ЧЕМУ ОБУЧАТЬ ИГРОПРАКТИКОВ?

WHAT TO TEACH A GAME PRACTITIONER?

УДК: 159.92

Суворова Е.В., доктор психологии профессор, заведующая Кафедрой Когнитивных наук, проективных методик и игровых технологий в Международной академии духовного развития и инновационных технологий (г. Москва)
suv-elena@yandex.ru

Mrs. Elena Valentinovna Suvorova – doctor of psychology Professor, Head Of the Department of Cognitive Sciences, projective techniques and game technologies at the International Academy of spiritual development and innovative technologies (Moscow)
suv-elena@yandex.ru

Аннотация

В данной 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 я 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 статья 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.

Annotation

This article explores the question of what knowledge and skills a game practitioner should have in order to conduct games in an environmentally friendly and safe way for their clients, providing them with maximum opportunities for self-knowledge and development, and ensuring comfortable interaction in a group. The article will also describe a special program of professional retraining in the profession of "psychologist-igropraktik" on the basis of the first higher education. The article will reveal what exactly and how it is necessary to train game psychologists to ensure a high-quality level of psychological, transformational, business, coaching, skill and other games that are so relevant in the modern world. Market practice is rapidly developing and growing. More and more specialists from different professions come to it. Therefore, defining and maintaining standards of the profession of psychologist-hiropractic becomes so relevant now.

Ключевые слова: игропрактик, трансформационная психологическая игра, эмоциональное состояние, обучение, познание, самопознание и развитие, трансформация, психолог-игропрактик, профессиональная переподготовка, обучение профессии игропрактика.

Keywords: game practitioner, transformational psychological game, emotional state, training, cognition, self-knowledge and development, transformation, psychologist- game practitioner, professional retraining, training in the profession of game practitioner.

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 личностно 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 с 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 соглашатели 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, Апинян Т. А., Немов Р. С.

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 и А. Цветков, Никитин Б. П.

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

В этом модуле участники обучения 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.

По области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические.

По характеру педагогического, психотерапевтического, трансформационного, коучингового процесса: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические, по игровой методике, предметно-сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игра-драматизации, психотерапевтические, трансформационные.

По предметной области: математические, музыкальные, театральные, трудовые, технические, народные, управленческие, коммерческие и т. д.

По игровой среде: компьютерная, настольная, живого действия, без предметов, с предметами, комнатные, уличные, телевизионные.

А также 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.

Предметом изучения становится групповая динамика в больших и малых группах, в микрогруппах, и в индивидуальной работе, этапы групповой динамики в игровом процессе и структура игровой сессии. Слушатели знакомятся с базовыми типами личности, архетипами и тем, как может складываться игра и взаимоотношения между ведущим игры и ее участниками исходя из свойственных им моделей поведения, определяемых типом личности или архетипом.

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.

Цель использования в игре проективных методик в том, чтобы сделать игру более иносказательной, дать возможность каждому участнику открывать собственные смыслы. Именно проективные методики позволяют:

– Обойти сопротивление рационального, снижая критический настрой ума и его жесткую цензуру;

– Снять внутреннее напряжение и сопротивление участников игры, которое человек обычно испытывает, когда ощущает приближение перемен в своей жизни;

– Помогают создать атмосферу безопасности и доверия;

– Позволяют быстро и наглядно получить информацию, необходимую для качественной работы с клиентом;

– Позволяют наглядно увидеть картину межличностных отношений, как в группе, так и в жизни за рамками игры;

– Показывают ментальную картину человека – его идеи, образы, убеждения, эмоциональное состояние, актуализируют эту картину для самого участника игры, организуя диалог между его сознательными и подсознательными мирами;

– Позволяют увидеть и осознать актуальные переживания и потребности человека, его незавершенные внутренние процессы;

– Позволяет моделировать процессы прошлого и будущего, то есть позволяют работать с линейкой времени, меняя свое отношение к событиям в прошлом и тому, как видится будущее.

– Позволяют обратиться к психотравмирующей ситуации мягко и избежать повторной травматизации;

– Позволяют участнику игры проговорить и осознать свои чувства и переживания, опасения – эта верификация уже сама по себе имеет психотерапевтический эффект;

– Создают возможность для быстрой и эффективной терапии – преодоление страха за 5 минут, поверить в себя за 1 минуту, принятие стратегических решений за 10 минут, доверие к миру за 7 минут, принятие своей самоидентичности за минуту;

– Создают безопасный для участника игры контекст, в котором легко раскрываться, моделировать и пробовать разные варианты решений;

– Запускают внутренние процессы самоисцеления травм, психики и здоровья человека в целом;

– Запускают процессы поиска своего уникального пути;

– Позволяют использовать бесчисленное множество вариантов решений;

– Становятся универсальным «шлюзом», через который участник игры может принять и передать любой смысл, любое чувство или состояние, любую мыслеформу настолько открыто и глубоко, насколько сам готов его открывать для себя и группы.

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:

- Соцсети;
- Специализированные сайты для психологов и их клиентов;
- Профессиональные сообщества психологов, игропрактиков, специалистов помогающих профессий;
- Фестивали игр онлайн и оффлайн;
- Сарафанное радио, когда первые клиенты уже рекомендуют своим знакомым;
- Отзывы и рекомендации людей, которые у вас позанимались, поработали, поиграли;
- Свой круг клиентов в другой практике, например, состоявшийся энерготерапевт или астролог уже имеют свою клиентскую базу и легко могут предложить им новую услугу – проведение психологической трансформационной игры;
- Знакомые друзья и члены семьи;
- Новые знакомства, контакты, которые завязываем везде, где мы находимся;
- Промо - бесплатные игры, демо-игры, игры-«дегустации».

И еще многие другие способы, позволяющие начинающему психологу-игропрактику рассказать о себе и своих возможностях миру, привлечь новых клиентов и начать реализовывать себя в этой профессии.

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 месенджеры, специальные платформы для размещения и проведения онлайн-игр, настраивают и переснащают технически свои компьютеры хорошими микрофонами и камерами.

А также 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. Здесь не буду уделять время техническим деталям, ими надо заниматься постоянно и игропрактику в современном мире необходимо владеть этими инструментами уверенно.

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.

Она решает три уровня задач:

1) Прикладные задачи: разработка методических материалов по практической психологии, специальных обучающих программ, создание проектов нормативных документов такой деятельности. Например, курс обучения к игре — это практическая психология. Сама игра с набором определенных техник и механик, решающих целевые задачи — это практическая психология.

2) Практическая психология также имеет научно-исследовательские задачи: изучение закономерностей формирования и развития личности. Цель

всей исследовательской и научной работы — это создание новых методов для работы с различными психическими состояниями людей.

3) Задачи практической психологии определяются непосредственно по месту профессиональной деятельности психолога-игропрактика.

Отсюда мы видим три области, в которых все эти три задачи реализуются:

- психологическое консультирование
- психологическое тестирование 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, как:

- гештальт-группы;
- группы встреч;
- группы телесной терапии;
- группы терапии искусством;
- логотерапия;
- психоанализ, транзактный анализ – 3-х эго-состояний (родитель, взрослый, ребенок);
- психодрама, символ-драма;
- психологическое консультирование;
- психологическая коррекция;
- психологическое тестирование;
- т-группы;
- медитации;
- сказкотерапия;
- расстановки;
- Эриксоновский гипноз;

- коучинг;
- клиент-центрированная терапия;
- нейрографика.

Любой их этих методов участник курса может пройти самостоятельно. В этой курсе каждому важно получить представление об этих метода и выбрать тот, который ему ближе. Кроме того, студентам этого курса доступна обширная база знаний, в которой собраны лекции и видео материалы по психологии, когнитивным наукам, записям реальных игр, проведенным на фестивалях, на вебинарах, в прямых эфирах. Каталог рекомендованной литературы и списки художественных и документальных фильмов о психологии и психологах и интервью с психологами, философами, Нобелевскими лауреатами.

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.

Каждая методика рассматривается отдельно. Участники тренируются их применять в своих учебных игры и практикумах.

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.

Литература

1. Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. -СПб.: СПбГУ, 2003.
2. Апинян Т. А. «Мир Игры» (Спб., 1992)
3. Берлянд И. Е. Игра как феномен сознания / Берлянд И. Е. - Кемерово : АЛЕФ, 1992. – 93
4. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы. Пер. с анг. А.А.Грузберга. Екатеринбург: Литур, 2002
5. Бехтерева Н. П. Магия мозга и лабиринты жизни, Издательство: АСТ, 2019 г, 500 с.
6. Блондель Морис. Действие: очерк критики жизни и практической науки, Librorium Editions, апр. 2020, 550.
7. Богомолова Н. Н. Социальная психология массовой коммуникации. Аспект Пресс. 2008.
8. Бредсен Дейл. Нестареющий мозг. Бомбора, 2019 г. Серия: 304 с.
9. Брейден Грегг. «Коды сознания. Измени свои убеждения, измени свою жизнь»/ /Перев. с англ. — М.: ООО Издательство «София», 2009.-320 с
10. Бурков В. Н., Данев Б., Еналеев А. К. и др. Большие системы: моделирование организационных механизмов. — М.: Наука, 1989

11. Бурков. В. Н., Коргин Н. А., Новиков Д. А. Введение в теорию управления организационными системами: Учебник / Под ред. Д. А. Новикова. — М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2009—264 с.

12. Врум Виктор. Труд и мотивация. — 1964. — 331 с

13. Выготский Л. С. Мышление и речь, Издательство: Национальное образование, 2016

14. Выготский Л. С. Мышление и речь. Воображение и творчество в детском возрасте. Сознание и психика, 2009

15. Выготский Л. С. Педагогическая психология, Издательство: АСТ/Астрель, 2008

16. Выготский Л. С. Психология искусства, Издательство: АСТ, Neoclassic, 2019

17. Выготский Л. С. Психология развития ребенка (сборник), Издательство: Эксмо, Смысл, 2005

18. Выготский Л. С. Психология развития человека, Год издания: 2005 Издательство: Эксмо, Смысл, 2005

19. Гадамер Г. Г. Актуальность прекрасного — М.: Искусство, 1991.

20. Гадамер Г. Г. Игра искусства / Пер. с нем. А. В. Явецкого // Вопросы философии. — 2006. — № 8. — С. 164—168. — Доклад 1973 года; опубликован в 1977 году.

21. Гадамер Г. Г. Интервью // Вопросы философии. — 1996. — № 7. — С. 127—132.

22. Гадамер Х. Г. Истина и метод / Пер. с нем.; общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. — М.: Прогресс, 1988. — 704

23. Гадамер Х. Г. Хайдеггер и греки / Перевод и примечания М. Ф. Быковой // Логос. — 1991. — № 2. — С. 56—68.

24. Гадамер Х. Г. Что есть истина? / Перевод М. А. Кондратьевой при участии Н. С. Плотникова // Логос. — 1991. — № 1. — С. 30—37.

Literature

1. Apinyan T. A. Game in the space of the serious. Game, myth, ritual, dream, art, and others. -St. Petersburg: SPBU, 2003.

2. Apinyan T. A. "Mir Igry" (St. Petersburg, 1992)

3. Berlyand I. E. Game as a phenomenon of consciousness / Berlyand I. E. - Kemerovo : ALEF, 1992. – 93

4. Bern E. Games that people play. Psychology of human relationships. People who play games. Psychology of human destiny. Per. with ang. A. A. Gruzberg. Yekaterinburg: Litur, 2002

5. Bekhtereva N. P. the magic of the brain and the labyrinths of life, publisher: AST, 2019, 500 p.

6. Blondel, Maurice. Action: essay on criticism of life and practical science, Librorium Editions, APR. 2020, 550.

7. Bogomolova N. N. Social psychology of mass communication. Aspect Press. 2008.

8. Bredsen Dale. Ageless brain. Bombora, 2019 Series: 304 PP.

9. Brayden Gregg. "Codes of consciousness. Change your beliefs, change your life"/ /Transl. from English — Moscow: publishing house "Sofia", 2009.-320 p.

10. Burkov V. N., Danev B., Enaleev A. K., etc. Big systems: modeling of organizational mechanisms, Moscow: Nauka, 1989

11. Burkov. V. N., Korgin N. A., Novikov D. A. Introduction to the theory of management of organizational systems: Textbook / Ed. by D. A. Novikov. — M.: book house "LIBROKOM", 2009-264 p.

12. Vroom Victor. Work and motivation. — 1964. — 331 s

13. Vygotsky L. S. Thinking and speech, publishing House: National education, 2016

14. Vygotsky L. S. Thinking and speech. Imagination and creativity in childhood. Consciousness and psyche, 2009

15. Vygotsky L. S. pedagogical psychology, publisher: AST/Astrel, 2008

16. Vygotsky L. S. psychology of art, publisher: AST, Neoclassic, 2019

17. Vygotsky L. S. psychology of child development (collection), publishing House: Eksmo, The Meaning, 2005

18. Vygotsky L. S. Psychology of human development, year of publication: 2005 Publisher: Eksmo, The Meaning, 2005

19. Gadamer G. G. Relevance of the beautiful — Moscow: Iskusstvo, 1991.

20. Gadamer, G. G., the Game of art / TRANS. with it. A. V. Average // Question of philosophy. - 2006. — No. 8. — Pp. 164-168. — report of 1973; published in 1977.

21. Gadamer G. G. Interview // Question of philosophy. - 1996. — No. 7. — Pp. 127-132.

22. Gadamer H. G. Truth and method / TRANS. from German; General ed. and introductory article by B. N. Bessonova. — M.: Progress, 1988. — 704

23. Gadamer H. G. Heidegger and the Greeks / translation and notes by M. F. Bykova // Logos. — 1991. — No. 2. — Pp. 56-68.

24. Gadamer H. G. What is truth? / Translated by M. A. Kondratieva with the participation of N. S. Plotnikov // Logos. — 1991. — No. 1.