

THE ISSUE CONTAINS:

Proceedings of the 3rd
International Scientific
and Practical Conference

**CONCEPTS FOR THE DEVELOPMENT OF
SOCIETY'S SCIENTIFIC POTENTIAL**

Prague, Czech Republic
19-20.11.2022

SCIENTIFIC COLLECTION
INTERCONF+

No 27 (133)
November, 2022

OPEN  ACCESS

	Алтухова А.В. Сітнік І.І.	ФОРМУВАННЯ ФАХОВИХ ЕСТЕТИЧНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ ОБРАЗОВОРЧОГО МИСТЕЦТВА ЗАСОБАМИ ГРАФІЧНОГО МИСТЕЦТВА	128
	Бугаєвська Ю.В.	ЗДАТНІСТЬ СТУДЕНТІВ ФОРМУЛЮВАТИ ЦІЛІ У ПРОЦЕСІ ОВОЛОДІННЯ КОРПОРАТИВНОЮ КУЛЬТУРОЮ	137
	Гречаник О.Є. Кабанська О.С.	ПІДГОТОВКА МАЙБУТНЬОГО ПЕДАГОГА ДО ІННОВАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ	143
	Сич Т.В.	ПОРІВНЯННЯ ЗМІСТУ ОСВІТНІХ ПРОГРАМ ПІДГОТОВКИ МАГІСТРІВ СПЕЦІАЛЬНОСТІ МЕНЕДЖМЕНТ В ОСВІТНІЙ ГАЛУЗІ В УНІВЕРСИТЕТАХ США ТА УКРАЇНИ	150

PHILOSOPHY AND COGNITION

	Федченко Ю.О.	ЛЮДИНА І СВІТ	158
---	---------------	---------------	-----

PSYCHOLOGY AND PSYCHIATRY

	Гордиенко- Митрофанова І.В. Цемма Л.Ю. Гоголь Д.М.	ТРАНСФОРМАЦІОННА ПСИХОЛОГІЧЕСКА ІГРА «МЕДКАРТА»: ІНТЕГРАЦІЯ КОНЦЕПЦІЇ 7К ІГРИВОСТІ І МЕТОДА ПОЗИТИВНОЇ ПСИХОТЕРАПІЇ	181
---	---	---	-----

PHILOLOGY AND LINGUISTICS

	Bondarenko K. Balan S.	MILITARY TERMS IN THE MODERN WAR FILMS: TRANSLATION ISSUES	189
	Zviahina H.O. Pototska O.I.	THE FUNCTION OF DIALOGUES IN «AENEAS AND THE LIVES OF OTHERS» BY YURI KOSACH	207

ARTS, CULTURAL STUDIES AND ETHNOGRAPHY

	Алтухова А.В. Сорока К.В.	ІСТОРИЧНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ ХУДОЖНЬОГО ОФОРМЛЕННЯ КНИГИ ТА КНИЖКОВОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ	219
---	------------------------------	--	-----

HISTORY AND ARCHEOLOGY, ARCHIVAL STUDIES

	Bekmuradov S.T.	FROM THE HISTORY OF THE STUDY OF THE CHAGATAI ULUS GOVERNANCE SYSTEM	227
---	-----------------	---	-----

ASTRONOMY, SPACE AND AVIATION

	Palii O. Lapkhanov E. Svorobin D.	SPACE-BASED DISTRIBUTED ENERGY SYSTEM	237
---	---	---------------------------------------	-----

PSYCHOLOGY AND PSYCHIATRY

 DOI 10.51582/interconf.19-20.11.2022.017

Трансформационная психологическая игра «Медкарта»: интеграция концепции 7К игривости и метода позитивной психотерапии

**Гордиенко-Митрофанова Ия Владимировна¹,
Цемма Людмила Юрьевна²,
Гоголь Денис Михайлович³**

¹ доктор психологических наук, профессор, профессор кафедры психологии;
Харьковский национальный университет имени Г.С. Сковороды; Украина

² магистрант кафедры психологии;
Харьковский национальный университет имени Г.С. Сковороды; Украина

³ аспирант кафедры психологии;
Харьковский национальный университет имени Г.С. Сковороды; Украина

Abstract.

The projective technique presented in this article is an integration of positive psychotherapy method and the 7C concept of playfulness / ludic competence. The projective technique is presented in the form of transformational psychological game Medkarta based on a deck of metaphorical associative cards «Homo Ludens». The developed game is, first of all, focused on dealing with psychosomatic disorders, but the process of approbation also demonstrated its effectiveness in working with interpersonal conflicts. The game enables the client to turn to his «Body / feeling» sphere and become aware of the functions and meaning of his symptom; to see its negative/positive aspects; to comprehend the symptom as an ability to respond to conflicts; to reach a deep understanding of the symptom as a means of personal integration, and to understand what «game» his own symptom plays with him and what «game» he himself plays with his symptom.

Keywords:

*transformational psychological game
7C playfulness
positive psychotherapy
metaphorical associative cards
projective technique*

PSYCHOLOGY AND PSYCHIATRY

Представляемая в настоящей работе проективная методика «Медкарта» является интеграцией метода позитивной психотерапии, разработанного Н. Пезешкианом и его коллегами с 1968 года [1], и концепции 7К игривости / игровой компетентности, разрабатываемой с 2014 года И. Гордиенко-Митрофановой и ее коллегами – молодыми учеными (С. Саутой, Д. Гоголем, Ю. Кобзевой, С. Безкоровайным) [2; 3].

Проективная методика «Медкарта» представлена в виде трансформационной психологической игры (далее по тексту ТИ «Медкарта»), основу которой составляет колода метафорических ассоциативных карт «Номо Ludens» [4] и техника «Медкарта», описанная в работе «Руководство по использованию метафорических ассоциативных карт «НОМО ЛУДЕНС» / «Человек Играющий» [5].

ТИ «Медкарта» ориентирована на работу, прежде всего, с психосоматическими нарушениями, т. е. симптомами и / или заболеваниями, которые развиваются в рамках реакции организма на стресс (далее по тексту симптом / заболевание).

Однако ТИ «Медкарта», по результатам апробации, показала свою эффективность и в работе с межличностными конфликтами (в партнерских / детско-родительских / рабочих отношениях). В процессе апробации было проведено 10 групповых игр (35 человек) и 12 индивидуальных игр.

Апробация ТИ «Медкарта» осуществлялась, как было указано выше, с использованием инструкции, представленной техникой «Медкарта», и игровым полем, структура и содержательное наполнение которого также определялось техникой «Медкарта» [5, с. 29–36].

По результатам апробации мы пришли к следующим основным выводам:

- о необходимости объединения некоторых вопросов, которые, в определенном смысле, содержательно дублируют друг друга. Но, прежде всего, это было обусловлено спецификой настольных трансформационных игр, а именно: случайным попаданием участником(ми) игры / клиента на вопросы, исключая их последовательность;

- о многоуровневой (трехуровневой) структуре трансформационной психологической игры. Первый уровень игры – это начальный уровень, который предполагает последовательное продвижение участника(ов) игры / клиента по этапам адаптированной к игре техники «Медкарта». На первом

PSYCHOLOGY AND PSYCHIATRY

уровне участник(и) / клиент проходит первые четыре этапа (описание этапов см. ниже по тексту) и завершают игру на пятом этапе (описание см. ниже по тексту), с актуализацией одной из семи возможных самомотивированных способностей 7К игривости / игровой компетентности и соответствующей одной игровой позицией, в которой участник(и) игры / клиент разрешает свой внутриличностный / межличностный конфликт.

Второй уровень ТИ «Медкарта» представляет собой расширенный вариант игры, так сказать, продвинутую ее версию. На втором уровне основное внимание уделяется анализу поведенческих паттернов участника(ов) игры / клиента в межличностном взаимодействии при обострении симптома / заболевания. Поведенческие паттерны описываются семью игровыми позициями игривости / игровой компетентности (сензитивность – Эмпат, юмор – Настоящий Юморист, легкость – Эквilibрист, воображение – Скульптор, флирт – Дипломат, шаловливость – Шалун, фугитивность – Юродивый) [3]. На этом уровне важно «мягко» продвигать участника(ов) игры / клиента к пониманию того, какие психосоматические нарушения и конфликты, обусловлены дефицитом / избытком той или иной способности (или способностей), и достигать той самой «золотой середины», о которой писал древнегреческий философ Аристотель в своем учении о добродетелях [6].

Третий уровень ТИ «Медкарта» предлагает участнику(ам) игры / клиенту, в формате трехмесячного тренинга, через развитие игривости / игровой компетентности и самопомощи (модели пяти ступеней терапии и самопомощи в методе позитивной психотерапии) развить навык эффективного управления межличностными конфликтами, а также развить осознанную стрессоустойчивость по тренинговой программе, разработанной И. Гордиенко-Митрофановой и Д. Гоголем [7];

– о необходимости разделения двух первых уровней игры, учитывая оптимальное время проведения трансформационной психологической игры (3–4 часа), на отдельные самостоятельные игры / сессии. Это позволит клиенту более эффективно продвигаться от одного уровня к другому (или от сессии к сессии с недельным интервалом), что целесообразно для успешного развития новых поведенческих паттернов. В результате апробации игровое поле приняло следующий вид, см. рис. 1.

PSYCHOLOGY AND PSYCHIATRY

Следующие 5 групповых игр, в которых было задействовано 15 человек, и 5 индивидуальных, были проведены с использованием модифицированной, по результатам апробации, инструкции и игрового поля.

В комплект ТИ «Медкарта» входит:

1) игровое цветное поле размером 500×700 мм и / или 800×1000 мм (размер определяется количеством игроков), рис. 1; материал поля: баннер или ткань;

2) колода метафорических ассоциативных карт «Номо Ludens» в коробке;

3) брошюра-инструкция с описанием содержания игры, техник и правил проведения;

4) пять фишек для игры следующих размеров: высота – 2,4 мм, диаметр – 1,3 мм, разного цвета: красная, синяя, жёлтая, зелёная, фиолетовая;

5) два шестигранных кубика красного и синего цвета размером 14 мм;

6) коробка.

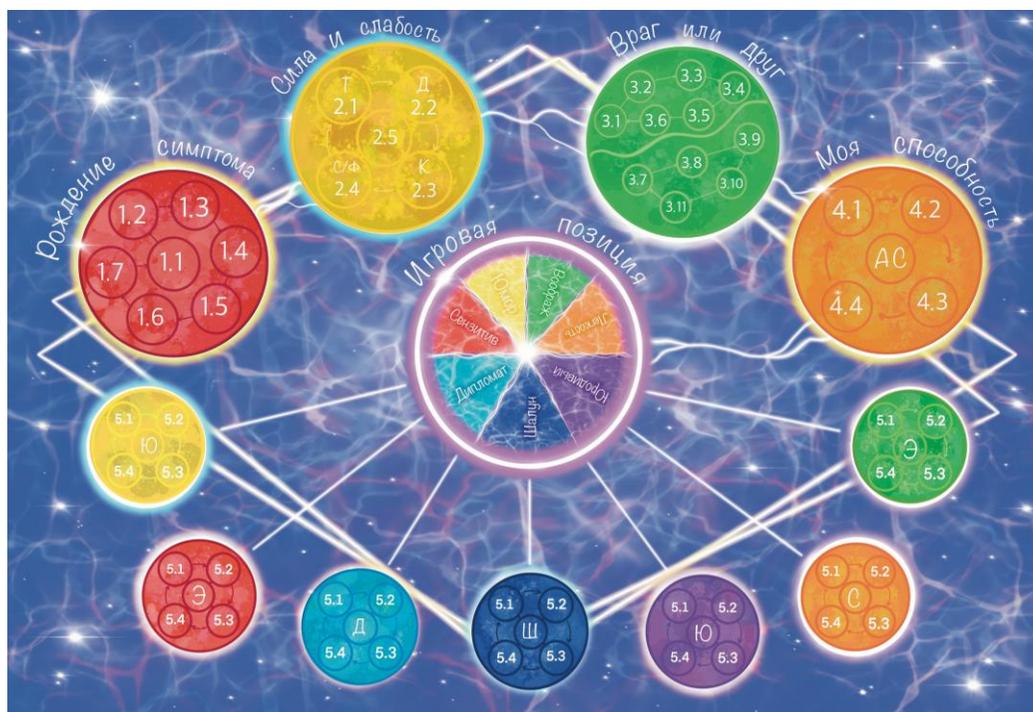


Рисунок 1

Игровое поле трансформационной психологической игры «Медкарта»

PSYCHOLOGY AND PSYCHIATRY

ТИ «Медкарта», как и техника «Медкарта», позволяет клиенту обратиться к его сфере «Тело / ощущения» [8, с. 218–219] и: 1) осознать функции и смысл своего симптома / заболевания; 2) увидеть его позитивные аспекты; 3) проинтерпретировать симптом / заболевание как способность реагировать на сложные ситуации и конфликты; 4) выйти на глубокое понимание своего симптома / заболевания как средства интеграции личности, а также позволит клиенту 5) понять, в какую «игру» с ним играет его собственный симптом / заболевание, и в какую «игру» он сам играет со своим симптомом / заболеванием [5, с. 29].

ТИ «Медкарта» состоит из пяти этапов. Первый этап, – «РОЖДЕНИЕ СИМПТОМА», – предполагает выбор из колоды метафорических ассоциативных карт «Номо Ludens» одной карты, которая является метафорическим описанием симптома / заболевания. Функция первого этапа – через определенную группу вопросов, представленных в инструкции, подвести участника(ов) игры / клиента к осознанию того, что его симптом / заболевание связан с некоторыми проблемами / конфликтами. В завершении этого этапа участник(-и) игры / клиент, глядя на карту, придумывает метафору для своего симптома / заболевания.

Второй этап, – «СИЛА И СЛАБОСТЬ СИМПТОМА», – предполагает работу с моделью баланса Н. Пезешкиана [8, с. 218–219]. Этот этап раскрывает влияние симптома / заболевания на каждую сферу жизни человека – тело / деятельность / контакты / смыслы. Второй этап можно продолжить с картой, выбранной на первом этапе, или вытащить из колоды еще одну карту. Заканчивается этот этап созданием участником(-ми) игры / клиентом «терапевтического коллажа» из модели баланса, метафорической карты, помещенной в центр модели баланса, и записей спонтанных ассоциаций и мыслей, возникших в процессе продвижения по этапу (рис. 2).

Третий этап, – «ВРАГ ИЛИ ДРУГ», – позволяет увидеть негативные (симптом как Враг) и позитивные, вторичные выгоды, (симптом как Друг) симптома / заболевания как способность реагировать на сложные ситуации и конфликты. Третий этап можно также продолжить с картой, выбранной на первом / втором этапе, или вытащить из колоды следующую карту. В завершении этого этапа участник(-и) игры / клиент записывает функции и смысл своего симптома / заболевания.

PSYCHOLOGY AND PSYCHIATRY

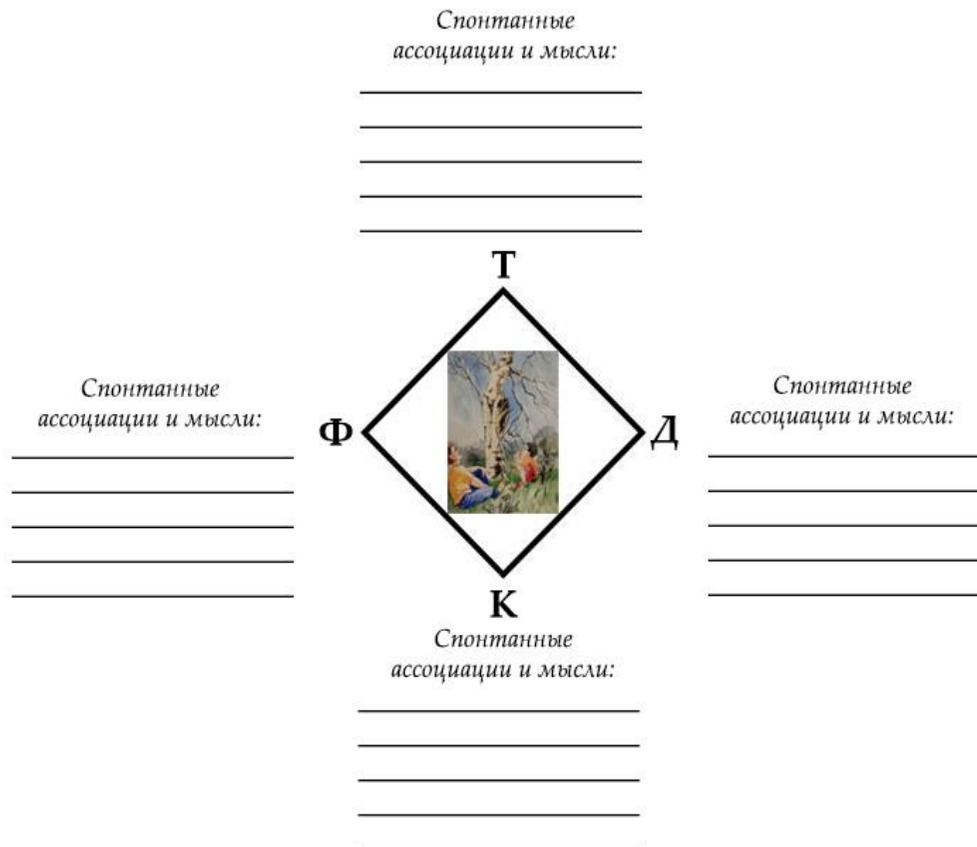


Рисунок 2
Терапевтический «коллаж»

Четвертый этап, – «МОЯ СПОСОБНОСТЬ», – помогает выйти на глубокое понимание симптома / заболевания: увидеть не просто связь симптома / заболевания с нерешенными проблемами и конфликтами (как на первом этапе), а осознать, что симптом / заболевание является выражением способности человека справляться с проблемами и конфликтами. В завершении данного этапа участник (-и) игры / клиент пытается осознать, как иначе он может реагировать на конфликты, проявляя другие свои способности. Четвертый этап можно также продолжить с картой, выбранной на первом / втором / третьем этапе, или вытащить из колоды следующую карту.

И, наконец, на пятом этапе игры, – «ИГРОВАЯ ПОЗИЦИЯ», – психолог / терапевт как ведущий игры предлагает участнику (-ам) игры / клиенту осознать, в какой игровой позиции находится

PSYCHOLOGY AND PSYCHIATRY

по отношению к нему его собственный симптом / заболевание и в какую «игру» человек сам играет со своим симптомом / заболеванием.

Итак, в основе игры, таким образом, лежит актуализация смысла симптома / заболевания. Позитивное толкование симптома / заболевания предполагает знание о страданиях и недугах, болях, заботах и печалях при болезни. Симptom / заболевание обнаруживает себя для человека в новом «статусе» – как его способность реагировать на определенные ситуации и конфликты, тем самым вырабатывая симптоматическое поведение как сигнал о нарушении, дисгармонии жизненной ситуации. Человек начинает осознавать, что неврозы, психозы, психосоматические расстройства и неадекватное поведение представляют собой одностороннюю дифференциацию актуальных способностей человека в терминологии позитивной психотерапии. Например, бережливость в ее полюсных воплощениях (скупость – расточительство) может проявляться как страх перед будущим, в депрессивной симптоматике, внутреннем беспокойстве, чувстве вины и т. п. [9, с. 118]. В игровой форме, безопасной и доверительной атмосфере участник(-и) игры / клиент начинает осознавать также значения и последствия полюсных проявлений своих актуальных способностей.

References:

- [1] Пезешкиан Н. (2006). Психосоматика и позитивная психотерапия. М.: Институт позитивной психотерапии.
- [2] Kobzieva, Iu., Gordienko-Mytروفanova, I., Udovenko, M., & Sauta, S. (2020). Concept «humour» in the linguistic consciousness of the Russian-speaking population of Ukraine. *European Journal of Humour Research*, 8(1), 29–44. doi: 10.7592/EJHR2020.8.1.KOBZIEVA
- [3] Gordienko-Mytروفanova, I., Kobzieva, I., & Hohol, D. (2021). Investigating the Concept of «Flirting» as Reflected in the Russian-Speaking Ukrianians' Linguistic Consciousness. *Psycholinguistics*, 29(1), 8–29. <https://doi.org/10.31470/2309-1797-2021-29-1-8-29>
- [4] Гордієнко-Митрофанова І. В., Кобзева Ю. А., Саута С. Л. (2021). Свідчення про реєстрацію авторського права на твір: Літературний твір наукового характеру «Проективна методика «Метафоричні асоціативні карти «НОМО LUDENS», № 106673.
- [5] Гордієнко-Митрофанова І. В., Кобзева Ю. А., Саута С. Л. (2021). Руководство по использованию метафорических ассоциативных карт «НОМО LUDENS» / «Человек играющий»: инструктивно-диагностические материалы. Харьков: ФЛП Лысенко И. В.

PSYCHOLOGY AND PSYCHIATRY

- [6] Аристотель. (1983). Собрания сочинений в 4-ех томах. М: Мысль.
- [7] Гордієнко-Митрофанова І. В., Гоголь Д. М. (2022). Позитивна психотерапія: навчальний посібник з психотерапевтичних практик розвитку усвідомленої стресостійкості.
- [8] Пезешкиан Н. (1996). Позитивная семейная психотерапия: семья как терапевт. М.: Издательство Март.
- [9] Пезешкиан Н. (2007). Тренинг разрешения конфликтов. Психотерапия повседневной жизни. (2-ое изд.). М.: Институт позитивной психотерапии.