

ОГЛАВЛЕНИЕ

ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА	6
ПРЕДИСЛОВИЕ	7
ПРЕДИСЛОВИЕ К РУССКОМУ ИЗДАНИЮ	12
Глава 1. РОЛЕВЫЕ ИГРЫ И ПСИХОДРАМА В ПСИХОТЕРАПИИ	15
Концепция ролей и ролевых игр	16
Ролевые игры как терапевтическая модальность	18
Характеристика фактора поведения Б	21
Модели фактора Б	24
Глава 2. ТЕРАПЕВТИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ ИМИТАЦИОННОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ ПОВЕДЕНИЯ	28
Моделирование поведения и клинические ролевые игры	31
Терапевтические принципы	32
Глава 3. СТРУКТУРА СЕАНСА И ЕГО ЭТАПЫ	41
Что является сеансом клинических ролевых игр?	41
Построение сеанса	42
Стадия разогрева	43
Процесс разогрева	45
Специфические цели разогрева	46
Развитие процесса разогрева	48
Направленный и ненаправленный разогрев	52
Разогрев ведущего	53
Стадия действия	53
Внутренняя структура: сегменты стадии действия	54
Сцены и их постановка	56
Стадия завершения	61
Третий сегмент стадии действия и завершения	65
Глава 4. ПЛАНИРОВАНИЕ СЦЕНАРИЯ	70
Ключи и их подбор	70
Виды ключей	70
Подбор ключей	73
Течение сценария	75
Постепенное продвижение	75
Определение фокуса сценария	76
Продолжительность стадий и сцен	79
Изменение продолжительности стадий	80

Продолжительность стадии действия в случае сложных проблем . . .	81
Пропуск стадии	81
Продолжительность сцен	82
Команда, участвующая в клинических ролевых играх	82
Функции ведущего (терапевта)	83
Функции вспомогательных лиц	87
Функции протагониста (пациента)	90
Функции членов группы	90
Глава 5. БАЗОВЫЕ ТЕХНИКИ: СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГРУППА	92
Техника ролевых игр: виды и основные характеристики	92
Девять специфических техник	94
Исполнение роли	98
Диалог	100
Монолог	101
Дублирование	103
Реплики в сторону	108
Обмен ролями	110
Техника пустого стула	114
Техника зеркала	116
Парадигма техник	120
Комбинации специальных техник	126
Глава 6. БАЗОВЫЕ ТЕХНИКИ: ОБЩАЯ ПОДГРУППА	131
Общие техники	131
Техники, связанные с универсалией времени	132
“Шаг в будущее”	132
“Возврат во времени”	137
“Тест на спонтанность”	138
Техники, связанные с универсалией реальности	140
Техника “сновидение”	140
Развитие техники “сновидение”	142
“Психодраматический шок”	144
“Ролевые игры под гипнозом” (в измененном состоянии сознания)	146
Глава 7. СИТУАЦИОННЫЕ ТЕХНИКИ: ПРИНЦИПЫ И ПАРАДИГМА	150
Действия и техники	150
Общие замечания	152
Задачи ситуационных техник	155

Связь базовых и ситуационных техник	158
Парадигма ситуационных техник	159
Парадигма	160
Глава 8. ПРОТОТИПЫ СИТУАЦИОННЫХ ТЕХНИК	167
Прототип I	167
Прототип II: комбинация косвенного / метафорического способов	175
Прототип III: комбинация прямого / метафорического способов	185
Прототип IV: комбинация прямого / сравнительного способов	191
Ситуационные техники в клинических условиях	200
Глава 9. КЛИНИЧЕСКИЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ: НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ	208
Терапевтическая релевантность	208
Клинические ролевые игры — вспомогательная или основная терапия?	209
Замечания на будущее	211
К более широкому применению клинических ролевых игр	212
ЛИТЕРАТУРА	216