РУССКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИННОВАЦИЙ

Кировский филиал

РЕФЕРАТ

ПО ДИСЦИПЛИНЕ «СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ КОМПЕТЕНТНОСТЬ»

Тема: Игровые методы в терапии

Выполнил:

Студент 5 курса, группа ПЗ-51

Проверил:

Преподаватель

г. Кирок

2009 г.

**План**

1. Понятие игры

2. Интерактивная игра или игра в тренинге

3. Ролевая и сюжетно-ролевая игра

4. Деловая игра

5. Имитационная игра

6. Типичные ошибки в организации и проведении игр в тренинге

Список литературы

**1. Понятие игры**

Б.Г. Ананьев, один из основоположников отечественной психологической науки, пишет, что игра занимает ведущее место в социальном формировании человека, как субъекта познания и деятельности. В искусственно воссозданных условиях человек проигрывает разные жизненные и производственные ситуации, что является необходимым для его развития, изменения его социальных позиций, ролей в обществе, для формирования профессиональных интересов, потребностей и навыков.

Французский ученый Р. Калуа в своей работе «Структура и классификация игр» определяет общие характеристики, согласно которым игра свободна (у участника нет никаких обязательств), изолирована во времени и пространстве, регламентирована правилами, в ней создается и поддерживается высокое эмоцианально-интеллектуальное напряжение участников через систему управления их взаимодействием.

К признакам игры специалисты относят в первую очередь игровой контекст, включающий: игровую зону (реальную или психологическую); время и пространство, в границах которых осуществляется игровое действие. Контекст игры это, по словам М. М. Бахтина, атмосфера быстрых и резких перемен, риска и свершений [2].

И.В. Вачков отмечет, что игра «…создает новую модель мира, приемлемую для ее участников. В рамках этой модели задается новая воображаемая ситуация, изменяются семантические смыслы предметов и действий, часто "спрессовывается" время, до краев наполняясь интеллектуальными и эмоциональными событиями» [2].

Любая игра немыслима без правил, которые, по словам А. Г. Асмолова, "можно считать полномочными представителями тенденции к устойчивости, стабильности, повторяемости жизни". И "никакие правила, принятые в игре, не дают возможности предсказать все ходы, все возможные варианты, т.е. получается, что игра – это одновременно как бы и хранилище норм, сберегающих устойчивость бытия, и школа социализации, готовности к непредсказуемости жизни" [4, с. 46].

С одной стороны, игра представляет собой жесткую структуру, так как она требует от участников обязательного соблюдения правил, определяющих ее ход. А с другой правила игры, ограничивая степени свободы, допускают, однако, разнообразные импровизации и вариативность поведения. Таким образом, игра образует противоречивое единство свободы и необходимости, заданности и гипотетичности, жесткости игровых обстоятельств и условности поведенческих границ [2].

В среде психологов интерес к игре является уже традиционным. Достаточно назвать только некоторых авторов классиков психологии, – занимавшихся проблемами игры: К. Бюллер, А. Валлон, Л. С. Выготский, К. Гросс, А. В. Запорожец, К. Коффка, А. Н. Леонтьев, Ж. Пиаже, С. Л. Рубинштейн, З. Фрейд, В. Штерн, Д. Б. Эльконин и др.

В психологии практически общепринятой является точка зрения, согласно которой игра служит эффективным средством социализации и адаптации к обстоятельствам жизни, нейтрализации стрессопорождающих нагрузок и, следовательно, средством оздоровления.

По мнению ряда исследователей, психологическими механизмами игры являются замещение, вытеснение, сублимация. Причем динамика замещения в игре развертывается в подлежащем контролю и экспериментированию пространстве, что отличает игру от иррациональных и идеальных способов и сфер замещения (сновидений, фантазий) [2]. В силу этого игра превращается в одно из важнейших средств психотерапии и психотренинга.

**2. Интерактивная игра или игра в тренинге**

Игровая деятельность участников тренинга структурирована в соответствии с целями и задачами работы и подразумевает возможность и необходимость межличностного взаимодействия (интеракции).

Можно выделить несколько разновидностей интерактивных игр: подвижные (разогревающие игры), сюжетные и ролевые, деловые и имитационные (последние две группы иногда обоснованно рассматриваются как разновидности ролевых) [3].И.В. Вачков выделяет ситуационно-ролевые, дидактические, творческие, организационно-деятельностные, имитационные, деловые игры [2].

Игра может использоваться и как психотерапевтический метод, что особенно ярко проявляется в гештальттерапии и психодраме. В определенном смысле к игровым методам можно отнести и работу с деструктивными играми в общении, проводимую в трансакционном анализе Э. Берна.

Использование игровых методов в тренинге, по мнению многих исследователей, чрезвычайно продуктивно.

На первой стадии групповой работы игры полезны как способ преодоления скованности и напряженности участников, как условие безболезненного снятия "психологической защиты".

Очень часто игры становятся инструментом диагностики и самодиагностики, позволяющим ненавязчиво, мягко, легко обнаружить наличие трудностей в общении и серьезных психологических проблем.

Благодаря игре интенсифицируется процесс обучения, закрепляются новые поведенческие навыки, обретаются казавшиеся недоступными ранее способы оптимального взаимодействия с другими людьми, тренируются и закрепляются вербальные и невербальные коммуникативные умения.
Ведь игра, пожалуй, как никакой другой метод эффективна в создании условий для самораскрытия, обнаружения творческих потенциалов человека, для проявления искренности и открытости, поскольку образует психологическую связь человека с его детством. Вследствие этого игра становится мощным психотерапевтическим и психокоррекционном средством не только для детей, но и для взрослых [1].

Возможности игровых методов в тренинговой работе действительно неисчерпаемы (А. А. Вербицкий, Ю. В. Громыко, П. Г. Щедровицкий и др.). Как отмечает К. Фопель [7, с.30], интерактивные игры «…не только обращаются к интеллекту участника, но «затрагивают личность участника целиком — его мысли, чувства, знания, интерес и стремление к игре».

Применительно к тренингу, И.В. Вачков подразделяет игры на коррекционные и психологические. По его мнению, цель коррекционных игр в тренинге состоит в том, чтобы изменить человека, "скорректировав" его в сторону большего соответствия некоему социальному стандарту, а, цель психологических игр, напротив, в том, чтобы помочь человеку утвердить свое *Я*, чувство собственной ценности, предложить "испытательный полигон" для работы с самим собой. В первом случае необходимо внешнее, постороннее вмешательство, порой достаточно жесткое, в те или иные психические проявления человека (в зависимости от содержательно-психологической направленности в рамках нормального онтогенетического развития различается коррекция умственного развития, коррекция развития личности, коррекция и профилактика развития невротических состояний и неврозов). Во втором случае ведущий тренинга исходит из гуманистического постулата о том, что любой участник группы, как и всякая личность, уникален, самоценен и обладает внутренними источниками саморазвития.

В психологических тренинговых играх большее значение имеет не сам процесс игры, часто дарящий участникам массу положительных эмоций и прочищающий, как всякая хорошая детская игра, каналы творческой инициативы и спонтанности, а осмысление, рефлексия происходящего после игры.

**3. Ролевая и сюжетно-ролевая игра**

Ролевая и сюжетно-ролевая игра очень распространены и в России, и в мире. Существуют целые ассоциации «Игроков в историю», выходят специальные издания по теме. Среди них и российские – например, Master Ludi, выходящий в Санкт-Петербурге.

Ролевые игры изначально базировались на теории ролей, которую – каждый по-своему – разрабатывали Дж. Мид, Дж. Морено и Р. Линтон. Сейчас они применяются очень широко – как в направлениях психотерапии, признающих катарсис (социометрия и психодрама, гештальттерапия, группы встреч, первичная терапия Янова, трансакционный анализ и др.), так и в бихевиористской психотерапии. В тренинговых группах, ориентированных на личностный рост, саморазвитие и самопознание, ролевые игры также применяются очень активно, хотя и далеко не исчерпывают все игровое содержание занятий [2].

Ролевые игры – это игры на возможное изменение уже известных тенденций, на проектирование новой истории, на оценку всех возможных вариантов – с тем, чтобы научиться делать выбор и просчитывать последствия. В некоторых источниках их называют сюжетно-ролевыми или ситуационно-ролевыми играми.

Сущность ролевой игры заключается в том, что человек временно «принимает» определенную социальную роль и демонстрирует поведенческие модели, которые, как он считает, соответствуют ей. Она не сводится к разыгрыванию дословно описанных действий персонажа, как при игре пьесы. Задается только социальная роль, конкретные же действия, подразумеваемые ею, участники определяют сами.

В большинстве случаев в игре участвует одновременно несколько человек, каждый из которых выступает в своей роли. Как правило, участника просят «взять на себя роль, не характерную для исполнителя либо характерную для него, но в абсолютно другой обстановке», что позволяет получить новый опыт поведения [6]. Обстановка же создается таким образом, чтобы оптимизировать возможности для обучения новым поведенческим моделям.

Образно говоря, ролевую (сюжетно-ролевую) игру можно сравнить с театральным представлением по пьесе, в которой написан только первый акт, а все остальное оставлено на откуп актерам: как и что они сыграют, то и получится.

Применение ролевой (сюжетно-ролевой) игры в тренинге позволяет решать следующие задачи: Сформировать у участников новые модели поведения в ситуациях межличностного взаимодействия.

* Расширить гибкость поведения благодаря возможности принимать роли разных участников общения.
* Обучить моделям эффективного поведения в конкретных ситуациях общения (знакомство, конфликт, устный экзамен и т. д.).
* Продемонстрировать условность предписываемых ролями поведенческих моделей, их зависимость от контекста общения.
* Создать условия для осознания и коррекции собственных неадекватных поведенческих моделей.
* Снизить остроту проблемных переживаний, связанных с проигрываемыми ситуациями (эффект катарсиса). Этот же эффект лежит в основе психотерапевтического воздействия многих техник психодрамы и игровой психотерапии [3].

Выделяют различные типы сюжетно-ролевых игр. С одной стороны, они могут классифицироваться по функциям:

* иллюстрация определенного процесса или ситуации
* демонстрация эффективной модели поведения
* тренировка навыков
* предоставление обратной связи и т. д.

С другой стороны, можно классифицировать игры по тому, кто выступает главными действующими лицами (участники, ведущий) и чьи роли они исполняют (самих себя, других участников, посторонних людей) [3].

Разработка сценария сюжетно-ролевой игры производится с учетом решаемых задач, контингента занимающихся, места игры в общей структуре тренинга. Как правило, данный этап выполняется ведущим на стадии подготовки к тренингу, но при определенном опыте сценарий можно создать и непосредственно по ходу занятия, с учетом контекста тренинговой ситуации.

**4. Деловая игра**

Деловая игра чаще всего применяется для решения организационно-производственных задач как непосредственно на предприятиях и в учреждениях, так и при подготовке и переподготовке руководящих и инженерных кадров [2].

Историю их возникновения специалисты возводят к 1932 году, когда М. М. Бирштейн провела в Ленинграде деловую игру по организационно-производственным испытаниям. В 1966 году была создана первая крупномасштабная деловая игра «Реформа», в 1968 году деловая игра «Астра» (Ленинградский финансово-экономический институт, профессор И. М. Сыроежкин.). Были созданы несколько научных центров по разработке теории и практики деловых игр (Москва, Санкт-Петербург, Киев, Новосибирск, Челябинск и др.), постоянно проводятся семинары по активным методам обучения.

Особенно широко деловые игры стали использоваться в последние годы. В настоящее время в мире используется более 2000 деловых игр.

И.В. Вачков предлагает рассматривать несколько видов деловых игр:

* Производственные
* Организационно –деятельностные
* Проблемные
* Учебные
* Комплексные [2].

В психологических тренингах деловые игры используются, но, как правило, в несколько "урезанном" виде, поскольку обычно сказывается дефицит времени и ведущий отдает предпочтение более "терапевтическим" процедурам. Ведь что бы ни говорилось, деловые игры все-таки "деловые", а не "психологические", т. е. они в большей степени связаны с нацеленностью на решение административных, производственных или учебных задач.

Деловую игру можно рассматривать как

1. метод обучения профессиональной деятельности, предполагающий решение учебно-производственных задач в игровой форме, когда учащиеся берут на себя роли и в соответствии с установленными правилами в условиях заданной игровой ситуации выполняют профессиональные функции, имитируя профессиональную деятельность, вступая в коллективные отношения;

2. метод имитации принятия управленческих решений в различных производственных ситуациях путем игры по заданным правилам группой людей.

В ходе деловой игры решаются специально разработанные профессиональные (экономические, управленческие, технологические) задачи, в результате чего происходит совершенствование профессиональных умений и навыков обучаемых. Деловая игра используется также при коллективной выработке стратегий или организационных решений.

**5. Имитационная игра**

### Имитационной называют игру, которая позволяет исследовать социальную систему путем эксперимента с ее моделью, воспроизводящей функционирование системы во времени. При этом имитируются взаимодействия органов управления в тех или иных хозяйственных ситуациях и т.д. Имитационные игры - это игры с разной целевой направленностью.

Игра организуется следующим образом: участники в предложенной руководителем ситуации принимают определенные решения, имитируя исполнение заранее розданных ролей, одновременно реагируя на действия соседей, исполняющих иные роли. Учитывая реакции партнеров, принимают решения. В такой игре может быть только одна роль, которая тиражируется каждым участником, который в свою очередь готовит свое решение.

В завершение анализируется и обсуждается каждый игровой этап, восстанавливается порядок действий участников, оценивается правильность выбранных решений с различных точек зрения. Информация обобщается, выделяются цепочки причинно следственных связей. В имитационной игре отсутствует модель управленческой системы и объект управления, остается только модель среды, в которой необходимо принять решение.

**6. Типичные ошибки при организации и проведении игр в тренинге**

Психологи отмечают, что тренер может только влиять на ход игры, но не может определять его. В игре важно не освоение определенных знаний, умений и навыков - это задача тренинга, а построение личного отношения и личного понимания прожитых на игре событий. Личное отношение не может быть правильным или неправильным, оно либо возникает, либо нет. И отношение игроков к прошедшей игре может быть совсем не таким, какое предполагали организаторы игры.

Необходимо конкретизировать некоторые типичные ошибки при использовании игровых методов в психологических тренингах:

* Недостаточная связь полученного в играх опыта с повседневной реальностью, превращение игрового действия в самоцель.
* Слабое осмысление полученного в ходе игры опыта, отсутствие когнитивной составляющей, недостаточное время для обсуждения.
* Избыточно частое применение игр развлекательного плана при недооценке других методов, что ведет к превращению ведущего в массовика-затейника.
* Игнорирование эмоционального состояния участников (как равнодушие, так и чрезмерно сильные эмоции являются помехой в работе).
* Потеря чувства такта, превращение тренингового занятия в «душевный стриптиз» или психотерапевтическую сессию [2].

Многие психологи так же говорят о том, что некорректная или безответственная работа организаторов игры порождает безответственное и весьма негативное явление – «игроголизм». То есть в такое положение дел, когда игра превращается для человека в единственное пространство действия. Человек использует игру как компенсацию собственной неуспешности в жизни. Чаще всего это связано с построением игр по шаблону: в нескольких играх подряд повторяются ситуации, из которых игроки уже научились выходить. После серии подобных игр у игроков появляется ощущение собственной «крутости» – мы все умеем – и стремление действовать только в освоенной уже области – в игре.

**Список литературы**

1. Абдукадирова Л.Ю. Теория и практика социально-психологического тренинга Учеб. пособие. – Ф: Издательство "ФГУ", 2005.
2. Вачков И.В. Основы технологии группового тренинга. Учеб. пособие. – М: Ось-89, 1999
3. Грецов А.Г. Радость общения: социально-психологический тренинг для подростков / Психология в школе: практический психолог - профессия нового века. - СПб.: Речь, 2001.
4. Как построить свое "Я" / Под ред. В. П. Зинченко. - М.: Педагогика. 1991.
5. Ментс М. Эффективный тренинг с помощью ролевых игр (Эффективное использование ролевых игр в тренинге). - СПб., 2001.
6. Смид Р. Групповая работа с детьми и подростками. - М., 2000.
7. Фопель К. Барьеры, блокады и кризисы в групповой работе (сборник упражнений). – М.: Генезис, 2003