба (ВИМК) «Единорог» (г. Кемерово), членами которого на момент исследования являлись 35 человек. Кроме того, в исследовании на данном этапе приняли участие ещё 15 человек, принимавших участие в деятельности клуба эпизодически (бывшие члены клуба; кандидаты в члены клуба; гости из других городов и клубов). Возраст испытуемых колебался от 17 до 32 лет, средний возраст испытуемых 22,03 полных года, из них мужского пола – 60,00%, женского – 40,00%.

На втором экспериментальном этапе исследования нами решалась задача изучения коммуникативных способностей играющих в ролевые игры, а также динамики коммуникативных способностей в зависимости от стажа ролевой игровой деятельности. На данном этапе исследования приняли участие 42 «ролевика» в возрасте от 16 до 35 лет. Средний возраст испытуемых составил 21,12 полных года, из них мужского пола 62,5%, женского – 37,5%.

Анализ результатов интервью позволил выделить следующие особенности респондентов: наличие конфликтов в родительской семье, стремление к обособлению, трудности в общении со сверстниками (непонимание, проблемы в установлении близких отношений, узость социальных контактов), наличие психотравмирующего события (аборт, смерть близких, развод и пр.), сложности в получении высшего образования (ссылки на конфликты с преподавателями, непонимание со стороны однокурсников, разочарование в специальности и т.д.), неудовлетворенность профессией.

Также было выявлено, что основными мотивами выбора ролевой игровой деятельности являются мотив «поиска себя» и референтной группы: «здесь тебя всегда поймут и поддержат», «в клубе я могу быть

таким, как есть, – самим собой», «собираются нормальные, умные люди, не гопники какие-нибудь».

Участники ролевых игр воспринимают себя и представителей своей социальной группы как людей «утонченных, чувствительных», «сильных», «умных», «мечтательных и романтических», «доверчивых вольнодумцев» и «творческих», однако в силу неких обстоятельств пока не самореализовавшихся. Таким образом, результаты исследования позволяют утверждать, что выбор ролевой игровой деятельности обусловлен стремлением к преодолению трудностей в общении и взаимодействии, а также «поиском себя».

В результате анализа данных, полученных в ходе первого этапа, нами выдвинуто следующее предположение: ролевая игровая деятельность способствует развитию коммуникативных способностей.

Для подтверждения данного предположения на втором этапе исследования мы изучили влияние ролевой игровой деятельности на развитие коммуникативных способностей.

Динамику коммуникативных способностей в процессе реализации ролевой игровой деятельности мы исследовали методом псевдолонгитюда. Для этого выборка была разделена на две подгруппы по стажу увлечения собственно ролевыми играми. Для определения стажевых границ групп была проанализирована кривая нормального распределения давности возникновения увлечения. В первую подгруппу вошли испытуемые, имеющие стаж ролевой игровой деятельности от 0 до 3 лет (подгруппа «новички»), во вторую группу – от 3 и более (подгруппа «эксперты»).

Приведенные в табл. 1 данные показывают, что игроки со стажем достоверно ($p \leq 0,05$) более эмоционально устойчивы, зрелы, толерантны (С), более уверены в себе, спокойны (О), расслаблены, невозмутимы (Q4), более реалистичны, рациональны, полагаются на себя. Так, в интервью можно встретить такие фразы, как «ролевая игра помогла мне обрести массу друзей», «в игре можно потренироваться в разных ситуациях общения: как общаться с принцем, как с негодяем...»

Для более детального рассмотрения динамики коммуникативных способностей «ролеви́ков» было проведено сравнение выделенных подгрупп («новички» и «эксперты») у юношей и девушек отдельно (см. табл. 2 и 3 соответственно).

Как видно из табл. 2, с увеличением стажа у испытуемых повышаются уровень сообразительности, способность мыслить логически (В), другими словами, интеллектуальные качества, лежащие в основе коммуникативных способностей личности, развиваются в результате реализации ролевой игровой деятельности. Кроме того, повышаются эмоциональная устойчивость, зрелость, уравновешенность (С), что приводит к повышению толерантности в общении.

В табл. 3 приведены результаты сравнения средних показателей личностных факторов опросника Р. Кеттелла в группах девушек, разделенных по стажу реализации ролевой игровой деятельности.

Аналогично группе юношей в группе девушек с увеличением стажа интеллектуальные качества, лежащие в основе коммуникативных способностей личности, развиваются (В). Они становятся более мягкими, послушными, уступчивыми (Е), что приводит к развитию таких компонентов коммуникативных способностей, как продуктивность общения, наблюдательность, эмпатия, коммуникативный этикет. Они становятся более серьезными в общении (F), что также приводит к развитию такого компонента коммуникативных способностей, как продуктивность общения. О том же говорят и достоверные различия по фактору N – они становятся более искушенными в общении, тактичными.

Таким образом, из приведенных данных можно сделать следующие выводы: в целом ролевая игровая деятельность влияет на коммуникативные способности положительно: приводит к развитию ряда компонентов коммуникативных способностей личности; динамика развития компонентов коммуникативных способностей у юношей и девушек отлична и, по сути, представляет собой два способа развития данного вида способностей: у юношей в большей мере развиваются эмоциональная устойчивость и рациональный компонент, у девушек же наряду с развитием логических способностей повышается эмпатичность, направленность на партнера по общению (мягкость, уступчивость), серьезность и искушенность.

Полученные результаты, на наш взгляд, определяют перспективы дальнейшего изучения проблемы. Они поднимают такие вопросы, как взаимосвязь предпочтений при выборе ролей и предпочитаемые стили об-

Таблица 1

Усредненные показатели личностных факторов опросника Р. Кеттелла выделенных подгрупп

Факторы	Группы		Вероятность ошибки, p
	«Новички»	«Эксперты»	
С	5,9	6,9	0,045
О	5,2	4,1	0,041
Q4	5,0	4,1	0,048

Таблица 2

Усредненные показатели личностных факторов опросника Р. Кеттелла
выделенных подгрупп среди юношей

Факторы	Группы		Вероятность ошибки, р
	«Новички»	«Эксперты»	
В	4,00	6,30	0,048
С	5,75	7,90	0,031
О	5,25	3,00	0,042
Q1	5,25	7,40	0,021
Q3	5,00	6,40	0,090

Таблица 3

Усредненные показатели личностных факторов опросника Р. Кеттелла
выделенных подгрупп среди девушек

Факторы	Группы		Вероятность ошибки, р
	«Новички»	«Эксперты»	
А	7,00	3,00	0,043
В	5,00	7,50	0,048
Е	7,00	3,50	0,047
F	6,71	2,50	0,012
N	4,57	8,00	0,045
Q2	3,57	7,50	0,048

щения, особенности влияния вида ролевой игровой деятельности на развитие тех или иных компонентов коммуникативных способностей и т.д. Ответы на эти вопросы требуют дополнительных исследований.

Литература

1. Авилов Г.М. Ролевая игровая деятельность в период поздней юности. Кемерово: Кузбассвуиздат, 2005. 234 с.
2. Бодаев А.А. Восприятие и понимание человека человеком. М.: Изд-во МГУ, 1982. 200 с.
3. Братусь Б.С. Аномалии личности. М.: Мысль, 1988. 301 с.
4. Воробьева Н.А. Структурно-функциональные характеристики семьи как фактор развития коммуникативных способностей старшеклассников: Дис. ... канд. психол. наук. Иркутск, 2004. 198 с.
5. Дружинин В.Н. Экспериментальная психология: Учеб. пособие. М.: ИНФРА-М, 1997. 256 с.
6. Захава Б.Е. Мастерство актера и режиссера. М.: Просвещение, 1973. 320 с.
7. Куприянов Б.В. Игра-эпопея «Диалог культур» // Крылатый вестник. 2001. № 3 (11). С. 18–19.
8. Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Возникновение и развитие практики ситуационно-ролевых игр в Костроме // Крылатый вестник. 2001. № 2 (10). С. 21–22.
9. Леонтьев А.А. Психология общения. М.: Смысл, 1999. 365 с.
10. Мельникова Н.М. Социально-психологическая компетентность старшеклассников в общении: Дис. ... канд. психол. наук. М., 1992. 178 с.
11. Петровская Л.А. Компетентность в общении. М.: Изд-во МГУ, 1989. 216 с.
12. Платонов К.К. Проблемы способностей. М., 1972. 312 с.
13. Способности и склонности: комплексные исследования / Под ред. Э.А. Голубевой. М.: Педагогика, 1989. 197 с.
14. Тулинов К. Взгляд извне. [Электронный ресурс] // Internet: www.master.lrp.ru/~vzglyad.php.htm
15. Фетисов Б. Игра для мастера и игрока // Ork-club journal. Уфа, 2000. С. 33–37.
16. Foerster, Nikolaus Zeit, steh still! // Die Zeit-Magazin. 1997. № 31. S. 8–17.

FEATURES OF INFLUENCE OF ROLE PLAY GAME ACTIVITY ON THE DEVELOPMENT OF COMMUNICATIVE ABILITIES OF A PERSON

N.A. Vorobyova, G.M. Avilov (Kemerovo)

Summary. The phenomenon of role play game activity, concept of communicative abilities of a person are considered. The problem of influence of role play game activity on development of communicative abilities of a person is analyzed. The author's model of structural components of communicative abilities of a person and the model of the description of role play game as a kind of activity is offered. **Key words:** communicative abilities, structural components of communicative abilities, role play game activity, role play games, communicative abilities realizing role play game activity.