

**Суворова Елена Валентиновна**

д-р психол. наук, заведующая кафедрой, соискатель  
НОЧУ ОДПО «Международная академия духовного развития  
и инновационных технологий»

г. Москва

Бизнес-тренер, психолог, коуч, игропрактик, эксперт по мотивации  
и личной эффективности, эксперт программ на ТВ, член МПГПИ, главный  
редактор журнала «Полезные игры», организатор международного  
онлайн-фестиваля «Полезные игры»

г. Москва

DOI 10.21661/r-552051

### **ЧЕМУ НЕОБХОДИМО ОБУЧАТЬ ИГРОПРАКТИКОВ?**

***Аннотация:** в статье исследуется вопрос о том, какими знаниями и навыками должен обладать игропрактик, чтобы проводить игры экологично, безопасно для своих клиентов предоставляя им максимум возможностей для самопознания и развития, и обеспечивая комфортное взаимодействия в группе. В статье также будет представлено описание специальной программы профессиональной переподготовки по профессии «психолог-игропрактик» на базе первого высшего образования. В статье будет раскрыто, чему именно и как необходимо обучать психологов-игропрактиков, чтобы обеспечить качественный уровень проведения психологических, трансформационных, деловых, коучинговых, навыковых и других игр, что так актуально в современном мире. Рынок игропрактики стремительно развивается и растет. В него приходят всё больше и больше специалистов из разных профессий. Именно поэтому определение и поддержание стандартов профессии психолога-игропрактика становится таким актуальным сейчас.*

***Ключевые слова:** игропрактик, трансформационная психологическая игра, эмоциональное состояние, обучение, познание, самопознание и развитие,*

*трансформация, психолог-игропрактик, профессиональная переподготовка, обучение профессии игропрактика.*

В каждой профессии есть свои секреты и особенности. Есть то, чему необходимо обучаться, то, что требует от игропрактика каких-то особенных навыков. Именно о таких особенностях профессии игропрактика пойдет речь в этой статье. Особенности, которые могут быть как очевидными, так и скрытыми. И начнем, конечно, с того, что именно делает игропрактик, когда проводит игры, и какие навыки ему для этого необходимы.

Если кратко, то игропрактик ведет трансформационные, психологические, обучающие, развивающие, деловые, коучинговые и другие игры индивидуально и в группе. В зависимости от того, на проведение каких именно игр специализируется игропрактик, ему могут понадобиться в большей или меньшей степени навыки работы с эмоциями людей, навыки работы психолога, навыки управления групповой динамикой, навыки управления конфликтом, а также специальные навыки и знания в той теме по которым проводят игру. А если подробнее, то к профессиональным качествам игропрактика можно отнести:

- экспертное знание области, в которой ведется игра;
- знание основ и принципов групповой динамики и умение ей управлять;
- способность оказать помощь и дать психологическую поддержку любому, нуждающемуся в этом участнику игры;
- способность наблюдать динамику изменений в группе и направлять ее в сторону повышения эмоционального уровня и личностных изменений в сторону позитива;
- способность понимать типы личности участников игры и строить свою коммуникацию с учетом психологических особенностей клиентов в игре;
- проявлять эмпатию.

Поскольку все что происходит во время игры – это взаимодействие людей, то игропрактику крайне необходимо иметь хорошо развитые личностные качества. Такие как:

- коммуникабельность;

- бесконфликтность;
- организованность, собранность;
- понимание своего пути и предназначения;
- способность фокусироваться на клиенте, желание ему помочь;
- открытость к разным точкам зрения и убеждениям, отличным от собственных, гибкость и терпимость, принятие другого и принятие мнения, отличного от своего собственного;
- способность создавать эмоциональный комфорт в пространстве игры;
- позитивный настрой, вдохновение, вера в участников игры, в их готовность и способность к изменению и развитию;
- уравновешенность, терпимость к фрустрации и неопределенности;
- высокий уровень саморегуляции;
- уверенность в себе, адекватная самооценка;
- осознание собственных проблемных зон, потребностей и мотивов;
- постоянное самосовершенствование;
- богатое творческое воображение, интуиция;
- высокий интеллектуальный уровень;
- чувство времени;
- чувство юмора.

Человеку, который берет на себя ответственность проводить трансформационные психологические игры, т. е. становится для участников игры своеобразным проводником в мир бессознательного, особенно важно самому быть лично зрелым, иметь сформированную концепцию мира и обоснованную систему своих жизненных ценностей, ориентироваться на цели высокого уровня.

Именно исходя из понимания этих особенностей профессии игропрактика, на кафедре когнитивных наук, проективных методик и игровых технологий была сформирована специальная программа обучения – программа профессиональной переподготовки на базе первого высшего образования, для тех, кто серьезно подходит к выбору профессии игропрактика, и тем результатам, которые могут получить участники игр.

Кроме специальных модулей, раскрывающих секреты профессии, курс «Профессиональный психолог-игропрактик» позволяет слушателям пользоваться обширной базой знаний и получать фундаментальные знания в области когнитивных наук: теории познания, психологии, философии, нейрофизиологии, когнитивной лингвистики, невербальной коммуникации, антропологии и теории искусственного интеллекта. Всего того культурного и социального контекста, без которого профессии игропрактика не во что встраиваться.

Полная программа этого курса со всеми лекциями, кейсами, практическими заданиями и заданиями на самостоятельное изучение – это готовый учебник по игропрактике. И сейчас он в процессе подготовки к изданию. Здесь приведу лишь краткое описание его основных разделов специальных модулей программы профессиональной переподготовки.

Модуль 1. Игровые технологии в жизни и профессиональной деятельности человека.

В этом модуле слушатели курса знакомятся с мировым опытом использования игр в жизни человека. Значением игры в жизни человека и формировании человеческой культуры, методологическими основами применения игр в обучении, развитии, психологии, бизнесе и других сферах жизнедеятельности человека. Знакомятся с авторами, которые использовали игру в своей практике и их трудами.

Здесь мы отмечаем западных философов и психологов, таких как Платон, Эрик Берн, Ханс-Георг Гадамер, Жан-Поль Сартр, Зигмунд Фрейд, Карл Густав Юнг, Стюарт Браун, Кристофер Воган, Йохан Хёйзинга, Якоб Леви Морено, Жан Пиаже, Курт Левин, Михай Чиксентмихайи.

В отечественной науке теорию игры в аспекте выяснения ее социальной природы, внутренней структуры и значения для психического развития ребенка разрабатывали И.Е. Берлянд, Л.С. Выготский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Т.А. Апинян, Р.С. Немов.

Педагогику игры, место игры в педагогическом процессе, строение игровой деятельности руководство игрой разрабатывали Н.А. Аникеева,

Н.Н. Богомолова, В.Д. Пономарев, С.А. Шмаков, М.М. Бирштейн, Г.К. Селевко, В.Н. Бурков, А. Вербицкий, Л. Цветкова, А. Цветков и Никитин Б. П.

Модуль 2. Историко-философские основы игры и классификация игр. Обзор рынка игр.

В этом модуле студенты знакомятся с мировым опытом применения игры и сами начинают делать доклады по отдельным авторам и их трудам и исследованиям игр в жизни человека, знакомятся с разными подходами к классификации игр.

Также они знакомятся с современным состоянием рынка игр, который стремительно развивается. Зная все эти классификации игр, слушатели определяются с собственным выбором «своего игрового амплуа».

Модуль 3. Ведущий, поле, участники игры, групповая динамика.

Ни одна игра невозможна без ведущего, участников игры, игрового поля либо карточек, либо всего этого вместе, какого-то такого материального или виртуального содержания игры, посредством которого мы взаимодействуем и выстраиваем свои отношения в этой группе. Эти процессы и то, как они происходят и наука, которая их изучает – групповая динамика – становятся предметом изучения и практики студентов курса.

В этом же модуле начинается активная практика по проведению игр участниками обучения друг другу.

И ведение Дневников игропрактика – применение дневникового метода исследований как групповых процессов, так и собственных изменений в жизни в результате участия в трансформационных играх.

Модуль 4. Проективные методики в игровом процессе.

В этом модуле изучается сам проективный механизм, принцип синхроничности, а также инструменты и игровые механики, через которые они реализуются в игровом пространстве. Такие как, метафорические ассоциативные карты, кубик, точнее, варианты разных кубиков (с цифрами, с разным количеством граней, с цветными гранями, со знаками «плюс» и «минус», с рисунками, с

пиктограммами, со словами и т. д.), крутилка, карточки со словами, локации на игровом поле, образный мир самой игры, и многие другие.

Модуль 5. Особенности взаимодействия психолога-игропрактика и клиента – участника игры.

В этом модуле изучаются правила и этические нормы взаимодействия игропрактика и клиента – участника игры. В том числе аспекты договорные и юридические, правила оформления договора, примеры договоров и их форм.

Уделяется внимание таким аспектам, как:

- содержание услуг – объем и сроки;
- оплата услуг – форма оплаты и сроки;
- возможность отмены по инициативе клиента;
- опоздание клиента;
- ответственность исполнителя – игропрактика;
- ответственность клиента;
- конфиденциальность;
- неиспользование алкоголя или других ПАВ накануне и во время участия в игре;
- возможно, и другие аспекты, если в этом будет необходимость.

Модуль 6. Где и как проводить игры, как продвигать, как приобретать новых клиентов?

К этому моменту участники обучения уже приобрели достаточный опыт проведения игр друг другу (по норме для этого курса каждый участник должен пройти практику – провести суммарно 100 часов игр), и достаточные знания о том, как это делается и что важно учитывать в игре. В этом модуле они начинают учиться продвигать свои услуги и проводить игры для незнакомых людей – клиентов.

Мы рассматриваем преимущества и недостатки каждого из способов продвижения.

Модуль 7. Как проводить любые игры в онлайн?

Это в большей степени технический модуль. В нем студенты знакомятся с существующими программными средствами для ведения игр по интернету. Изучают удобные для этого мессенджеры, специальные платформы для размещения и проведения онлайн-игр, настраивают и переснащают технически свои компьютеры хорошими микрофонами и камерами.

Также они обучаются проводить игры в формате вебинаров, использовать для онлайн-игр презентации, создавать маршрутные листы по теме игры или под запрос клиента, интегрировать в игру собственные наработки и имеющиеся навыки работы клиентскими запросами.

#### Модуль 8. Основы практической психологии.

Этот модуль наиболее объемный в курсе. В нем студенты знакомятся с задачами и основными методиками практической психологии.

По сути, всё, что делают студенты на этом курсе – практическая психология.

В XIX веке, когда люди перестали только теоретизировать и стали помогать друг другу, она выделилась в самостоятельный раздел,

Практическая психология – это любая практика применения психологических знаний для оказания помощи людям.

Внимание уделяется трем основным областям:

- психологическое консультирование;
- психологическое тестирование (диагностика) и/или исследование. Это всё, что касается научно-практической работы;
- психологическая коррекция – то, что происходит в процессе проведения игры или консультации, иначе – трансформация.

Участники знакомятся с такими методами практической психологии.

#### Модуль 9. Трудные ситуации в игре: разбор реальных кейсов.

Как показывает практика, это самый «горячий» модуль программы обучения психологов-игропрактиков. Обучение построено на разборе кейсов, которые когда-то встречались в работе игропрактиков. А также на супервизии и интервизии трудных ситуаций самих участников, если в их личной практике такие произошли. Модуль настолько актуальный и интересный для участников обучения,

что посвящу ему отдельную статью, а в учебнике по игропрактике он занимает существенное место.

Модуль 10. Психотерапевтические методы работы с эмоциями и чувствами индивидуально и в группе.

Этот модуль является логическим продолжением и погружением в область практической психологии.

На нем студенты изучают методы работы с травмой, способы работы со страхами клиентов, возможности работы с деструктивными убеждениями, мешающими клиенту достигать цели.

Уделяется внимание как самим методикам работы, так и возможности применить их в группе.

Модуль 11. Ценностно-ориентированный подход в работе с клиентами.

Смысл любой человеческой деятельности всегда лежит за ее пределами. Так же и в игропрактике. Смысл игры оказывается не в самой игре, она лишь «шлюз», проективный механизм, с помощью которого клиент при поддержке игропрактика решает свои реальные жизненные задачи. Так же и сам игропрактик, смысл его участия в игре не в самой игре, а в том, чтобы быть ресурсом для своих клиентов, давать им поддержку и сопровождать на пути к максимальному раскрытию и реализации своих способностей, возможностей, идей.

Именно поэтому встает вопрос о ценностях, которые лежат в основе мировоззрения каждого человека и любой человеческой деятельности.

В этом модуле используем пирамиду логических уровней Роберта Дилтса, Окно Джохари и 5 принципов Милтона Эриксона и другие аналогичные подходы, чтобы по ним, как по компасу сверить свою практику и совершенствовать ее.

Модуль 12. Ценообразование, позиционирование и продвижение, монетизация.



И вот почти финал. Студенты уже пишут дипломные работы. У них уже более 100 часов практики ведения игр, опыт участия в фестивалях, а главное, у них есть свои собственные результаты участия в трансформационных играх – результаты, которые произошли в их жизни с момента начала обучения – все они зафиксированы в их Дневниках игропрактиков. И эти результаты трудно переоценить. Для кого-то это стало обретением новой профессии, для кого-то приобретение еще одной методики работы с клиентскими запросами, а для кого-то открылся смысл их жизни. Каждый из студентов к моменту завершения своего обучения определился с нишей, выбрал любимую тему, сформировал свой ассортимент игр, научился вести игры профессионально и уже даже заработал свои первые деньги, работая с запросами новых клиентов.

У каждого есть отзывы о своей работе и круг единомышленников – круг поддержки, в который всегда можно обратиться, если возникли вопросы. Есть осознание своих сильных и слабых сторон и индивидуальный план их развития.

В этом модуле студенты учатся, как построить свою постоянную игропрактику, как оформлять свои страницы в соцсетях, как продвигать свои услуги. Всему тому, что помогает им монетизировать свой новый профессиональный навык, поставив его на службу людям и, обществу.

Вот так выглядит минимальный объем специальной программы профессиональной переподготовки по профессии психолог-игропрактик на базе первого высшего образования.

### ***Список литературы***

1. Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие / Т.А. Апинян. – СПб.: СПбГУ, 2003.
2. Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания / И.Е. Берлянд. – Кемерово: Алеф, 1992. – 93 с.
3. Богомолова Н.Н. Социальная психология массовой коммуникации / Н.Н. Богомолова. – М.: Аспект Пресс, 2008.

4. Выготский Л.С. Мышление и речь / Л.С. Выготский. – М.: Национальное образование, 2016.

5. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Л.С. Выготский. – М.: АСТ; Астрель, 2008. Выготский Л.С. Психология развития человека / Л.С. Выготский. – Эксмо; Смысл, 2005.