

ЗАЯВКА
о признании модальности (кластера)
ИГРОПРАКТИКА В ТЕРАПИИ И
ПСИХОЛОГИЧЕСКОМ КОНСУЛЬТИРОВАНИИ

Комитетом направлений и методов (модальностей) психотерапии ОППЛ

1. Название модальности (направления):

Игропрактика в терапии и психологическом консультировании (ИТПК)

2. Составители заявки, название рабочего учреждения:

- Первак В.Е., старший преподаватель Санкт-Петербургского Института Правоведения и Предпринимательства, Санкт-Петербург

- Сурина Л. А. – кандидат химических наук, аналитический психолог, психотерапевт, действительный член Общероссийской Профессиональной Психотерапевтической Лиги, сопредседатель модальности «Юнгианский анализ» ОППЛ, Сертифицированный личный терапевт, супервизор и преподаватель международного уровня ОППЛ, Почётный член Международной профессиональной гильдии психологов-игропрактиков, директор Научно-психологического центра междисциплинарных исследований, автор и руководитель Школы Глубинной Астропсихологии, руководитель Психологического Центра «Творчество жизни», Москва

3. Терминология

Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. В игре, как особом исторически возникшем виде общественной практики, воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности (психологический словарь).

Игропрактика – деятельность по использованию Игры для решения актуальных практических задач. В игропрактике можно выделить три главных направления – игротехнику, геймификацию, игроформацию. Эти три направления отличаются друг от друга по доминирующему способу игрофикации пространства выбора (краткий словарь игропрактика).

Игротехника – направление игропрактики, в котором игрофикация осуществляется за счет создания независимых локальных пространств, полностью состоящих из игровых элементов. Для игротехники характерно стремление к остановке предыдущих процессов и полной замене всех неигровых элементов на игровые – вводится сюжет, участникам приписываются определенные роли, ставится игровая цель, предлагаются особые правила и т.д. При этом все неигровые контексты отходят на второй план, участники погружаются в игрофицированное пространство выбора, а затем выходят из него и вновь возвращаются к неигровым контекстам и процессам.

Геймификация – направление игропрактики, в котором игрофикация осуществляется за счет внедрения дополнительных игровых элементов в неигровой контекст (неигровую ситуацию). То есть в целом ситуацию участники не выбирают, а вот некоторые её дополнительные элементы (условности и ограничения) выбирают, тем самым повышая игрофицированность всей ситуации.

Игроформация – направление игропрактики, в котором игрофикация осуществляется за счет трансформации неигровых элементов в игровые (то есть выбранные участниками), без изменения их сущности. Для игроформации характерна трансформация отношения участников к имеющимся условностям и ограничениям, задающим пространство выбора, что позволяет участникам преобразовать собственное пространство.

4. Краткая история

Игра, как одно из удивительных явлений человеческой жизни, привлекала к себе внимание философов и исследователей всех эпох, поэтому невозможно определить автора игрового направления. Если понять и вникнуть в происхождение и появление игровой технологии то мы можем заметить, что она является первой школой развития жизненных ситуаций и практически значимой целью их освоения.

Начало игровой деятельности возникло еще в древних Афинах (VI-IV века до н. э) – практику организованного воспитания и обучения пронизывал принцип соревнования. Платон считал игру «полезнейшим занятием». Аристотель видел в ней «источник душевного равновесия, гармонии души и тела». Но исторически одна из первых задач игры – это обучение, школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения и выработки необходимых человеческих черт, качеств, навыков, привычек, развития способностей.

В X веке в школах среди методов обучения, также популярны были состязания, в частности, в риторике. В Западной Европе в эпоху Возрождения и реформации (XIV- XVI вв) к использованию принципов игрового обучения призывали Т. Компанелла и Ф. Рабле. Они хотели, чтобы дети без труда и как бы играя, знакомились со всеми науками. В XVI веке Ян Амос Каменский призывал все "школы - каторги", "школы-мастерские" превратить в места игр. Всякая школа, по его мнению, может стать универсальной игрой и надо все осуществлять в играх и соревновании. Также Джон Локк (XVII в) рекомендовал использовать игровые формы обучения. Ж.-Ж. Руссо в XVIII веке предлагал программу образовательных мероприятий: общественно полезный труд, совместные игры, празднества.

В конце XIX века интерес к игровой деятельности повышается, появляются первые научные теории игры. Игра начинает рассматриваться как важное средство формирования и тренировки навыков, необходимых для психофизического и личностного развития, как первичная форма приобщения человека к социуму, а так же как один из способов формирования способности к обучению и воспитанию чувства ответственности за свои поступки и за свою группу. В.К. Гросс стал одним из первых психологов, высказавшим подобные взгляды в своей «теории игры».

С.Л. Рубинштейн, советский психолог и философ, также одним из первых сделал попытку создать отечественную теорию игры. Согласно Рубинштейну, сущность игры заключается в том, что она есть порождение практики, через которую преобразуется действительность, изменяется мир: «В игре формируется и проявляется потребность воздействовать на мир». Выводы о том, что игра является осмысленной деятельностью, развивал в своих трудах и А.Н. Леонтьев: «Игра не является продуктивной деятельностью, ее мотив лежит не в результате, а в содержании самого действия». Своеобразие игровой деятельности, таким образом, проявляется в единстве с практической деятельностью и потому носит активный, действенный характер. С.Л. Рубинштейн, А.Н. Леонтьев и их последователи объясняли игру как легкодоступный путь понимания и освоения мира.

В XX веке интерес к изучению игры возникает с новой силой. Ряд исследователей (У. Мак-Дауголл, Г. Мерфи, Ф.Я. Бентендейх) выдвинули тезис, что игра – это «некий социальный инстинкт», присущий каждому человеку. Большой популярностью до сих пор пользуется теория Ж.Пиаже «игра как самовыражение». «Сущность игры в том, что она есть исполнение желаний, но не единичных желаний, а обобщенных аффектов» – писал Л.С. Выготский.

Представители культурологического игрового подхода (Й. Хейзинга, С. Лем и др.) считают, что игра украшает жизнь, дополняет ее и является жизненно необходимой каждому человеку. Согласно этой теории культура возникает в форме игры и изначально разыгрывается. И все виды деятельности, даже те которые прямо направлены на удовлетворение жизненных потребностей, стремятся найти для себя форму игры. В этих играх общество выражает свое истолкование жизни и мира.

Э. Берн рассматривает психологию человеческих отношений через «игры, в которые играют люди», где можно обратиться к внутреннему ребенку, родителю или взрослому.

Отечественный психолог Д.Б. Эльконин наделяет игру четырьмя важными функциями: средство развития мотивационно-потребностной сферы, средство развития умственных действий, средство познания и средство развития произвольного поведения.

Наш современник Р.С. Немов определил игру как «вид деятельности, выполняющий две функции: психологическое развитие человека и его отдыха».

Особую роль в становлении игрового обучения сыграло стихийное развитие игротехнического движения, опиравшегося в первую очередь на использование деловых игр, которые послужили основой развития множества способов обучения, получивших название методов активного обучения. Первая деловая игра была разработана и проведена М.М. Бирштейн в 1932 году. Метод получил признание и бурное развитие до 1938 года. Их второе рождение произошло в 1960-х гг., после того как появились первые деловые игры в США (Ч. Абт, К. Гринблат, Ф. Грей, Г. Грэм, Г. Дюпюи, Р. Дьюк, Р. Прюдом и другие).

С середины прошлого века в Москве на междисциплинарных методологических семинарах стала разрабатываться особая форма интеллектуальных методологических игр, которая затем, в конце 70-х годов, была преобразована и названа организационно-деятельностная игра (ОДИ) – автор Г.П. Щедровицкий. Суть ОДИ не передается через текст и даже через видеозапись. Участник ОДИ сам создает для себя необходимые знания в процессе игры и переживает собственные мучительные поиски, напряжение, открытия. В процессе ОДИ участник попадает в кризисы и выкарабкивается из них, натывается на непонимание и невозможность донести свою мысль и вынужден найти, открыть для себя новые выразительные средства и новые для себя способы общения. По окончании игры участник уносит с собой новые открытия и новые возможности. Как известно, можно забыть то, что ты услышал от других, но почти невозможно забыть то, что ты в муках создал сам.

Сегодня понятие игры осмысливается по-новому. Игровое направление является не только активным методом обучения, но и терапевтической помощью. Ее рассматривают как эффективный психологический инструмент, который может быть использован специалистами помогающих профессий для решения широкого спектра практических задач.

Психологических, трансформационных, интеграционных и других игр сейчас существует огромное количество. Все они различаются по форме, содержанию, целям и наполнению. Есть игры, которые нацелены на решение вопросов в одной узкой сфере (например, романтические отношения или финансы), есть универсальные, различающиеся по механике и содержанию, которые позволяют найти ответы на запросы участников.

Но всех их объединяет то, что любая игра состоит из четырех составляющих: игровое поле, ведущий, участник(и) и элемент случайности (подсказка нашего бессознательного). Игровое поле определяет суть игры, ее наполнение: некоторые игры сделаны на базе существующих методик (например, используются мифические архетипы, гештальт-терапия, соционика, пирамида Дилтса или Маслоу и т.п.), некоторые – полностью авторские разработки. Со стороны это выглядит как набор позиций, заданий, карточек, фишек, образов, где каждая деталь должна помочь участнику взглянуть на ситуацию иначе, чем он привык. Так выглядит внешняя структура игрового процесса. Этапы внутри процесса напрямую зависят от каждой отдельной игры. Но и здесь можно выявить некоторые закономерности, схожие с построением литературного произведения: введение, развитие, кульминация и завершение.

Психологические игры — это совершенная импровизация, в которой нет четко заданного сценария. Неповторимость встречи напрямую связана с уникальностью каждого участника и мастерства ведущего, следовательно, есть масса вероятностей и следует четко отслеживать динамику группы как и в тренинговой форме работы. Предсказать результат невозможно, так как инсайты могут возникнуть через некоторое время после завершения игры. Однако, в начале игры необходимо обязательно четко обозначить суть процесса, выстроить границы, которые начинаются с обозначения начала игры, ее конца и правил поведения. Поэтому важна профессиональная компетенция специалиста и направленное внимание на процесс происходящего.

В заключение важно выделить основные понятийные характеристики, из которых складывается игропрактика:

- Игра является докультурным феноменом и связана с глубинными личностными чертами людей;
- Игра является особым креативным, творческим пространством и пространством апробации идей;
- Игра создается искусственно, как продукт деятельности, а также может применяться как средство в других сферах деятельности;
- Игра является пространством свободного действия и пространством реализации личностных устремлений человека. Может быть терапевтической основой для трансформации чувств и наполнения эмоционально-психологическими ресурсами.

5. Литература

1. Г. Гессе. Игра в бисер, 224 с. – М.: АСТ, 2018
2. Й. Хейзинга. Homo Ludens, 464 с. – М.: Прогресс, 1992
3. М.М. Бахтин. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса, 704 с. – М.: Эксмо, 2014
4. Дж. Родари. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй, 240 с. – СПб: Самокат, 2013
5. Л.Е. Смеркович, А.А. Городецкий. Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие, 281 с. – OZON, 2017
6. А.В. Стеганцев. Игра-Игрок-Игротехника. / Доклад на 3-й конференции Российской ассоциации «Игры в образовании» / Красногорск, 2011

6. Миссия:

Игрофикация становится неотъемлемой частью современного мира и игровые технологии представляют предмет профессионального интереса для психологов, психотерапевтов, педагогов, коучей.

Наша общая цель - создание развивающегося профессионального сообщества. Наши задачи: повышение качества психологического сопровождения с применением игровых технологий, популяризация и внедрение игровых технологий в психологическую практику, развитие рынка квалифицированных услуг. Нам важно объединить психологов и психотерапевтов самых различных направлений, чтобы вместе развивать сферу игрофикации психологических практик на российском и международном рынке и повышать ее значимость. (Гильдия психологов-игропрактиков)

7. Основные формы применения:

Игропрактика существует в настоящее время как трансформационный инструмент в форме различных методов, методик и техник, которые применяются в практической психологии, психотерапии, педагогической практике, в коррекционной практике, в коучинге; в виде индивидуальных, парных и групповых встреч.

8. Другие методы психотерапии, применяемые наряду с основной:

Арт-терапия, юнгианский анализ, сказкотерапия, психодрама, гештальт-терапия, и другие методы и направления, которые автор сможет представить в игровой деятельности, где в легкой и непринужденной форме клиент сможет разобраться со своими ограничениями.

9. Отличия от других, родственных модальностей:

Игровое направление от других модальностей отличает широта одновременно используемого психологического инструментария разных практик. И, в то же время, существует собственный подход к изготовлению, подготовке и проведению игры. В игровой деятельности смещается акцент с проблемы на решение, с препятствия на цель. Любая игра

моделирует различные жизненные ситуации, ставит вопросы, с которыми участники сталкиваются в реальной жизни. Игропрактика позволяет трансформировать любые решения, ситуации, эмоции в ресурсное состояние и раскрыть свой потенциал.

10. Реквизиты авторов, представляющих модальность:

- Виолетта Евгеньевна Первак – психолог, гештальт-консультант, тренер СПТ, тета-инструктор, супервизор помогающих профессий, действительный член ОППЛ

+7 (915) 145 9850, pervak_ve@mail.ru;

- Сурина Лидия Алексеевна – *кандидат химических наук*, аналитический психолог, психотерапевт, действительный член Общероссийской Профессиональной Психотерапевтической Лиги, сопредседатель модальности «Юнгианский анализ» ОППЛ, Сертифицированный личный терапевт, супервизор и преподаватель международного уровня ОППЛ, директор Научно-психологического центра междисциплинарных исследований, Почётный член Международной профессиональной гильдии психологов-игропрактиков, автор и руководитель Школы Глубинной Астропсихологии, руководитель Психологического Центра «Творчество жизни», Москва

+7(916)405 16 58, sla57@mail.ru