

## **Содержание:**

image not found or type unknown



## **Введение**

Психологическое познание столь же древне, как сам человек. Он не мог бы существовать, не ориентируясь в мотивах поведения и свойствах характера своих ближних.

В последнее время растет интерес к вопросам человеческого поведения и поискам смысла человеческого существования. Обладая многообразием свойств, личность вместе с тем представляет собой единое целое. Отсюда вытекают две взаимосвязанные задачи: во-первых, понять все множество свойств личности как систему, выделив в ней то, что принято называть системообразующим фактором (или свойством), и, во-вторых, раскрыть объективные основания этой системы.

В среде психологов интерес к игре является уже традиционным. Достаточно назвать только некоторых авторов 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.

Социальная значимость возможностей применения психологических игр и анализ состояния научной разработанности этого процесса выявили выбор проблемы данного исследования, которая заключается в изучении особенностей психологических игр, а также, в определении возможностей применения психологической игры в психологии.

Цель исследования: изучить теоретические основы психологических игр, выявить возможности применения психологических игр в процессе развития личности.

Источниками исследования являются данные и анализа психологической, педагогической, литературы и периодической печати.

## **Понятие игры**

Игра - одно из замечательнейших явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли.

Различные исследователи и мыслители нагромождают одну теорию игры на другую - К. Гросс, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, Фрейд и другие. Каждая из них как будто отражает одно из проявлений многогранного, переливчатого явления игры, и ни одна, по-видимому, не охватывает подлинной ее сущности.

Прежде всего, игра - это осмысленная деятельность, т.е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива. Игра - это деятельность; это значит, что игра является выражением определенного отношения личности к окружающей действительности.

Сущность игры, состоит в том, что мотивы игры заключаются не в утилитарном эффекте, который обычно дает данное действие в практическом неигровом плане, но и не в самой деятельности безотносительно к ее результату, а в многообразных переживаниях, значимых для играющего, сторон действительности. Игра, как и всякая неигровая человеческая деятельность, мотивируется отношением к значимым для индивида целям. Мотивы игровой деятельности отражают более непосредственное отношение личности к окружающему.

С этой исходной особенностью игры в отношении ее мотивации связана основная ее особенность в способах игрового действия, или оперирования.

Игра - способ реализации потребностей и запросов ребенка в пределах его возможностей.

Игра взрослого человека и ребенка, связанная с деятельностью воображения, выражает тенденцию, потребность в преобразовании окружающей действительности. Проявляясь в игре, эта способность к творческому преобразованию действительности в игре впервые и формируется. В этой способности, отображая, преобразовать действительность, заключается основное значение игры.

Игра теснейшим образом связана с развитием личности, и именно в период ее особенно интенсивного развития - в детстве - она приобретает особое значение. В ранние, дошкольные годы жизни ребенка игра является тем видом деятельности, в которой формируется его личность. Игра - первая деятельность, которой

принадлежит особенно значительная роль в развитии личности, в формировании ее свойств и обогащении ее внутреннего содержания.

Внутренний характер и результаты совершающегося в процессе игры развития зависят от того, какое содержание приобретает игра, отражая окружающую ребенка жизнь взрослых. Игра и у него исходит из потребностей и интересов и служит развитию определенных способностей или сторон его личности. Но в жизни взрослого игра занимает уже иное место и приобретает иные формы. Некоторые мотивы, которые в детстве включены в игру, продолжают у взрослого жить в искусстве. И способность человека отдаваться ему и переживать его во всей непосредственной действенной эмоциональности остается проявлением и доказательством его неувядающей молодости.

## **Игра как психологический метод развития личности**

Люди играют в психологические игры. Для этого игроки должны знать правила игры. Психологические игры, имеют еще и скрытую цель, и в них играют не для удовольствия.

Игры препятствуют честным, откровенным и открытым отношениям между игроками. Несмотря на это люди играют в психологические игры, потому что они заполняют их время, привлекают внимание, поддерживают прежнее мнение о себе и других и, наконец, превращаются в их судьбу. Игры имеют две основные характеристики: скрытые мотивы; наличие выигрыша.

Процедуры бывают успешными, ритуал - эффективным, а времяпрепровождение - выгодным. Но все они по своей сути чистосердечны (не содержат "задней мысли"). Они могут содержать элемент соревнования, но не конфликта, а их исход может быть неожиданным, но никогда - драматичным. Игры, напротив, могут быть нечестными и нередко характеризуются драматичным, а не просто захватывающим исходом.

Внешне игра выглядит как набор операций. Если же в результате игры один из участников получает "вознаграждение", то становится ясно, что в ряде случаев

операции следует считать маневрами, а просьбы - неискренними, так как они были лишь ходами в игре.

Игры имеют тягу к повторению. Люди обнаруживают, что говорят те же слова с теми же интонациями, меняются только место и время. Повторение игры может восприниматься как ощущение, что это происходило раньше. Люди играют в игры различной степени напряженности, от социально приемлемого, смягченного уровня до убийственного (самоубийственного) уровня.

Игры индивидуально программируются. Их используют из состояния Я-Родителя, когда повторяют игры родителей. Их исполняют из состояния Я-Взрослого, когда они сознательно рассчитаны. Их исполняют из состояния Я-Ребенка, если основаны на ранних жизненных переживаниях, которые ребенок принял о себе самом и других в детстве. Приняв психологическую позицию, личность старается укрепить ее, чтобы сохранить свое восприятие окружающего мира. Она становится ее жизненной позицией, с которой играют в игры и осуществляют жизненный сценарий. Чем резче выражена патология, тем сильнее потребность в подкреплении своей психологической позиции. Этот процесс можно изобразить следующим образом:

Переживания → Решение → Психологические позиции → Сценарии, подкрепляющие поведение

Анализ сценария можно кратко определить как жизненный план удивительно напоминающий драматический спектакль, который личность вынуждена играть.

Сценарий зависит от ранних решений и позиций, принятых в детстве. Он находится в состоянии Я-Ребенка и "записывается" через трансакции, происходящие между родителями и ребенком.

Каждая личность имеет психологический сценарий и живет в культуре, которая также имеет свои сценарии.

Психологический сценарий содержит программу исполнения индивидуальной жизненной драмы.

Позиции принимаются относительно людей в целом или относительно каждого пола в отдельности. В зависимости от того, насколько сценарные сообщения не соответствуют реальным возможностям ребенка и отрицают его желание быть, они могут приводить к развитию патологии.

Патология имеет различные степени.

## **Виды психологических игр**

Психологические игры являются одной из форм снятия внутриспсихического напряжения. Понятие психологической игры было введено Э. Берном как одна из шести основных форм структурирования времени:

деятельность - ритуал - игра - времяпрепровождение - отдых - искренние отношения.

Общую схему психологического содержания игры можно представить следующим образом:

1. У человека возникает некоторое желание.
2. Сверхсознание запрещает реализацию данного желания
3. Подсознание начинает искать оправдание - психологические купоны, и откупается от сверхсознания и желание удовлетворяется.

На внешнем уровне психологическая игра представляет собой заранее predetermined последовательность взаимодействий, направленную на достижение психологического выигрыша. При этом следует отметить, что психологический выигрыш не всегда является выигрышем "физическим". Так психологический выигрыш может состоять в болезни, несчастном случае или смерти играющего, поскольку сущность выигрыша состоит в подтверждении жизненной позиции человека. Этот критерий позволяет отличать психологическую игру от другой формы человеческого поведения - манипуляции, которая нацелена на получение физического выигрыша.

Э. Берн различает:

- а) игры первой степени, которые приемлемы в обществе;
- б) игры второй степени, которые не всегда наносят непоправимый ущерб, но некоторые игроки будут, скорее всего, скрывать это от посторонних;
- в) игры третьей степени, в которые играют раз и навсегда и которые заканчиваются в кабинете врача, в зале суда или в морге.

В арсенале психологов на сегодняшний день имеются игровые пространства пяти различных видов.

Игровые "оболочки". Этот вид психологических игр самый распространенный и самый простой. В данном случае игра используется как некоторое обрамление, общий фон психологической работы, которая по своей сути может быть не игровой, а (чаще всего) тренинговой.

Игровые "оболочки" используются в начальной школе, хороши они и для младших подростков. Наиболее активно сегодня психологами образования эксплуатируются игровые "оболочки", построенные по принципу новогодней сказки для малышей в детском саду: новый год не может состояться из-за того, что злые силы что-то украли, спрятали, сломали. Добрые герои, не щадя живота своего, восстанавливают справедливость. Новый год наступает вовремя. Во многих психологических играх, описанных в современной литературе, дети тоже куда-то попадают, кого-то спасают. Игровые "оболочки" могут быть самыми разными. Игровые "оболочки" можно использовать и в работе со старшеклассниками.

Следующим видом можно назвать "игру-проживание", которая позволяет создать условия для совместного и одновременно индивидуального, личного освоения некоторого придуманного пространства, построения в его рамках межличностных отношений, создания и осмысления ценностей личного существования в данной ситуации. "Игра-проживание" не может быть удачной и не удачной, она всегда складывается по-разному.

Третий вид психологических игр - "игры-драмы". За содержанием, коллизиями сюжета и изысками антуража любой "игры-драмы" стоит необходимость самоопределения каждого участника в конкретной игровой ситуации и совершение личного выбора. А за игровым выбором всегда стоит ценностно-смысловое самоопределение личности. Однако не только процедура выбора в таких играх драматична. Как только участник решает для себя: я выбираю такой-то путь, он ставится в ситуацию символического проживания этого пути, начинает ставить цели, организовывать деятельность, устанавливать отношения с другими людьми. "Игры-драмы" самый сложный и ответственный вид психологических игр.

"Деловые" и проектные игры - еще один вид психологической игровой работы. Они направлены на освоение, осмысление так называемых инструментальных задач, связанных с построением реальной деятельности, достижением конкретных целей, структурированием системы деловых отношений участников. Проектные игры

призваны формировать проектное мышление участников, умение работать с проблемой. Проектные игры могут иметь сюжет, а могут проводиться на реальном материале, например, в связи с каким-либо мероприятием.

"Деловые" игры - очень перспективное направление. Они учат строить свою деятельность, налаживать деловое сотрудничество, вступать в коллегиальные отношения.

Следующим видом психологических игр являются психологические акции - игровая среда, которая создается на определенное время. Она не мешает разворачиваться другим видам деятельности, но имеет некоторое собственное содержание, правила, намеченный результат. Акции на время своей жизни создают в школе определенный настрой, доминирующее эмоциональное состояние; школа становится единым целым, а находящиеся в ней люди - близкими и интересными собеседниками.

На основании вышесказанного, можно заключить, что основное положение, определяющее сущность игры, состоит в том, что мотивы игры заключаются в многообразных переживаниях, значимых для играющего, сторон действительности. Игра, как и всякая неигровая человеческая деятельность, мотивируется отношением к значимым для индивида целям. Мотивы игровой деятельности отражают более непосредственное отношение личности к окружающему; значимость тех или иных ее сторон переживается в игровой деятельности на основании более непосредственного отношения к их собственному внутреннему содержанию.

## **Атрибуты и значение психологических игр**

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.

Любая игра немыслима без правил, которые, по словам А.Г. Асмолова, "можно считать полномочными представителями тенденции к устойчивости, стабильности, повторяемости жизни". И тут же он добавляет, что тем не менее "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". С одной стороны, игра представляет собой жесткую структуру, так как она требует от участников обязательного соблюдения правил, определяющих ее ход. А с другой стороны 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.

К особенностям игры относится дух творчества, пронизывающий все разворачивающиеся действия. Ведь результат игры изначально непредсказуем, имеет вероятностный характер, что и придает каждой игре привлекательную неповторимость знакомого по эмоциональному эффекту, но не воспроизводимого в точности события.

Чаще всего господствующим мотивом игры является выигрыш, приобретающий различное содержание в зависимости от других мотивов и характера игры. Но раз есть мотив, значит, должна быть и цель? В отличие от многих других видов деятельности в игре цель зачастую не представлена в сознании игроков, но может быть и обозначена в виде поставленной извне (воспитателем, ведущим) задачи: например, цель – интенсификация творческой активности.

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 ее являются замещение, вытеснение, сублимация. Игра превращается в одно из важнейших средств психотерапии и психотренинга, но также и в сферу азарта.

Диагностическая функция игры определяется тем, что она обладает большей предсказательностью, прогностичностью, чем любая другая человеческая деятельность, во-первых, потому что индивид ведет себя в игре на максимальной проявленности (физические силы, интеллект, творчество), во-вторых, игра сама по себе особое "поле самовыражения", в котором человек наиболее естественен, искренен, открыт. Не меньшую, если не большую, популярность имеет второй подход – психокоррекционный, в котором можно выделить пять основных направлений, в основном ориентированных на работу с детьми:

психоанализ и игровая терапия (З. Фрейд, Г. - Х. Хельмут, М. Клейн, А. Фрейд);

игровая терапия отреагирования (Д. Леви);

игровая терапия построения отношений (Д. Тафт, Ф. Аллен);

недирективная игровая терапия (В. Экслейн);

игровая терапия в условиях школы (Диммлик, Хафф).

Значение игры для раскрытия сущностных сил человека переоценить попросту невозможно. Недаром И. Хейзинга в своей знаменитой книге "Homo ludens" ("человек играющий") позволяет себе не скрывать пафос по поводу сакрального значения игры: "Бытие игры всякий час подтверждает, причем в самом высшем смысле, супралогический характер нашего положения во Вселенной... Мы играем, и мы знаем, что мы играем, значит, мы более чем просто разумные существа, ибо игра есть занятие внеразумное"

В настоящее время в психологии используется множество различных психологических игр.

Итак, можно сказать, что игра - это жизненно важный и необходимый элемент в развитии как индивидуума, так и общества в целом. По сложности характера игр можно судить о быте, правах и навыках данного общества.

## **Заключение**

Игра-это не просто развлечение, а серьёзное дело, это творческий, вдохновенный труд ребенка, это его жизнь. В процессе игры ребенок не только познает окружающий мир, но и себя самого, свое место в этом мире. Играя, малыш накапливает знания, осваивает язык, общается, развивает мышление и воображение. В процессе игры ребенок примеряет на себя те или иные роли. При этом он не только становится на место своего персонажа и получает возможность посмотреть на мир его глазами, но и обогащает собственную личность новыми качествами и ощущениями, становится более глубоким человеком. Такое взаимопроникновение является основой для использования игры в процессе воспитания вообще и с целью развития личности в частности.

Посредством игры ребенок приобретает и отрабатывает навык нахождения наилучшего решения в той или иной ситуации. Грамотно организованные игры притупляют чувство агрессии и развивают совокупность позитивных качеств.

Игры являются залогом будущих успехов растущего человека. Они прививают ребенку уверенность в собственных силах, а процесс познания приобретает особую привлекательность.

Игра - есть особая форма общения, сотрудничества, содружества, которая выводит интересы и возможности ребенка на более высокий уровень - на уровень мыслящей, творческой натуры.

## **Список литературы**

1. Богомолова Н.Н. Ситуационно - ролевая игра, как активный метод социально - психологической подготовки // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии, Москва - МГУ, 1977 г.
2. Вуарен Н. Что такое игра? // Культура, 1982 г., №4.
3. Добрынская Е.И. Свободное время и развитие личности. Спб.: "Питер", 1993 г. - 354 с.
4. Педагогика и психология игры. // Межвузовский сборник научной трактовки, Новосибирск: НГПИ - 1985 г.
5. Праздников Г.А. Игра и эстетическая деятельность личности. Спб.: "Питер", 2006 г. - 412 с.
6. Рубинштейн С.Л. Основа общей психологии. Т.2., Москва: "Педагогика", 1989 г. - 448с.
7. Терский В.Н. Игра. Творчество. Жизнь. Москва: "Просвещение" 1996 г. - 264 с.
8. Шлаков С.А. Игра и дети. - Москва: "Эксмо-Пресс", 1990. - 267 с.
9. Эльконин Д.Б. Психологические игры. Москва: "Просвещение", 1978 г. - 215 с.