Casino 69- о сексе глубоко

Трансформационная ролевая коммуникативная игра.

Эффективная и веселая диагностическая и терапевтическая модель консультирования. Дает возможность одновременной диагностики проблем их устранения в процессе игры. В игре участник принимает определенную роль в воображаемой ситуации и действует только от лица своего персонажа, попадая в игровое поле необходимо выполнить социально одобряемые действия, зарабатывая или отдавая шансы (игровую валюту).

Бесконечное число комбинаций таких миров и ролей, каждый раз создает неповторимое игровое поле. Это дает простор для

создания необычных историй как для самих участников игр, и что особенно

важно -открывает новые горизонты для самих ведущих. В первые минуты проведения игры, за счет игрового компонента и релаксации очень бережно

снимаются защиты, формируется положительный импринтинг (симпатия,

доверие, чувство безопасности и принятия). Возможность получить

клиентом положительный результат сразу на первой сессии. Ускоряется

процесс терапии и экономятся собственные личностные ресурсы

терапевта. Игрофикация процесса снижает риски профессионального

выгорания.

Игра состоит из 54 игральных карт эротического содержания, 50 игровых

жетонов «Шанс», правил проведения игры, списка аватаров, игровых

действий, методических рекомендаций. Используется механика любой карточной игры (Покер, Блэкджек, Уно и т.д.)

Количество игроков: от 2 до 9 участников в одновременной игре. Игра

может проходить с ведущим, так и без. Продолжительность: 1,5-2 часа (в

зависимости от количества игроков и выбранного варианта игры).

Игра может проводиться в «light» версии и «hard» варианте. Выбор варианта зависит от степени знакомства и уровня раскрепощенности участников. В групповой терапии возможен костюмированный формат.

«Casino 69: О сексе – глубоко»

Трансформационная ролевая коммуникативная игра для взрослых, направленная на развитие сексуальной коммуникации, релаксацию, формирование чувственного телесного опыта от реализации фантазий.

Рекомендации по использованию:

1 Диагностическая, терапевтическая: Для психологов, психотерапевтов,

сексологов, коучей, игротехников;

2 Развлекательная: Для компаний, семейного использования, а так же

специалистов в сфере развлечений и поведения игр (венткомпании).

3.Групповая терапия

Данная игра привлекательна тем, что снимает психологическое напряжение, расслабляет эмоционально и физически. В безопасном пространстве помогает игроку изменить свое отношение к установкам в сфере сексуальности, увидеть проблемы в оношениях, способствует быстрому овладению коммуникативными навыками. Позволяет вывести мышление из рациональной сферы в сферу фантазий и получить при этом чувственный опыт. Позволяет повеселиться и расслабиться

Игровой процесс интегрирует и своеобразно объединяет множество разнообразных методов и технических

приемов (вербальных и невербальных), таких как: сенсорное

бодрствование, работа с телом и голосом, эмоциональная экспрессия,

работа с фантазиями или мечтами, творчество. Игра прошла тестирование на различных группах, разного возраста, социального статуса и сексуальных предпочтений. Подобраны оптимальные варианты взаимодействия игроков, обеспечивающие максимальное безопасное состояние и эмоциональный комфорт.

ФКР: закрепленный на телесном уровне навык сексуальной коммуникации,

релаксация, новое видение возможностей сексуального и социального

взаимодействия. Позитивный настрой. Собственные инсайты.

Игра состоит из 54 игральных карт эротического содержания, 50 игровых

жетонов «Шанс», правил проведения игры, списка аватаров, игровых

действий, методических рекомендаций. Используется механика любой карточной игры (покер,блек джек,уно ит.д)

Количество игроков: От 2 до 9 участников в одновременной игре. Игра

может проходить с ведущим, так и без. Продолжительность: 1,5-2 часа (в

зависимости от количества игроков и выбранного варианта игры).Игра

может проводиться в light версии и hard варианте. Выбор варианта зависит

от степени знакомства и уровня раскрепощенности участников

.В групповой терапии возможен костюмированный формат.

Некоторым людям откровенные разговоры даются легче, другим тяжелее, а третьим совершенно немыслимы. Особенно на такую интересную тему, как секс. В этой игре ты легко, быстро и совершенно расслабленно, в веселом игровом формате и безопасном личном пространстве поговоришь о важных и значимых для тебя вещах. Ты можешь не только придумать, но и выразить все, о чем думаешь. Ограничений здесь нет. Ведь это будешь не ты, а выбранный интересный герой с забавной личной историей полной сексуальных приключений. Также, как и в любой азартной игре, ты получишь свою долю адреналина.

В процессе игры другие персонажи тебя услышат и поддержат. Реализуй свои амбиции создавая свой игровой мир, где ты и автор, и режиссер, и главный герой. Играя весело и расслабленно, ты в каждой новой игре получишь свой шанс прожить другую жизнь. Если ты не сможешь рассказать свою фантазию, потеряешь свой шанс в первый раз. Но ты услышишь и поучаствуешь в игровой фантазии других людей. О чем фантазии? Да обо всем: о жизни, о сексе, об отношениях. В парной игре, где играет два человека игра является вашей персональной эротической фантазийной прелюдией к ролевой игре.

Материал: 54 карты, с 9-ю базовыми сюжетами эротических фантазий.

Игровая валюта – Шанс.

Игра решает задачи:

1 Развитие диапазона эротических фантазий;

2 Осознание важности коммуникативных навыков в интимных отношениях.

3 Закрепление навыков позитивной обратной связи при сексуальной

коммуникации.

Количество игроков: От 2 до 9 участников в одновременной игре. Игра

может проходить с ведущим, так и без. Продолжительность: 1,5-2 часа (в

зависимости от количества игроков и выбранного варианта игры).

Нам известно много способов сексуального напряжения,

непосредственно к психологическим относят: гипнотерапия, психотерапия,

супружеское консультирование, психотренинг, групповая и индивидуальная

психотерапия. Также известны и другие способы, такие как: разговоры на

сексуальные темы, разглядывание эротических и порнографических снимков

и чтение литературы. Просмотр и обсуждение видео и художественных

фильмов с элементами порнографии и эротики, эротические сновидения и

фантазии. Творческая деятельность (танцы, написание стихов, фотосессии,

музыка) И ролевая игра. Важно помнить – существуют разные функции

игры.

1 Развлечение.

2 Получение конкретного результата.

3 Трансформация.

Написание сценария ролевых игр это на самом деле самая тяжёлая и

кропотливая работа, которая требует глубокого анализа ситуации. Поэтому

без специалистов работать и самостоятельно писать, проблематично. Но,

всегда можно начать играть, не страдая иллюзией о том, что произойдёт

глубокая трансформация, можно просто хорошо провести время

воспользовавшись базовой функцией – развлечением. Ролевые и

имитационные ролевые игры тем и хороши, что вроде просто поиграли, но на

самом деле игра приводит к осознание на столько серьёзных вещей и учит по

новому чувствовать себя, наслаждаться своим телом, своей жизнью. Ведь то,

чего мы боимся на самом деле, оно является самым большим нашим

потенциалом. То есть за тем страхом, который мы прячем от себя, который

мы тщательно скрываем от партнёра стоит самый главный, самый базовый

ресурс который позволит в дальнейшем развиваться как личности.

Сексуальность – это творчество. Успех в любом деле связан с творчеством.

Успешные люди всегда харизматичны и сексуальны.

Игра – это самая свободная и естественная форма погружения

человека в реальную или воображаемую действительность, с целью ее

изучения, понимания собственного «я», творчества, активности, безопасной

и самостоятельной реализации фантазий.

Определение сюжетной линии игрового материала (карт)

Игровой материал является авторской работой художницы

эротического жанра.

Сексуальное воображение служит разнообразным целям. Фантазии

способны повысить уверенность в себе, послужить предохранительным

клапаном для сдерживаемых чувств, усилить сексуальное возбуждение или

дать ощущение победы над силами, доставляющими неприятности в

повседневной жизни. Освобождение от чувства тревоги и вины. Фантазии

всех типов действуют как психологические предохранительные клапаны,

обеспечивающие разрядку внутреннего напряжения или удовлетворение

потребностей относительно безболезненным способом фантазии в этих

условиях часто оказываются важным средством, помогающим справляться с

сексуальными конфликтами и недоразумениями. Некоторые бессознательные

стремления могут противоречить нормам морали и поведения. Фантазии

служат хорошим «буфером» для подобных влечений, ограничивая их от

реальной жизни без опасности для окружающих и нашей психики.

Некоторые из этих основных функций сексуальных фантазий будут

описаны ниже.

1 Индуцирование или усиление возбуждения;

2 Безопасность стимулируемого возбуждения;

3 Освобождение от чувства тревоги и вины;

4 Фантазии, как репетиция;

5 Фантазии, как сексуальные ценности;

6 Фантазия, как некий акт;

7 Фантазии, как элемент сексуального здоровья.

Разнообразные формы чувственности - важная характеристика

целостного психического облика человека, никогда не существовали как

обособленная область человеческой психики. Сегодня на первый план вышло

изучение восприятия людьми эротики, а так же таких явлений, как

сексуальное желание и сексуальная удовлетворенность. Эмоциональное

переживание становится эротическим, только если оно включается в

соответствующую мотивационную систему, т.е. воспринимается и

оценивается как сексуальное. Это стадиальный процесс, в котором

восприятия чередуются с оценками: восприятие стимула --> его

положительная оценка --> сексуальное возбуждение --> восприятие своего

возбуждения --> его положительная оценка --> сексуальное действие --> его

восприятие --> положительная оценка переживания.

Сюжеты игровых карт: Содержание сексуальной фантазии.

1.Экспериментирование;

2.Доминация, подчинение;

3.Замена партнера;

4.Групповой секс;

5.Наблюдение;

6.Изнасилование;

7.Идиллическая встреча;

8.Садомазохизм;

9.Социально приемлемые легкие девиации.

У лиц, с высокой возбудимостью, даже сдержанная эротика, действует

как порнография. А у лиц с низкой возбудимостью, даже явная порнография

вызывает меньший резонанс, чем эротика у первых. Выходит эротика у

человека в голове, а не на бумаге. По формальным критериям откровенная

эротика может быть жестче, чем легкая порнография. Но использование карт

порнографического содержания правомерно в данной игре, так как относится

к области сексуальной культуры, которая апеллирует к физиологическим

реакциям и бессознательным переживаниям напрямую, через основной канал

восприятия информации (зрение), обходя формальные запреты и табу.

Исследование этой темы интересная и важная проблема современной

сексологии. Именно порнография, даже при своих негативных качествах,

выполняет важнейшую функцию активации внутренней цензуры,

своеобразного санитарного кордона, являющегося демаркационной линией

социальной толерантности.

Эротические сюжеты карт апеллируют к идеальным представлениям о

любви и нравственности в сексуальных отношениях. В границах коридоров

фантазий между эротикой и порнографией, отрицая сами эти категории,

реализуется другой спектр фантазий игрока. В картах отсутствует приставка

–гомо. Но в диагностических и терапевтических целях возможна замена

некоторых фантазийных сюжетов.

Грань, отличающая прекрасное от непристойного, возвышенное от

вульгарно-циничного весьма субъективна, причем она имеет свойство

изменяться в процессе игры. Более того, любые попытки жесткой

демаркации эротики и порнографии выявляют лишь истинные пристрастия и

тайные проблемы конкретного играющего человека. Что может послужить

прекрасным диагностическим и терапевтическим материалом в течение

игры.

Роль и принципы применения игровой валюты – ШАНСА.

В данной игре абсолютно необходимо и правомерно показывать

людям связь между развитием сексуальности и раскрытием ресурсов. Так как

у них общее начало, это ресурсы, которые конвертируются в блага. Есть

ресурсы – есть блага, нет ресурсов – нет благ. Сексуальность и сам секс в

высшем его понимании, а не половой акт, это процесс, где происходит

взаимообмен ресурсами между мужчиной и женщиной. Мужчина вкладывает

свой ресурс в женщину, она возвращает ему приумноженным состоянием,

который мужчина во внешнем уровне конвертирует в блага (деньги).

Недаром слово состояние, которое мы получаем и ощущаем как

эмоциональный и чувственный фон, настроение, потенция, способность,

наполненность или минусовое состояние, используется в контексте

благосостояния финансового. Штрафные санкции за любые нарушения или

за выход из игры ведут к потере благ в одностороннем порядке или взаимном

(при парной игре).

В игре появляется возможность получения навыка приумножения ресурса.

Если мы живём в дисбалансе, а значит мы теряем связь со своей природной

сексуальностью, становясь немного гомо и бисексуальными... Женщина –

полу-мужчина, мужчина – полу-женщина и это не про андрогенность, это

про искусственное присвоение чужого пола, стратегий. Потенциальный и

успешный мужчина очень естественно сексуален, секс для него также

понятен и необходим, как захват и приумножение ресурсов в бизнесе. Принцип Не Можешь -Плати

Достоинства данной имитационной игры.

1 Виртуальный (возможный) секс, виртуальные (смоделированные)

отношения бесспорно, лучшие на сегодняшний день способы удовлетворения

эротических фантазий мирным способом в придуманном мире образов.

Широкий спектр грез и вымысла, который находит свое отражение в живом,

интерактивном общении.

2 Познавательные возможности ознакомления любого игрока с

сексуальной культурой представителей различных стран, религий,

социальных групп, возрастов и профессий. Мало того, игроки условно

обучаются навыкам межличностного общения, которые могут понадобиться

им в повседневной реальной жизни.

3 Ролевое представление и условное ощущение всего того, что

связано с сексуальными чувствами и переживаниями растормаживает

собственные фантазии. При выполнении игровых действий и при помощи

позитивной поддержки других игроков, пробуждаются новые и

активизируется творческие процессы. Появляется потребность в повышении

уровня сексуальной культуры, обогащении лексики, терпимости к мнению

окружающих.

4 Стимулирование сексуальной активности посредством нового

опыта, продлевает реальную половую жизнь и разнообразит повседневное

общение. Половое возбуждение посредством игровых действий переносится

на близкий и родной объект эротических пристрастий, добавляя очередной

импульс в семейные будни, украшая и разнообразя их.

5 За счет удовлетворения повышенного любопытства посредством

здоровой сексуальной коммуникации снижается напряжение в обществе.

6 Сама разновидность приятного времяпрепровождения за игровым

столом, порой не преследующая достижения сексуального удовлетворения –

явление не редкое, а скорее обыденное. Флирт, кокетство, хвастовство о

сексуальных подвигах, ни к чему не обязывающие комплименты (или

принятие таковых) хорошо взбадривают, освежают желания и чувства, дают

психологическую разрядку.

7 Компенсация недостающих в реальности идеальных отношений

игровыми может стать одной из форм гармонизации собственной жизни.

Юмор, эротические разговоры, знакомства по интересам с себе подобными

наполняют существование человека пусть небольшими, но такими

значимыми для него импульсами.

8 Виртуальные (смоделированные) отношения – своего рода терапия

для нейтрализации отклоняющихся от нормы сексуальных интересов.

9 Сублимация творческих порывов в игровое пространство – способ

успокоения активных и энергичных людей, не находящих применения своим

сексуальным импульсам в реальной действительности. Для них

времяпрепровождения в виртуальном, игровом пространстве естественная

компенсация повышенной сексуальной активности.

10 Полученные за игровым столом коммуникативные навыки

обязательно найдут свое отражение в реальной жизни. Быстрое умение

сориентироваться в объектах сексуального предпочтения, лексическая

тренировка при составлении фраз, отражающих собственные мысли,

способность реагировать на неожиданные повороты разворачивающихся

сюжетов, или терпение, предупредительность, стремление поддержать связь

могут стать теми особенностями характера, которые в иных условиях

закалялись бы гораздо дольше и с большими издержками.

Вывод