

Научная статья

DOI: 10.17748/2686-9969-2021-4-3-109-114

УДК 159.99

КРЕАТИВНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ИГРЫ

Дурасова Елена Алексеевна

Кубанский государственный университет

г. Краснодар, Россия

<https://orcid.org/0000-0001-6072-6573>

durasovaelena0@gmail.com

Аннотация: статья посвящена изучению креативного потенциала психологической игры, выявлению возможностей ее применения в работе с подростками и влияния на развитие личности человека. Выявлено, что именно такая игра позволяет погрузиться в мир самосознания человека, развить осознанность и коммуникативные навыки, дать возможность поговорить на щекотливые, запретные темы. В статье рассмотрены диагностическая и коррекционно-развивающая функции психологической игры. Показана важность игры для развития воображения, мышления, воли и личности человека в целом на основе взаимосвязи между характером человека и его ролью. В ходе исследования был сделан вывод, что психологическая игра – это специально организованный процесс исследования, проб новых взаимодействий с миром и самим собой, внутренней трансформации.

Ключевые слова: психологическая игра; деятельность; действительность; воображение; личность; сознание

Для цитирования: Дурасова Е.А. Креативный потенциал психологической игры // Педагогика: история, перспективы. 2021. Том. 4. № 3. с. 109-114.

DOI: 10.17748/2686-9969-2021-4-3-109-114

Original article

CREATIVE POTENTIAL OF THE PSYCHOLOGICAL GAME

Durasova Elena Alekseevna

Kuban State University

Krasnodar, Russia

<https://orcid.org/0000-0001-6072-6573>

durasovaelena0@gmail.com

Abstract: the article is devoted to the study of the creative potential of psychological game, the discovery of ways to apply it while working with adolescents, and the impact on one's personality development. It is revealed that it is this kind of game that allows to immerse oneself in the world of human self-awareness, develop consciousness and communication skills, and give an opportunity to talk on sensitive, forbidden topics. The article discusses the diagnostic and correctional and developmental functions of the psychological game. The importance of play for the development of imagination, thinking, will and personality of a person as a whole is shown on the basis of the relationship between a person's character and his role. In the course of the study, it was concluded that psychological game is a specifically organized process of research and attempts at new kinds of interactions with the world and oneself, internal transformation.

Keywords: psychological game; activity; reality; imagination; personality; consciousness

For citation: Durasova E.A. Specifics of adolescents' attitude towards deception. *Pedagogy: history, prospects*. 2021. Vol. 4. no. 3. PP. 109-114. (In Russ.)

DOI: 10.17748/2686-9969-2021-4-3-109-114

Игра – это одно из лучших занятий в жизни, и это занятие кажется одновременно бесполезным и необходимым. Игра, как само по себе непреднамеренно захватывающее явление жизни, оказалось очень серьезной и сложной проблемой для научного мышления. Человеческая игра означает не только функционирование созревших в организме систем и не движение, которое просто происходит по мере накопления неиспользованной энергии в организме. Игра — это, прежде всего, деятельность [1]. Значит, игра — это выражение особого отношения человека к окружающему миру и обстоятельствам. Суть человеческой игры - в умении, отображая, преобразовать действительность.

Игры людей разных возрастов в сочетании с воображаемой деятельностью выражают стремление и желание изменить окружающую действительность. Эта способность игры творчески изменять реальность стоит на первом месте, а способность отражать, и преобразовывать реальность лежит в основе игры.

Игра взрослого и ребенка, связанная с воображаемой деятельностью, выражает стремление, и желание изменить окружающую его действительность. Эта способность творчески превращать реальность в игру в ней же впервые раскрылась и сформировалась. Умение отражать и преобразовывать реальность - главный смысл игры.

Значит ли это, что игра, переходя в воображаемую ситуацию, является отходом от реальности? И да, и нет. В игре действительно есть отход от реальности, но есть и проникновение в нее. Итак, в кажущемся необычным, воображаемом, вымышленном и нереальном мире игры вы не можете избежать реальности, другими словами, в ней нет бегства от действительности. Всё, в чем живет игра, и всё, что она воплощает в жизнь, исходит из реальности. Игра выходит за пределы одной ситуации и отвлекается на какой-то аспект реальности, эффективно раскрывая другой. Единственное, что нереально в игре, это то, что для неё не существенно и не несет особого смысла, в ней нет реального воздействия на предметы, и на этот счет играющий не питает обычно никаких иллюзий. Но все, что в ней важно - действительно, подлинно, реально: настоящие эмоции, желания, чувства, идеи,

которые в ней разыгрываются, реальны и решающие в процессе вопросы [2]. Когда ребенок играет ту или иную роль, он не просто фиктивно переносится в чужую личность. Взяв на себя роль и войдя в неё, он расширяет, обогащает и углубляет свой характер. Важность игры для развития личности ребенка в целом, а также воображения, мышления и воли основывается на взаимосвязи между характером ребенка и его ролью.

За игрой стоит некий стереотип, что «играют только дети», но люди всех возрастов иногда играют, даже не осознавая этого. Вспомните треугольник Карпмана-Берна. Если проводить аналогию, это тоже своего рода игра, если быть точнее, бессознательная психологическая игра, в которую люди играют, не подозревая того, что они являются её участниками. Этот треугольник основан на модели психологических манипуляций. Данная модель определяет три типичных психологических роли, которые возникают в процессе человеческих взаимоотношений: жертва, последователь и спасатель. Эти ролевые отношения были описаны американским психотерапевтом Стивеном Карпманом, а затем американским психологом Эриком Берном, который поддержал и продолжил идею своего учителя. Люди оказываются втянуты в данную игру, когда возникает ситуация, в которой человек выступает в роли жертвы или преследователя. Тогда разные люди берут на себя разные роли. Затем, «два игрока движутся по треугольнику, и роли соответственно меняются». Например, жертва превращается в спасателя, спасатель начинает преследование или пытается выйти из ситуации и оказывается жертвой [3]. Однако, каждая из этих ролей, когда её примеряет на себя человек, становится субъективной. Как сказал транзакционный аналитик Клод Штайнер: «...Жертва на самом деле не так беспомощна, как себя чувствует; Спасатель на самом деле не помогает, а Преследователь на самом деле не имеет обоснованных претензий».

Психологические игры явление новое, но оно уже обрело достаточную популярность, потому что это весело и легко для всех её участников, данный подход позволяет любому ощутить, а также насладиться миром сознания. Это делает процесс самосознания человека более интересным и забавным. Люди чувствуют себя гораздо спокойнее, когда воспринимают этот опыт как простую игру. Игры такого рода позволяют участникам давать ответы, отражающие их суть. Это делает игру отличным способом преодолеть недопонимание в семье, коллективе и между друзьями. Игра позволяет говорить на сложные, запретные и щекотливые темы.

Все игры этого типа имеют глубокий смысл. Некоторые из них открывают людям их внутренний мир. Другие - дают возможность увидеть определенную, волнующую жизненную ситуацию с «другой точки зрения». Третьи творчески организуют поиск решения. Четвертые – помогают наладить взаимодействие с другими людьми или разработать стратегии действий в стрессовых ситуациях. Существует так много разных вариантов, и каждая игра нацелена на что-то конкретное [4].

Психологическую игру можно активно использовать педагогам и психологам в работе с подростками. Особое место в работе психолога уделяется формированию гармонично развитой личности подростка, если правильно подобрать игровые технологии, то можно получить нужный результат. В настоящее время на поведение подростков большое влияние оказывают социальные факторы, выходя из-под опеки взрослых, они оказываются не подготовленными к ситуациям соци-

ального риска. Подобная неподготовленность может проявляться в неумении избегать вредных привычек, следить за своим здоровьем.

В подростковом возрасте у детей возрастает потребность в сложных задачах и участии в принятии решений. Кроме того, подростки чаще нуждаются в связях и поддержке со стороны сверстников и взрослых, помимо своих родителей. Во время участия в психологической игре у молодых людей есть возможность преуспеть в чем-то, почувствовать себя хорошо, получить вызов и развить свои навыки [5]. Поскольку подростковый возраст — это переходный период, когда отношение к родителям снижается, социальные отношения со сверстниками и другими взрослыми могут становиться все более важными как для общего психологического благополучия, так и для получения удовольствия от занятий. Участие в психологической игре связывает подростка с группой одинаковых сверстников, дает возможность поделиться опытом и целями, укрепить дружбу. Следовательно, досуг в виде психологической игры может способствовать удовлетворению подростковых потребностей в социальных связях и может способствовать их идентичности как важного и ценного члена группы или сообщества. В таких занятиях у подростков есть возможность быть с другими людьми, сотрудничать с ними и чувствовать себя уважаемыми и значимым.

Психологические игры в работе психолога с подростками могут выполнять следующие функции:

- диагностическая функция заключается в раскрытии переживаний подростка, особенностей его характера и межличностных отношений. В игровом процессе выявляются некоторые скрытые стереотипы, модели поведения, неконструктивные установки, конфликты и привычные способы их разрешения;

- коррекционно-развивающая функция состоит в предоставлении подростку возможности для самовыражения, осознания и отреагирования психоэмоционального напряжения, страхов. Игра способствует коррекции негативных черт характера, перестройке отношений, расширению жизненного кругозора, формированию навыков адаптивного взаимодействия, развитию многих психических функций, учит подростков организовывать и планировать собственную деятельность [6].

На данный момент совместно с учащимися МБОУ СОШ №24 и преподавателями Кубанского Государственного университета был реализован проект по ознакомлению с миром игр и погружению в него, а также созданию психологической игры. Целью проекта было показать учащимся в результате создания и проведения игры, что она имеет не только развлекательный характер, но и несёт в себе различные психологические инструменты. Совместно с участниками проекта мы выбрали наиболее близкий для нас вид психологической игры - игру проживание. Разрабатывая сценарий игры, в которой по сюжету происходил апокалипсис, мы постарались поднять такие проблемы как потребительское отношение людей к природе, ограниченность ресурсов, чувство справедливости, морально-этические ценности. Давая волю воображению и мышлению участников, в конце игры был поставлен вопрос: «Что помогает человеку оставаться человеком в критических ситуациях, когда от принятого решения зависит собственная жизнь? И что помогло вам сохранить достоинство?». Исходя из ситуации в игре, было необходимо придумать роли участникам и распределить их. Это была задача не из легких, так как нужно было каждому персонажу привить определенные качества и критерии, по которым должен был проходить отбор. За основу некоторых персонажей были взяты герои из любимых произведений, книг, фильмов. Выбирали героев основны-

ваясь на их полезности для выживания. В свою очередь студенты, решая добавить пространство для воображения и усложнить игру, подобрали такие характеристики, которые учитывают и психологические особенности людей. Это было сделано чтобы показать, насколько важны личностные качества каждого человека и что возможно от этих самых качеств будет зависеть его жизнь. Так же был сделан упор на ценностные ориентиры участников игры, добавляя таких персонажей, к которым будут проявлять эмпатию, сожаление и стараться их защитить. (беременная девушка, мужчина с пороком сердца). Были добавлены и отрицательные качества, в которых зашифровали психологические характеристики, чтобы дать волю воображению детей, возможность поразмышлять пофантазировать о том какой их персонаж. Реализация и защита проекта прошла успешно, так как данная психологическая игра не только помогла задуматься о смысле жизни, ответственности за себя и близких людей, найти адекватные способы поведения в данной ситуации, но и заинтересовала всех участников образовательного процесса возможностями и перспективами данного вида игра.

Подводя итог, можно сделать вывод о значении психологических игр. Люди привыкли думать, что игры сами по себе – это просто развлечение, а зря. И даже если игра кажется не серьезной, забавной, в этом и есть её главный секрет. Ведь применительно к психологическим играм, это специально организованный процесс исследования, внутренней трансформации, процесс проб новых способов взаимодействия с миром и самим собой. Взрослым играть в психологические игры так же полезно, как и детям. Это дает возможность расширить свою осведомленность, ответить на свои беспокойства и сомнения, встретиться с ограничивающими убеждениями, прокачать осознанность и часто найти новые ресурсы для своей жизни. Не игнорируйте этот метод саморазвития. В игры нужно играть, менять их и создавать самим. Возьмите игры себе «на вооружение» и сделайте их частью своей жизни, так вы сможете всегда находиться в увлекательном процессе развития.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Эльконин Д.Б. Психология игры. — М.: Владос, 1999 г. — с. 46
2. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. - СПб: Издательство "Питер", 2000
3. Демидова Т.А., Соико В.В. "Использование концепции С. Карпмана для исследования созависимых отношений" Таврический журнал психиатрии, № 1 (78), 2017, с. 33-37.
4. Спиваковская А.С. Игра – это серьезно. – М.: Педагогика, 1981.
5. Игнатович В.К., Игнатович С.С. Понятие индивидуальных образовательных результатов учащихся в контексте индивидуализация процесса дополнительного образования детей. Педагогика: вчера, сегодня, завтра. 2019. Том. 2. № 2. с.04-15. <https://dpo-journal.ru/index.php/pvsz/article/view/51>
6. Стукаленко Н.М., Груздева К.В. Применение игровых технологий в работе психолога с трудными // Международный журнал экспериментального образования. – 2015. – № 12-4. – с. 534-535

REFERENCES

1. Elkonin Psychology of the game. - M.: Vlados, 1999 - p. 46
2. Rubinstein Fundamentals of General Psychology. - SPb: Publishing house "Peter", 2000

3. Demidova T.A., Soiko V.V. "Using the concept of S. Karpman for the study of codependent relationships" Tauride Journal of Psychiatry, №. 1 (78), 2017, p. 33-37.
4. Spivakovskaya A.S. The game is serious. - М.: Pedagogy, 1981.
5. Ignatovich V.K., Ignatovich S.S. The concept of individual educational results of students in the context of the individualization of the process of additional education for children. Pedagogy: yesterday, today, tomorrow. 2019. Vol. 2. № 2. p.04-15. <https://dpo-journal.ru/index.php/pvsz/article/view/51>
6. Stukalenko N.M., Gruzdeva K.V. The use of gaming technologies in the work of a psychologist with difficult ones // International Journal of Experimental Education. - 2015. - №. 12-4. - p. 534-535

Информация об авторе: Дурасова Елена Алексеевна, Кафедра педагогики и психологии, Факультет педагогики, психологии и коммуникативистики. Кубанский государственный университет.
г. Краснодар, Россия
<https://orcid.org/0000-0001-6072-6573>
durasovaelena0@gmail.com

Игнатович Светлана Сергеевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики и психологии. Кубанский государственный университет.
г. Краснодар, Россия
<http://orcid.org/0000-0003-0479-6117>
ssign67@mail.ru

Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи

Information about the author: Durasova Elena Alekseevna, Department of Pedagogy and Psychology, Faculty of Pedagogy, Psychology and Communication Studies, Kuban State University, Krasnodar, Russia
<https://orcid.org/0000-0001-6072-6573>
durasovaelena0@gmail.com

Ignatovich Svetlana S. Associate Professor, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Pedagogy and Psychology.
<http://orcid.org/0000-0003-0479-6117>
ssign67@mail.ru

The author has read and approved the final manuscript.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted: 26.05.2021
Одобрена после рецензирования и доработки / Approved after reviewing and revision: 23.06.2021
Принята к публикации / Accepted for publication: 25.06.2021

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов./ The author declares no conflicts of interests.

© Дурасова Е.А. 2021

© Игнатович С.С. 2021

© «Педагогика: история, перспективы». 2021