

## **ИГРАТА – УПРАВЛЕНИЕ НА ХОРА, НА УСПЕХ, НА ЩАСТИЕ ИЛИ НА КАРИЕРА?**

**д-р Офелия Иванова Кънева**

Агенция ОЗОН

*Абстракт:* Разработката осветлява различни аспекти на играта и тяхното отражение в управлението на човешки ресурси и работни процеси. Фокусира вниманието върху недостатъчно развити инструменти в работата на хуманитарните специалисти като по този начин поставя задачи в разработването на подкрепа по хоризонтала, базирана на игри. Успоредно с това настоящото изследване провокира дебат за по-дълбок и просторен анализ на възможностите, които игрите представляват както за професионалистите, така и за хора от всички възрасти - в специални условия и в придобиване на умения за справяне с ежедневни задачи и водене на независим живот.

*Ключови думи:* игра, игри, управление, подкрепа по хоризонтала за хуманитарни специалисти, психология на управлението

## **THE GAME – MANAGEMENT OF PEOPLE, OF SUCCESS, OF HAPPINESS OR CARRIER?**

**Ophelia Ivanova Kaneva, PhD**

Agency OZON

*Summary:* The study highlights various aspects of the game and their reflection in human resources management and the management of workflows. It focuses on underdeveloped tools in humanitarian professionals work, thus setting tasks in the development of horizontal support based on games. In parallel, the

present work provokes a debate for a deeper and more extensive analyses of the opportunities which games offer for both professionals and people of all ages - in special conditions and in acquiring skills for coping with daily tasks and leading an independent life.

**Key words:** game, games, management, horizontal support for humanitarian professionals, psychology of management.

## **ВЪВЕДЕНИЕ**

Играта е част от битието на човека до такава степен, че обикновено е пренебрегвана като възможност да бъде формализирана в научни принципи и методи през годините. Бидейки подценявана, тя забавя дори възможността на нейна основа да възникне Теорията на игрите – едно от големите постижения във вземането на стратегически решения и управлението на хора и процеси в съвременния свят. Със своето оживяване в съвремието ни, играта е и мощно средство в подготовката и практиката на професионалистите – особено тези в хуманитарната сфера. Защото всъщност именно игрите са тези, които предизвикват усещането за надмощие да (пре)открие реалността на човека така, че да се преживяват паралелни реалности много преди да свикнем с виртуалността на XXI век.

## **ТЕОРЕТИЧЕН БАЗИС**

Шилер казва, че човекът играе само там, където е човек и е изцяло човек само там, където играе, оставайки ни да размишляваме дали това е романтично или философско признание. Грегъри Бейтсън изказва идеята, че играта може да се разглежда като метакомуникация - особен тип общуване, което поставя рамка за разбирането на това каква ще бъде следващата комуникация. А Джеръм Брунър, в типичния си американски практицизъм

подчертава, че упражняването чрез игра дава възможност за усъвършенстването на способностите, необходими за по-късния живот. Според Благовест Сендов двигател на образователния процес трябва да са любопитството и познавателната потребност на детето, поощряването на неговото творчество и ситуации, в които е деен участник в преоткриването на знания, а не пасивен слушател – процес, който с лекота преминава под формата на игра и забавление. Сендов дори представя възможността за демократизирането на обучението чрез игра, предизвиквайки и теорията за управление на образованието.

Играта има много и различни лица – тя е икономически инструмент, психологически отдушник, образователен мотиватор, организационен катализатор, индивидуален стимулатор, интелектуално предизвикателство или обществено достижение. И във всички свои метаморфози повдига въпрос пред участниците – е ли част от обикновения живот или е бягство от реалността. И ако е частица от ежедневието, защо насладата, която доставя на участниците, не е толкова интензивно осезаема през ординарния житейски ход? А ако е бягство от реалността, как успява да задвижва хора и събития от всички възрасти и пространства в реално време?!

Според Румен Стаматов играта доставя радост, удоволствие и самоутвърждение, представлявайки една от основните форми, чрез които детето реализира своето присъствие в битието. Играта е сериозна дейност, освободена от вътрешни ограничения, която предполага, че се извършва пренасяне в един особен свят, който не е обикновеният живот. Играта не е обикновеното житие, а по-скоро излизане от него - за задоволяване на впечатленията. И в това се състои свободата на играещия.

## **ИНСТРУМЕНТ НА ПРОФЕСИОНАЛНАТА (И НЕ САМО) ПРАКТИКА**

Става ясно, че играта може и е мощен инструмент в ръцете както на овладян професионалист, така и на лаик, най-вече защото позволява на всеки да изрази своята гледна точка, без да рискува репутацията си. Тогава игрите биха могли да бъдат възприемани и като оръжията на човечеството срещу негодата, пустотата, бедността на изрази, липсата на перспектива, на диалог или дори на значение. В такава позиция, предоставянето на подкрепа към професионалистите под формата най-малко на класифицирани и събрани игри би била ефективна и стимулираща ситуация за експертна помощ по хоризонтала, но и за усъвършенстване на увереността в кариерата и в професионалната интеракция. Класификацията може да бъде в различни категории, като например:

1. Насочени към определен възрастов обхват на участниците
  - a. за деца
  - b. за възрастни
  - c. за семейства
  - d. с универсален обхват
2. Насочени към ясно дефинирани условия на провеждане
  - a. На открито
  - b. На закрито
  - c. С помощта на специализирани съоръжения
3. Развиващи
  - a. Фина моторика
  - b. Мисловна дейност
  - c. Концентрация
4. Стимулиращи
  - a. Динамика
  - b. Мотивация за принадлежност

Класификацията сама по себе си подпомага професионалистът да структурира добре своята дейност, ориентира и участника по-ясно. Но същественото е категоризацията да е подчинена на стремежа всяка игра да бъде лесно осъществима; лесно приложима; с възможност за интерпретиране, надграждане и усъвършенстване в зависимост от въвличените лица и от условията на провеждане; стимулираща активността на участниците; подпомагаща работата на професионалиста; свързана с традиционни преживявания от поколения назад, за да построи мост към новите поколения по естествен антропологичен път. Особено когато разсъждението е върху играта като инструмент за управление на хора.

Всяка игра е осмислена от активно начало и въвлича участника в усещането, че сам е агент на собствената си житейска промяна. И макар Йохан Хьойзинха да твърди, че във всяка игра има нещо, което излиза извън границите на непосредственото чувство за самосъхранение, за да я осмисли, всъщност играта е именно върховен стремеж към самосъхранение на най-човешкото: духа, силата на порива да се развиваш и да бъдеш цивилизационен фактор. От методологична гледна точка това е ключов момент, създаващ възможности за преценка на силата на собствената идея, идентичност и насока. Но това е и основа за планиране на дейности, основани чрез силните страни на потребителската страна – така, както Питърсън и Селигман наблягат на личните достойнства и тяхното операционализиране в работните процеси като цяло. За това, ако се продължи разсъждението върху играта като управленски инструмент, тя трябва да представя подпомагаща кодификация (указания). Например – необходимо време за подготовка; минимален брой участници; подходящи условия; възрастово ограничение и други.

Така се създава нова платформа за методико-практическа насоченост, базирана на игри, която е в помощ на професионалисти, на студенти, на

неформални лидери, дори на родители. В ръцете на студента това е ценно пособие, което придава и възможности за самооценка на овладените знания и умения, формира възгледи за разширените възможности на усвоявания учебен материал, като е и средство за успешно и активно самообучение. В ръцете на професионалиста е активен инструмент за усъвършенстване на пряката работа както с деца, така и с възрастни, с индивиди и с групи – като има своето директно приложение в хуманитаризма за психолози, педагози, възпитатели, социални работници, рехабилитатори и други. В ръцете на неформалния лидер подпомага развиването на т.нар. *soft skills*, които според Василева, Янкова и Хаджиева са важни и релевантни заради факта, че представляват 85 % от всички човешки умения и са конкретния ключ към днешното мрежово общество, базирано на комуникацията и технологиите. В ръцете на младия родител може да бъде безценно средство за пълноценен контакт и възпитателен подход, базиран на усещането за уют и удоволствие от семейната атмосфера.

## **ВМЕСТО ОБОБЩЕНИЕ**

1. За да управлява хората, успеха, щастието или кариерата, на играта не ѝ е нужно да интегрира специфичен опит, придобит в продължение на години. Опитът може да бъде и краткосрочен, може и да липсва. Това само по себе си я дефинира като универсален инструмент в нови измерения на подготовката на професионалисти и тяхната практика.

2. Духът на сътрудничество, качествената комуникация, търсенето на силните страни и позитивното отношение между всички въввлечени в играта участници правят ефективна всяка управленска интеракция – било тя насочена към хора или към процеси.

3. Развиването на нарастваща чувствителност към постоянната обратна връзка между въввлечените участници, на взаимния обмен, на подкрепата, на професионалното и лично общуване придава устойчиво приложен характер на играта като механизъм за управление, но същевременно и разкрива напредъка на играещите в амбициозна среда, като позволява напредничав и изпреварващ ред на мисли за всички въввлечени страни – както в индивидуален план, така и в идентифициране с екип.

4. Всяка игра е базирана на силните страни на участниците, а не на дефицита в натрупани знания и умения. Засилвайки силните страни, играта създава механизъм за подобряване на мотивацията за учене в широк смисъл и за постигане на осезаем продукт от вложените усилия, усъвършенстване на усвоените теоретични знания в преки връзки с реалността, нарастващо усещане за удовлетвореност и професионален потенциал, усещане за овластяване и решителност.

5. Играта създава пространство за намиране на себе си в нова роля, форма и възможност; нова основа за осмисляне на възможностите и границите (или по-скоро безграничието) на подкрепата, на щастието, на прогреса в професионална и житейска среда. Това не изключва оформянето на критики, недостатъци и слабости, с тази особеност, че те се базират с подчертаването на постиженията и ограничаването на възможностите за провал.

6. В играта всеки участник е автор и режисьор на собствената си позиция. За това играта оформя управленски феномен, позволяващ информирано и проактивно отношение към социалните и професионалните дименсии чрез лични избори.

7. Като мощен инструмент на управлението, играта изисква методико-практическа насоченост, основана на ясна структура, правила и условия. Чрез

това тя допринася за нови възможности на преценка на силата на собствената идея, интегрирането на (собствен) опит, инвестирането в личността и в качествената динамика на процеса – ключови моменти в съвременните процеси на хуманитаризма, вдъхновени от успешни постижения и идеи. Така се оформя и нова концепция за обучение и подкрепа по хоризонтала на професионалисти и неформални лидери, базирана на повишаващото се качество и ефективност, в т.ч. чрез социално и културно сближаване.

Играта не е материя, а триумф на духа. Затова играта има значение – не само за детството, не само за студентите, не само за професионалистите, не само за потребителите на грижа... Играта задава въпроси, посочва възможни отговори и движи хората и процесите в търсенето на други – неизследвани пътища в лабиринтите на познанието и незнанието, за да създаде условия да опознаем по-добре себе си и другите. Да се търсим и намираме. И така управлява кариерата, успеха и щастието на всеки играещ човек.

## **БИБЛИОГРАФИЯ**

1. Bateson, G. (1953). About games and being serious, A Review of General Semantics Vol. 10, No. 3, pp. 213-217, Institute of General Semantics
2. Peterson, C. and Seligman, M.E. (2004). Character strengths and virtues: A handbook and classification (Vol. 1). Oxford University Press
3. Ratner, N., Bruner, J. S. (1978). Games, social exchange and the acquisition of language, Journal of Child Language, 5, pp. 391–401
4. Sendov, B. (1987). Education for an Information Age, Impact of Science on Society Vol. 37
5. Vasileva, R., Yankova, I., & Hadjieva, B. (2020). About The Soft Skills Of Specialists In The Cultural And Creative Industries. Knowledge International



Journal, 43(6), 1273 - 1280. Retrieved from  
<http://ikm.mk/ojs/index.php/KIJ/article/view/4844>

6. Karadzhov, G. (2017). Igra, e-spisanie „Siyanie“, br. 179

7. Kolev, I., Gicheva, D., Gunkov, A. (1992) Antologiya po filosofiya –  
Uчебno pomagalo, Prosveta, Sofiya

8. Kuneva, O. (2020) Detsata v protsesa na vzemane na resheniya, VSU  
„Chernorizets Hrabur“, Varna, ISBN 9789547157064

9. Petrov, F. (2017). Problemna grupa v obrazovaniето – sistemata na akad.  
Blagovest Sendov, Eksperten klub za ikonomika i politika, <https://ekipbg.com/pgo-blagovest-sendov/>

10. Stamatov, R. (2000) Detska psihologiya, IK Hermes, Plovdiv

11. Hoyzinha, Y. (2000). Homo Ludens, izd. Zahariy Stoyanov – Sofiya,  
ISBN 9789549559477