

Игра как технология социальной работы



Игра как феномен культуры описана в работе Й. Хейзинга «Homo ludens».

Главная мысль заключается в том, что «игра необходима, что она становится культурой»

« мы можем назвать игру свободной деятельностью, которая осознается как «невзавраду»

Философы пришли к тому, что дать определение игре невозможно, поэтому основные усилия их были направлены на выявление сущности феномена игры, которая предстает в виде дихотомий игры: серьезное и несерьезное, реальность и нереальность, свобода и ограниченность

Серьезное и несерьезное

– это дихотомия, отражающая эмоциональное напряжение игры: слезы сквозь смех и смех сквозь слезы. Рождение истины в игре происходит благодаря сложному смешению этих двух состояний.

Реальный и нереальный

- Во-первых Я – субъект и реальный мир.
- Во-вторых, это субъективная реальность игры и объективная реальность

Свобода и ограничение

- У Шиллера свобода игры связана с избытком силы, побуждающей к деятельности. Свобода в его интерпретации звучит как эстетическое наслаждение.
- Г. Спенсер воспринимал свободу как выход низших способностей индивида через игровую деятельность.
- Свобода ассоциируется со свободой раскрытия и развития личности, кроме того, свобода игры выражается ее исключительностью как феномена бытия – она не ограничена ничем (ни формами, ни темами, ни чувствами и т. д.).
- Ограниченность игры воспринимается как ограничение пространством, временем, правилами.

Социальность и асоциальность

- Социальную значимость игры отмечал Ф. Шиллер: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении этого слова человек, и он бывает вполне человеком только тогда, когда он играет»

Осознанность и неосознанность

- Осознанные игры имеют четкую цель, методологический план достижения, технологию действия.
- Отличительной особенностью неосознанных игр является слепое следование и подчинение либо собственным инстинктам, либо чьей-то чужой воле

Игра как технология

Ситуация в социально-игровых технологиях проявляет себя в двух вариантах.

Во-первых, проблемная ситуация определяет тему игры, ее характер, ее форму. Ситуация как бы ограничивает и направляет игровое пространство.

Во-вторых, в процессе игры, в ее жизненно-активном пространстве действий «игра выходит за пределы одной ситуации, отвлекается от одних сторон действительности, с тем чтобы еще глубже в действенном плане выявить другие.

Воздействие игры

Игровое воздействие на субъекта в социальных технологиях связано не с «лечением души», а с решением социальных проблем взаимодействия индивидов либо социальных структур в обществе.