

## МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ |

## INTERDISCIPLINARY STUDIES

Научная статья | Original paper

### Реабилитационный потенциал игровой фольклорной практики в коррекции симптомов избегания и эмоционального онемения у комбатантов

Н.В. Дворянчиков<sup>1</sup>, А.Б. Теплова<sup>1, 2</sup>, В.А. Чернушевич<sup>1</sup>✉

<sup>1</sup> Московский государственный психолого-педагогический университет, Москва, Российская Федерация

<sup>2</sup> Российская академия живописи, ваяния и зодчества Ильи Глазунова, Москва, Российская Федерация

✉ [chernushevichva@mgppu.ru](mailto:chernushevichva@mgppu.ru)

#### *Резюме*

**Актуальность.** Посттравматическое стрессовое расстройство (ПТСР) у участников боевых действий характеризуется комплексом дезадаптивных симптомов, среди которых ключевое место занимают избегание и эмоциональное онемение. Данные симптомы приводят к глубокой социально-психологической дезадаптации, нарушая способность к установлению и поддержанию межличностных связей, что существенно осложняет процесс реабилитации и реинтеграции в мирную жизнь. **Цель исследования** заключалась в выявлении и анализе реабилитационного потенциала игровой фольклорной практики для коррекции указанной симптоматики. **Гипотеза.** Многолетний опыт применения фольклорно-игровых практик и исследования их эффективности в социально-коммуникативном развитии детей и подростков позволили предположить, что их социально-психологический ресурс может быть успешно применен в реабилитационной работе с комбатантами, страдающими от симптомов избегания и эмоционального онемения. **Метод и материалы.** В основу работы был положен метод замещающего культурогенеза. Его суть заключается в целенаправленном создании активной социокультурной реабилитационной среды, в которую погружаются комбатанты и члены их семей. Ведущими выступают носители традиционной игровой культуры, которые модулируют процесс. В статье проводится концептуальный анализ нескольких игр из реабилитационной программы, выявляющий их психокоррекционный механизм. **Результаты.** Анализ выявил, что характерные особенности традиционных игр оказывают комплексное воздействие на целевые симптомы. Совместные разнообразные движения, ритм

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право*, 15(0), 0—00.

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law*, 15(0), 0—00.

и пение способствуют психофизиологической интеграции и синхронизации группы, разрушая паттерны изоляции. Равенство участников и строгие правила создают предсказуемую и безопасную среду, снижающую тревожность. Возможность импровизации и саморегулирования активности позволяет участникам дозировать уровень эмоциональной и физической вовлеченности, восстанавливая чувство контроля. Принцип добровольности и свободного самоограничения обеспечивает психологическую безопасность, позволяя выйти из игры без ущерба для самооценки. **Выводы.** Смысловой анализ метафорических отзывов участников программ (таких как «как в детстве побывал», «как будто в бане побывал», «всё напряжение ушло») подтверждает глубокий реабилитационный эффект практики. Данные метафоры указывают на переживание катарсиса, психологического очищения, восстановления базового доверия и возвращения к целостному, до-травматическому самоощущению. Таким образом, игровая фольклорная практика представляет собой высокоэффективный инструмент не прямой, опосредованной коррекции симптомов ПТСР, позволяя минимизировать риски ретравматизации, связанные с методами, требующими прямого обращения к травматическому опыту.

**Ключевые слова:** фольклорная игровая реабилитация, комбатанты, замещающий культурогенез, ПТСР

**Благодарности.** Авторы благодарны студентам разных курсов факультета «Юридическая психология», прошедшим фольклорно-игровую подготовку, благодаря которым стало возможно создание и исследование эффективности фольклорно-игровой среды в реабилитационной работе с участниками СВО и их семьями.

**Для цитирования:** Дворянчиков, Н.В., Теплова, А.Б., Чернушевич, В.А. (2025). Реабилитационный потенциал игровой фольклорной практики в коррекции симптомов избегания и эмоционального онемения у комбатантов. *Психология и право*, 15(3), 0—00. <https://doi.org/10.17759/psylaw.2025000001>

## The rehabilitation potential of folklore games in correcting symptoms of avoidance and emotional numbness in combatants

N.V. Dvoryanchikov<sup>1</sup>, A.B. Teplova<sup>2</sup>, V.A. Chernushevich<sup>1</sup>✉

<sup>1</sup> Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russian Federation

<sup>2</sup> Research Institute for Childhood, Family and Education, Moscow, Russian Federation

✉ chernushevichva@mgppu.ru

### Abstract

**Context and relevance.** Post-traumatic stress disorder (PTSD) participants in combat operations are characterized by a complex of maladaptive symptoms, among which avoidance and emotional numbness occupy a key place. These symptoms lead to deep socio-psychological maladaptation, impairing the ability to establish and

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право*, 15(0), 0—00.

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law*, 15(0), 0—00.

maintain interpersonal relationships, which significantly complicates the process of rehabilitation and reintegration into peaceful life. **The purpose of the study** was to identify and analyze the rehabilitation potential of game folklore practice to correct these symptoms. **Hypothesis.** Many years of experience in using folklore game practice and studying their effectiveness in the social and communicative development of children and adolescents have suggested that their socio-psychological resource can be successfully applied in rehabilitation work with combatants suffering from symptoms of avoidance and emotional numbness. **Method and materials.** The work was based on the method of substitution cultural genesis. Its essence lies in the purposeful creation of an active socio-cultural rehabilitation environment in which combatants and their family members immerse themselves. The presenters are representatives of the traditional gaming culture, who moderate the process. The article provides a conceptual analysis of several games from the rehabilitation program, revealing their psychocorrective mechanism. **Results.** The analysis revealed that the characteristic features of traditional games have a complex effect on the target symptoms. Diverse joint movements, rhythm and singing contribute to the psychophysiological integration and synchronization of the group, destroying isolation patterns. Equality of participants and strict rules create a predictable and safe environment that reduces anxiety. The possibility of improvisation and self-regulation of activity allows participants to dose the level of emotional and physical involvement, restoring a sense of control. The principle of voluntariness and free self-restraint ensures psychological safety, allowing you to get out of the game without prejudice to self-esteem. **Conclusions.** Semantic analysis of metaphorical reviews of program participants (such as "as in childhood I visited", "as if I had been in a bathhouse", "all the tension is gone") confirms the profound rehabilitation effect of the practice. These metaphors point to experiencing catharsis, psychological cleansing, restoring basic trust, and returning to a holistic, pre-traumatic sense of self. Thus, game folklore practice is a highly effective tool for indirect, indirect correction of PTSD symptoms, allowing minimizing the risks of re-traumatization associated with methods that require direct treatment of traumatic experience.

**Keywords:** folklore game rehabilitation, combatants, substitute cultural genesis, PTSD

**Acknowledgements.** The authors are grateful to the students of the Faculty of Legal and Forensic Psychology, who have completed folklore and game training, for making it possible to create and study the effectiveness of the folklore and game environment in rehabilitation work with participants in the special military operation and their families.

**For citation:** Dvoryanchikov, N.V., Teplova, A.B., Chernushevich, V.A. (2025). The rehabilitation potential of folklore games in correcting symptoms of avoidance and emotional numbness in combatants. *Psychology and Law*, 15(0), 0—00. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/psylaw.2025000001>

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право, 15(0), 0—00.*

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law, 15(0), 0—00.*

*Фольклорная традиция — это мост из прошлого в настоящее, где  
каждый шаг в хороводе не просто движение,  
а шаг к победе над разобщённостью, созданной войной.*

## Введение

К настоящему исследованию проблематики психологической реабилитации участников боевых действий и членов их семей нас побудило три ключевых обстоятельства.

Во-первых, это растущая актуальность задач психологической реабилитации комбатантов, осложняемая характерным для данной категории лиц низким уровнем мотивации к обращению за специализированной помощью.

Во-вторых, наличие у авторов значительного эмпирического опыта применения психокоррекционного потенциала игровой фольклорной практики в работе с различными формами девиантного поведения (среди воспитанников военно-патриотических клубов, дошкольников, детей с ограниченными возможностями здоровья), полученного в рамках предыдущих исследований (Теплова, Чернушевич, 2017).

В-третьих, определяющим фактором при выборе формата реабилитационной работы (организация «Семейного игрового клуба» на базе военного санатория) выступила выраженная потребность самих участников, получивших краткосрочный отпуск, провести его не в условиях классического реабилитационного учреждения, а в кругу семьи.

Важным барьером, затрудняющим обращение военнослужащих за психологической помощью, считается доминирование в реабилитационной практике экспозиционных методов психотерапии (в рамках когнитивно-поведенческого подхода, арт-терапии). Данные методы предполагают обязательную вербализацию травматического опыта и осознание его как части личной истории, что направлено на дистанцирование от него и снижение его патогенного влияния на актуальное психическое состояние (Григорьева, 2024; Копытин, 2014; Baker et al., 2018; Schouten, 2014; Schnitzer, Holttum., Huet, 2021). Отмечаются положительные отзывы комбатантов на включение в программы реабилитации групповой арт-терапевтической практики. При этом обращается внимание на наиболее распространенные и трудно поддающиеся воздействию симптомы избегания и эмоционального онемения (Коломеец, 2024; Цыба, 2023; Campbell et al., 2016; Jones, Drass, Kaimal, 2019; Spiegel et al., 2006).

Предлагаемый нами метод игрового воздействия носит принципиально иной характер.

Метод концептуализирован нами как метод замещающего социо- и культурогенеза (Чернушевич, 2023а; Chernushevich, 2014). Его отличительной чертой является отказ от необходимости прямого обращения к травматическому опыту. Вместо этого он предполагает полносистемное и интенсивное погружение участников в пространство позитивных межличностных отношений с целью присвоения или восстановления данного опыта в качестве личного ресурса. Если травма, по меткому определению Д.В. Ковпака («Посттравматический рост...», 2025), есть «разрушительное воздействие», то опыт человеческих отношений, целенаправленно моделируемый и модерируемый группой ведущих на основе ценностных оснований традиционной культуры, оказывает непосредственное позитивное воздействие на все функциональные системы личности и может выступать фактором исцеления.

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право*, 15(0), 0—00.

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law*, 15(0), 0—00.

Ключевыми ресурсами игровой фольклорной практики (в частности, подвижной игры) выступают: вербальный, физический и эмоциональный контакт; движение; ритм; сочетание свободы выбора и добровольных самоограничений; активность, саморегулируемая по форме и интенсивности.

Основной механизм психокоррекционного воздействия — феномен заражения, нашедший свое теоретическое обоснование в современных нейробиологических исследованиях (Anders et al., 2011; Strang, 2024). На уровне психологической теории данный феномен соответствует концепту «emotional contagion» (эмоциональное заражение), разработанному П. Экманом (Ekman, 2003).

### **Особенности современной социальной ситуации реабилитации**

Согласно данным различных исследований, распространенность симптомов боевого стресса среди участников военных действий варьируется от 30% (Spiegel, 2006, p. 158) до 40—80% (Копытин, 2014, с. 99). Лонгитюдные исследования демонстрируют, что, например, 9,1% ветеранов войны США во Вьетнаме продолжали страдать от посттравматического стрессового расстройства (ПТСР) спустя 11—12 лет после ее окончания (Spiegel, 2006, p. 158). Таким образом, симптомы боевого стресса обладают способностью трансформироваться в хроническую форму ПТСР, сохраняясь на протяжении многих лет и даже десятилетий, что оказывает глубокое дезадаптирующее влияние на повседневную жизнь ветеранов. Данное обстоятельство обуславливает высокую актуальность организации реабилитационной помощи как непосредственно после завершения участия в боевых действиях, так и в отдаленном периоде при сохранении симптоматики расстройства.

Психологическая травматизация в условиях боевых действий характеризуется рядом специфических особенностей. К их числу относятся неопределенная продолжительность и экстремально высокая интенсивность воздействия стрессогенных факторов, а также стирание границ между зоной непосредственного соприкосновения с противником и тылом, поскольку обе зоны остаются уязвимыми для огневого воздействия. Однако, как отмечают исследователи, на степень травматизации влияют не только особенности боевой обстановки, но и индивидуально-психологические характеристики комбатантов (Бонкало, 2023, с. 18). Часть из них демонстрирует способность к самостоятельной адаптации к мирной жизни, и даже феномен посттравматического роста (по словам М.В. Вагайцевой) («Посттравматический рост...», 2025), в то время как другие нуждаются в различном объеме психологической и медицинской помощи. По нашему мнению, значимым фактором, определяющим способность к совладанию с последствиями боевого стресса, является социокультурный контекст — как тот, из которого военный служащий попадает в зону боевых действий, так и тот, в который он возвращается.

Важным представляется замечание А.Г. Караяни о том, что в период Первой и Второй мировых войн самостоятельная психологическая переработка боевых впечатлений происходила во время длительного возвращения с фронта (недели и месяцы) в среде сослуживцев, где каждый выступал для другого в роли понимающего слушателя и своего рода терапевта (Караяни, Караяни, 2014). В процессе таких коммуникаций естественным образом активизировались механизмы отреагирования, когнитивно-смысловой переработки травматического опыта, его интеграции в личностную историю в условиях эмоциональной

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право*, 15(0), 0—00.

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law*, 15(0), 0—00.

поддержки (Цыба, 2023, с. 65). Кроме того, возвращение фронтовиков происходило в разрушенную страну, среди людей, также переживших тяготы войны, которые ждали их, возлагали на них надежды и немедленно вовлекали в интенсивную трудовую деятельность по восстановлению. Они возвращались Победителями. Как показывают наши интервью с ветеранами, в самой боевой обстановке вербализация переживаний не поощрялась: «считалось неприличным лезть в чужую душу или жаловаться, всем трудно и надо терпеть».

Современное возвращение с линии боевого соприкосновения можно уподобить резкому всплытию водолаза с большой глубины, чреватому кессонной болезнью. Резкий переход от экстремального боевого стресса в мирную, зачастую расслабленную, беспечную и самодовольную среду, озабоченную вопросами комфорта и потребления и не всегда способную или желающую понять опыт фронтовика, создает дополнительный травмирующий эффект. Аналогичная ситуация наблюдалась в 1989 году при выводе войск из Афганистана, когда комбатанты столкнулись с неоднозначным отношением социума. Подобный социокультурный диссонанс неизбежно усугубляет психологическое состояние комбатантов. Основная симптоматика послевоенной дезадаптации — диссоциация, избегание, эмоциональное онемение (агрессия, злоупотребление психоактивными веществами) — остается схожей.

Таким образом, мы полагаем, что проявления ПТСР детерминированы не только особенностями боевого опыта и индивидуальными ресурсами личности, но и остротой столкновения этого опыта с мирной реальностью, которая продолжает функционировать так, как если бы войны не существовало.

Предлагаемая нами для реабилитации игровая фольклорная среда выполняет функцию своего рода психологической «барокамеры», предотвращающей «кессонную болезнь» резкой смены контекстов. В играх моделируются отношения, отчасти схожие с боевыми (механизмы совладания — копинги избегания и преодоления), однако помещенные в безопасный мирный контекст, интенсивность которого регулируется самими участниками. Это делает процесс переносимым и обеспечивает косвенную проработку (вытеснение) травматических впечатлений без их прямого вербального предъявления (напр., игра «Растяпа» — сочетание юмора и дозированной фрустрации; игра «Номера» — проработка виктимности) (Стельмах, Ступина, Чернушевич, 2017; Чернушевич, 2019).

В традиционной игре происходит поэтапное восхождение от директивных отношений (строгое следование правилам) через потребительские («ты — мне, я — тебе») к отношениям служения и взаимопомощи (Чернушевич, 2023а; Чернушевич, 2023б). Это принципиально иной тип отношений, противостоящий доминирующей сегодня социальной реальности. Участники приобретают, подчас впервые, личный опыт, соответствующий общинному архетипу, что, в терминах К.Г. Юнга, можно описать как опыт переживания Самости (Self), где «человек ощущает себя как часть и, вместе с тем, как центр всего» (Короленко, Дмитриева, 2018). Итогом становится уверенность в возможности такого опыта, его ценности и субъективной управляемости, что и является целевым результатом реабилитации.

Экспериментальные исследования воздействия традиционной игры как модели ценностно-насыщенной социокультурной среды показали ее эффективность даже при кратковременном применении. У детей после 8–10 часов игровой практики в течение 3 месяцев наблюдалось снижение агрессии, выравнивание социометрического статуса и

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право*, 15(0), 0—00.

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law*, 15(0), 0—00.

улучшение групповой атмосферы. Данный метод был нами обозначен как «замещающий социогенез» (Chernushevich, 2014) или «культурогенез» (Чернушевич, 2023а). Важно отметить, что традиционная игра не является исключительно детской практикой. Исторические данные свидетельствуют, что римские воины по предписанию командования играли до и после сражений. С современной точки зрения, эти практики можно расценить как формы боевого слаживания и реабилитации (Покровский, 1994, с. 16, 19).

Обладая значительным опытом и игровым потенциалом, мы сочли необходимым обратиться к проблемам участников СВО и их семей и апробировать наш метод в работе с ними.

В отличие от большинства реабилитационных подходов, предполагающих прямое или опосредованное обращение к травматическому опыту, его вербализацию и когнитивную проработку, что зачастую и вызывает сопротивление комбатантов (по мнению М.В. Вагайцевой) («Посттравматический рост...», 2025), мы разделяем позицию авторов, делающих акцент на нефармакологических методах, работающих с актуальным состоянием «здесь и сейчас». Речь идет о различных арт-терапевтических техниках, позволяющих инициировать позитивные переживания и опыт достижений в процессе творческой и групповой активности. Игровая фольклорная практика, на наш взгляд, наиболее полно соответствует принципам системной (Григорьева, 2024, с. 127) и биопсихосоциальной (Копытин, 2014, с. 60) арт-терапии, предполагающим погружение в деятельность и взаимодействия, укорененные в культурных традициях и ценностях.

Программа структурируется в соответствии с компонентами системной арт-терапии:

- психологическая стабилизация: создание безопасной среды через простые и естественные формы взаимодействия;
- экстернализация: моделирование ситуаций, аффективно схожих с травматическими, но в безопасном контексте;
- формирование нового опыта: выработка адаптивных паттернов действий и переживаний в ситуациях, подобных травматическим, замещение дезадаптивных реакций на нормальные, учитывающие смысл ситуации и индивидуальные особенности.

Это можно обозначить как перевод участника от травматических переживаний войны и их последствий, подпитываемых воспоминаниями, к переживанию состояний активной мирной жизни. Учитывая высокую интенсивность военных переживаний, мирной опыт также должен быть достаточно интенсивным и разнообразным и приобретаться в групповом формате.

Особое значение авторы придают характеру общения в реабилитации (группы самопомощи, роль эмпатизирующего терапевта, групповое творчество — рисование, лепка, работа с природными материалами, обращение к культурным ритуалам, например, общины индейцев, принимающих ветеранов) (Jones, Drass, Kaimal, 2019; Phillips, 2014).

Выбор формата семейного игрового клуба обусловлен тем, что семьям военнослужащих, также переживающим стресс, требуется особое внимание (Гнездилов, Шевченко, 2024, с. 56), а забота о семейных отношениях является первым этапом создания безопасной социальной среды в системной арт-терапии (Григорьева, 2024, с. 127; Копытин, 2014, с. 31).

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право, 15(0), 0—00.*

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law, 15(0), 0—00.*

В то время как ощущение угрозы, неконтролируемости, беспомощности и неэффективности (Гнездилов, Шевченко, 2024, с. 52; Григорьева, 2024, с. 129; «Посттравматический рост...», 2025) порождает стрессовое расстройство, в интенсивных групповых игровых ситуациях проживается позитивный опыт взятия под контроль, преодоления трудностей и совместного достижения результата.

### **Опыт реализации игровой фольклорной программы**

Первый опыт реализации программы игровой реабилитации для участников специальной военной операции и членов их семей был осуществлен на базе военного санатория, где военнотружущие проходили курс восстановления в период отпуска или после госпитализации. Данный опыт подтвердил критическую важность этапа установления первичного контакта с целевой аудиторией.

Было отмечено, что предлагаемые учреждением стандартные рекреационные мероприятия (такие как караоке, концерты популярных артистов) не вызывали значительного интереса у данной категории лиц. Аналогично, изначально сдержанно было воспринято и наше предложение о работе в формате «Семейного игрового клуба» (Ряшина, Теплова, Чернушевич, 2024).

Для преодоления данного барьера были апробированы два подхода, доказавшие свою эффективность. Первый подход можно охарактеризовать как «административно-мотивационный». Учитывая высокую значимость принципа воинской дисциплины в данной среде, участие в мероприятии было включено в официальную программу пребывания. Казалось бы, это противоречит фундаментальному принципу игры — добровольности участия. Однако на практике он не был отменен. У нас имелся положительный опыт применения аналогичной стратегии в специальной школе для подростков с девиантным поведением, где участников также директивно собирали на программу, но после ее начала предоставляли полную свободу выхода. Покидали пространство единицы, основная масса оставалась, будучи вовлеченной в процесс. Аналогичная динамика наблюдалась и в санатории: прибыв по распоряжению, участники оставались добровольно и впоследствии выражали искреннее удивление и высокую оценку воздействия программы, для которой у них зачастую не находилось точных вербальных определений.

Эмоциональные отклики участников, требующие последующего детального семантического анализа, включали следующие формулировки: «как будто в детстве побывала» (женский отклик), «как будто в бане побывал», «как будто сто лет были знакомы», «все имевшееся напряжение куда-то ушло и водка не нужна».

Второй, «демонстрационно-имитационный» вариант вовлечения, возник спонтанно. Группа иностранных военных, находившихся в санатории, стала случайными свидетелями проведения фольклорной программы (отличающейся высокой эмоциональностью и музыкальностью) и изъявила желание присоединиться к следующей сессии. Их реакция была исключительно позитивной (за 2 часа было освоено 12 игр). Данный случай свидетельствует о том, что наиболее эффективной стратегией привлечения является не вербальная реклама, а наглядная демонстрация деятельности в подходящей ситуации.

Третий, «косвенно-референтный» метод, который планируется реализовать в сотрудничестве с Фондом защитников Отечества, предполагает привлечение новых



Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право*, 15(0), 0—00.

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law*, 15(0), 0—00.

участников через личные рекомендации (эффект «сарафанного радио») от тех, кто уже имел позитивный опыт участия в программе и выступает в роли доверенного лица.

### **Предварительные замечания перед описанием примеров игр и анализа их реабилитационных возможностей**

Ключевыми принципами предлагаемого подхода являются, во-первых, как уже отмечалось выше, отказ от целенаправленного выявления и анализа травматического опыта участников.

Во-вторых, существенным моментом методики является сознательное избегание детальной рефлексивной проработки эмоций и переживаний, возникающих в процессе игровой деятельности, а также каузальных факторов, их обуславливающих. Данные переживания представляют самостоятельную ценность игрового процесса, при этом особую значимость имеет их непосредственный, произвольный и свободный характер возникновения. Эта ситуация фундаментально противоположна условиям травматизации, основной характеристикой которой является состояние «несвободы», сопоставимое с описанным В. Франклом феноменом пребывания в концентрационном лагере с постоянной угрозой смерти и невозможностью изменить ситуацию. Проведение рефлексивного анализа может нивелировать эффект спонтанности переживаний, поскольку экспликация механизмов воздействия способна вызвать у участников восприятие процесса как манипулятивного, а своего участия — как результата внешнего управления. В действительности, воздействие осуществляется через объективно заданные правила игры, в которую ведущие включаются на равных правах с остальными участниками, руководствуясь принципами традиционных культурных ценностей. Безусловно, ведущие играют активно и эмоционально, демонстрируя заразительность и вовлеченность, однако это происходит в открытой форме через обмен эмоциональными состояниями, возникающими непосредственно в игровых ситуациях, без их последующей вербализации.

Например, в известной игре «Каравай», обладающей, по нашему мнению, значительным коррекционным потенциалом, исходная позиция участников (круг, открытые позы, визуальный контакт, соединение рук) с последующим синхронным движением и совместным проговариванием/пением имени человека в центре уже сама по себе оказывает мощное воздействие на такие симптомы травматического расстройства, как избегание и эмоциональное онемение. Однако представляется нецелесообразным обсуждать с участниками динамику их состояний и механизмы воздействия — вместо этого мы совместно создаем и проживаем целительную эмоциональную атмосферу.

Особое значение имеет начальный этап игровой сессии. Его предваряет тематическое знакомство, в ходе которого участники поочередно отвечают на два вопроса, значимых для последующей самоидентификации в игровом пространстве: «В какие игры вы играли в детстве?» и «Как вас называли в детстве (или как вы предпочитаете, чтобы к вам обращались в игре)?». Далее следует игра «Фруктовая корзина» (Стельмах, Ступина, Чернушевич, 2013) — сначала в базовом варианте на развитие скорости реакции, а затем в усложненной версии, направленной на углубление знакомства. После этого разыгрывается «Каравай», который, как правило, открывает основную программу, а затем — другие игры с постепенным

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право, 15(0), 0—00.*

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law, 15(0), 0—00.*

нарастанием уровня активности, физического контакта и эмоциональной интенсивности до кульминации с последующим спадом и подготовкой к завершению встречи.

Понимая, что индивидуальный опыт участников может существенно различаться, ведущие обеспечивают возможность дифференцированного участия. Например, игры с закрытыми глазами, обычно воспринимаемые как спокойные и требующие тактического мышления, могут вызывать дискомфорт у некоторых участников из-за потери визуального контроля. В этом случае они могут отказаться от активных ролей (например, «Мышки» и «Кошки») и участвовать в качестве наблюдателей. Подобных игр, где не требуется тотального участия всех присутствующих во всех ролях, предусмотрено значительное количество. Исключение составляют игры, предполагающие обязательный выбор, однако и в этом случае участник может выйти из игры и наблюдать за процессом со стороны. Для каждой игры действует фундаментальный принцип добровольности участия, включая возможность выхода из игры в соответствии с предусмотренными правилами.

### Об игровой фольклорной программе

Программа проводилась в вечернее время, когда принято, проводить досуговые мероприятия. Длительность ее, как и состав игр варьировалась в зависимости от состава участников (дети от 2 лет с папами и мамами (30—40 мин) или только военнослужащие (60—90 мин)). Средний возраст детей был около 4 лет, и для семейной игры мы использовали обычную базовую детско-родительскую программу (Чернушевич, Куприянова, Бобрышова, 2016). Для игр со взрослыми использовался вариант подростковой программы (Стельмах, Ступина, Чернушевич, 2013). В состав участников входили 2—3 семьи с детьми и 6—8 ведущих (всего около 15 чел.). В программе для взрослых общее количество участников то же (поровну ведущих и участников СВО).

#### *Игровая программа для взрослых.*

1. **Вводная часть** — тематическое знакомство (имена, игровой опыт).
2. **Фруктовая корзина.** Соревновательная игра на стульях с перемещением и импровизацией, раскрывающая индивидуальные особенности участников группы. Правила таковы. Все сидят на стульях в кругу. Водящий в центре, пройдясь по кругу, каждому присваивает имя фрукта: яблоко, груша, банан. После чего говорит такие слова: «Ветер дует на бананы», или яблоки, или груши, или всю фруктовую корзину. Те, на кого ветер дует, должны поменяться местами. Сам водящий старается занять свободное по ситуации место. Оставшийся без места становится водящим. Через несколько конов правила усложняются, и вместо фруктов водящий называет какие-то признаки, свойственные людям в кругу. Участники с названными признаками меняются местами (признаки могут быть разными: цвет одежды, наличие домашних животных, любовь к путешествиям, наличие нарушения ПДД).
3. **Каравай** известная всем с детства игра, выстраивающая позиционные отношения равенства и доверия, все стоят, взявшись за руки в кругу в открытой позиции, идут по кругу, держат центр, дистанцию и поют величание тому, кто в центре. После величания водящий (в центре) выбирает с поклоном следующего водящего. Кон повторяется.
4. **Большая кошка.** Командная игра. Все в кругу — Большая Кошка. Водящий (Кошка) за кругом, второй водящий (Мышка) в кругу. Большая кошка и Кошка ловят Мышку.

Мышка передвигается относительно круга произвольно, Кошка не может пересекать линию круга (пассивные участники), но любого из круга может отправить в недоступную для него зону за Мышкой, встав на место отправленного в круг (так круг — Большая кошка вместе с Кошкой играет с Мышкой).

5. **Кошки-мышки.** Известная игра, реабилитационные ресурсы которой рассмотрим далее детально.
6. **Челнок.** Командная игра, содействует группообразованию, смягчению проблем общения, восстановлению эмоционально-волевого регулирования, её реабилитационные ресурсы также рассмотрим далее детально.
7. **Как у дядюшки Федота.** Круговая игра с пением, хороводом, выбором и импровизацией изобразительных фигур или движений.
8. **На Камешке.** Хороводная игра с выбором и тактильным жалением водящего («кто же меня сменит, еще приголубит»).
9. **В саду ли во городе.** Плясовая хороводная игра, гендерная с наличием женской и мужской партии, с повторяющимися фигурами совместных движений и пением.

**Проведем анализ двух очень разных и ресурсных игр «Челнок» и «Кошки-мышки».**

Как реализуется реабилитационная функция игры рассмотрим сначала на примере игры «Челнок». Игра изображает ткацкий станок. Две части механизма (две шеренги напротив друг друга) под ритмичную песню сходятся и расходятся. / «Челнок бежит» — четыре шага навстречу, «земля дрожит» — четыре шага расхождения, «шьет пошивает» — четыре шага навстречу, «далее посылает» — возврат назад/. В это время челноки должны успеть пробежать между шеренгами навстречу друг другу, как бы протаскивая нить сквозь полотно, поменяться местами, и так бегать навстречу друг другу в ритме песни пока не попадутся. Вызвавшиеся новые челноки начинают снова и так далее. Какие смыслы проигрываются в игре? Кажется все просто. Перед нами соревнование челноков. Кто попадется быстрее. Машина набирает ход, ускоряясь, пока какой-то челнок не попадется. А может быть, челноки играют против шеренги. Кто победит? Или шеренги устанут и не смогут поймать быстрых челноков, или челноки не выдержат темпа машины? Противоборство кажется очевидным, как и возможные проигравшие и победители. И действительно, игра во второй своей фазе так и выглядит (фазы игры см: (Чернушевич, 2023а)). Каждый играет за себя и вовсе не создает общее действо. В лучшем случае шеренги начинают, выполняя правило, двигаться синхронно, сохраняя равнение, что не просто поначалу. И уже некоторая частичная общность создается, каждый начинает чувствовать свою принадлежность к шеренге и ответственность за достижение игровой цели — поймать челноков. Игра не вполне состоялась, если попался один челнок. Станок должен работать слаженно до последнего момента. Никто не должен остаться вне станка — неписаное правило! Это одна из задач ведущих игру специалистов на пути к освоению всей полноты смыслов и переживаний, возможных в этой игре. А возможно здесь следующее. Возникшее по сценарию соревнование поначалу **радует** челноков успехом в преодолении движущейся угрозы, а шеренги радуются слаженностью наступательного действия. Вскоре у них появляется **азарт** в предвкушении поимки. Шеренги с этой целью увеличивают темп и видят, что челнокам становится все труднее. Радость челноков, успешно уклоняющихся от шеренг, постепенно сменяется **тревогой** в предчувствии неизбежности поимки и **страхом** столкновения с массой

двух шеренг. Шеренги тоже начинают испытывать смешанные чувства, **азарт и страх** столкновения с пролетающими мимо челноками. Это несколько тормозит их устремленность к «победе». Худший вариант завершения игры: измотанные челноки и шеренги сбавляют темп и сталкиваются, причем попадает один из челноков, а другой, настолько отстал, что даже не пытался войти в пространство игры между шеренгами. Оба «проиграли». Одного поймали, другой сошел с дистанции. Так может происходить в игре формально по правилам.

**Что же должно происходить при правильной игре** в преодоление опасности на грани своих возможностей. Шеренги, по сути, играют с Челноками в кошки-мышки, давая им почувствовать свою ловкость и быстроту, но схватывают их достаточно внезапно, хотя и закономерно. Именно в тот момент, когда они еще не истощили свою энергию и могли бы убежать, шеренги их переигрывают, внезапно ускорив темп. Челноки (оба), попадая в дружеские объятия радостных шеренг, полны, тем не менее, чувством **успеха** от неоднократного **СОВМЕСТНОГО** преодоления опасностей и одновременно подсознательного переживания **неизбежности** поимки, которая, при этом не является их виной, неудачей, а является правильным завершением игры. При каких установках участников шеренг такой финал возможен? Только, если шеренги **ВЗАИМОДЕЙСТВУЮТ** с челноками и челноки взаимодействуют друг с другом. И челноки, и шеренги чувствуют друг друга! Это-третья фаза традиционной игры. Т. е. вся команда играющих работает как единое целое — ткацкая машина, набирающая обороты и до последнего момента реализующая свою прядильную функцию, при этом чувствующая, что происходит с челноками, чтобы не измотать их до состояния **уныния и усталости**. Такая победа в игре не нужна, игра — не борьба за выживание, а тренировка на слаженное противостояние **опасности** для челноков и тренировка на слаженное взаимодействие внутри шеренг и между ними. Длительность кона определяется всеми участниками по считыванию невербальных реакций участников (обычно около минуты). Длинный кон изматывает всех, и больше двух конов вряд ли участники выдержат, короткий же кон не даст почувствовать напряжение игры, ее смыслы. Заметим, что челноки тоже взаимодействуют друг с другом, стараясь не закончить игру преждевременно из-за выхода из игры одного из участников (особенно велика вероятность этого при не равных физических возможностях и длинном коне). При оценке воздействия игры «Челнок», надо учитывать, что «преодоление» случается многократно и переживается как **удача, успех**, а поимка шеренгами однократно и то оценивается не как поражение, а как законный исход игры, с чувством благодарности шеренгам за игру! После чего челноки становятся частью шеренги и входят в роль «тренеров» челноков! Обратим внимание на особую роль вокальной части игры, во многом обеспечивающую быстрое эмоциональное заражение участников и ритмизацию действий.

Подробно надо остановиться на ресурсном анализе особенности вышеописанной игры и их влиянии на симптоматику избегания и эмоционального онемения:

- совместное действие (движение шеренг) восстанавливает чувство **принадлежности и доверия**;
- **вербальная и невербальная координация** — реакция игры на симптом социальной изоляции, избегания;
- созданию **чувства общности** способствует и отсутствие иерархии — все участники равноценны в создании общего процесса;

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право*, 15(0), 0—00.

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law*, 15(0), 0—00.

- завершение игры объятиями («дружеские объятия челноков шеренгами») **символизирует принятие**, а не наказание;
- **эмпатию и невербальную коммуникацию оживляет, укрепляет** невербальная и вербальная координация событий (темп, ритм, пение), создается эффект «эмоционального резонанса» — участники «заражаются» активностью группы даже при начальном нежелании контактировать. Собственно преодоление этого начинается уже в Каравае, когда все взялись за руки в круг;
- ритм и песня структурируют эмоции, предотвращая хаотичные их всплески, поддерживает процесс **восстановления эмоциональной организованности** нарушенной травматической ситуацией.

Дополнительно надо заметить, что коллективное совместное движение шеренг с пением, полной эмоциональной включенностью противостоит **травматической диссоциации**.

#### **Динамика эмоциональных состояний в игре «Челнок»:**

1. **Старт** (дезориентация, включение в ритм) → **напоминает состояние беспомощности** (аналог травматической дезорганизации).
2. **Адаптация** (синхронизация с группой, поиск стратегий) → **восстановление агентности** («я могу влиять на процесс»).
3. **Пик** (ускорение, азарт, телесная включённость) → **контролируемый стресс** (выход из онемения через физиологическую активацию).
4. **Завершение** (совместное завершение «ткацкого цикла») → **опыт успешного завершения** (вместо травматической «незавершённости»).

**В целом игра работает как «телесная метафора восстановления».** Она моделирует элементы травматического опыта (дезориентация, стресс), но в **безопасном** формате, **предсказуемым** завершением, с **поддержкой**. Это позволяет участникам, **переписать** паттерн избегания («я могу действовать, даже когда страшно»), **разморозить** эмоции через движение и ритм, не требуя их осознанного анализа.

***Примечание:** все механизмы работают только при корректном ведении игры с акцентом на взаимодействие, а не соревнование.*

Второй пример традиционной игры и ее ресурсов в работе с травмой — игра с труднее контролируемой динамикой — «Кошки-мышки». Участвуют все, но в полной тишине, ведущие могут только демонстрировать пример правильного поведения и в роли водящих, разыгрывая различные тактики игры, в роли границ пространства игры, оберегающих водящих, бережно задавая границы. В игре активно участвуют все! Роль оберегающих тоже очень важна (забота, внимание, сочувствие, сопереживание и кошке, и мышке). При большом количестве участников (большом круге) круг может регулировать площадь игрового поля, облегчая задачу кошке в случае, если мышка попалась слишком ловкая.

**«Кошки-мышки».** Игра с закрытыми глазами на доверии к кругу. Круг достаточно большой, чтобы было, где скрыться от кошки, лавировать, использовать какую-то тактику. Но и не слишком большой. Обычно он ограничен числом участников, стоящих, взявшись за руки, таким образом, обеспечивающим безопасное пространство для игры водящих. Круг может стать шире или уже по усмотрению играющих в кругу. Кошка и мышка играют с завязанными глазами. Мышка непрерывно звонит в колокольчик, кошка шуршит маракасом.

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право*, 15(0), 0—00.

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law*, 15(0), 0—00.

Задача кошки схватить мышку, зафиксировать удержание. Мышка может выскользнуть, но не бороться с кошкой. Как только кошка поймает мышку, они меняются ролями. Т.е. кон состоит из двух частей. Стрессовая ситуация создается потерей визуальной ориентировки. И мышку, и кошку перед началом игры раскручивают с уже завязанными глазами для потери ориентировки в пространстве. Играют в полной тишине. Только звуки инструментов. Ситуации: у мышки — чувство опасности, страх неизбежности, полная потеря ориентировки в пространстве, паника, мобилизация слуха и тактильных возможностей, концентрация внимания, поиск границ пространства, одновременно избегание кошки, поиск вариантов обманных движений, обретение уверенности, заигрывание с кошкой, радость от того, что удастся «водить ее за нос», чувство неизбежности поимки, в независимости от своих способностей (по правилам игры); у кошки — чувство потери визуальной ориентировки в пространстве, страх, тревога, поиск ориентиров в пространстве, чувство безнадежности, если мышке удастся уклоняться успешно, осознание тактики мышки, поиск противотактики, заигрывание с мышкой при понимании ее тактики, обретение уверенности в успехе, азарт, радость поимки.

Схема динамики эмоциональных состояний: растерянность, страх, мобилизация, концентрация внимания и мысли, уверенность, задор, азарт, радость успеха, благодарность за игру.

Игра «**Кошки-мышки**» с закрытыми глазами и звуковыми ориентирами (колокольчик, маракас) обладает значительным потенциалом для реабилитационной работы, так как моделирует стрессовые ситуации в безопасном игровом формате, позволяя участникам **осознанно действовать, переживать и регулировать эмоции**.

### Реабилитационные возможности игры

Фокусировка в игре на звуках и тактильных ощущениях (колокольчик, маракас, границы круга); движение, интенсивность которого находится под контролем участника, позволяют снизить напряжение и контролировать тревогу (работает на такой симптом как **гипервозбуждение**). Простые и определенные правила игры снижают **тревожность** (всегда ясно, что делать).

**Воздействие на симптомы «избегание» и «эмоциональное онемение».**

- **Добровольное вхождения в контролируемый стресс**, так как участник *самостоятельно* выбирает роль («кошка» или «мышка»), что создает ощущение агентности — принципиальное отличие от травмы, где стресс был навязанным. Восстановление **агентности** (чувства контроля и свободы выбора) можно рассмотреть как способ преодоления **избегающего поведения**.
- Круг регулирует пространство *без команд* → участники учатся «чувствовать» друг друга, что снижает социальное избегание и одновременно размораживает чувствительность.
- При смене ролей, поскольку игра побуждает **активно действовать** в ситуации страха (вместо бегства), что вытесняет опыт **избегающего поведения**.
- **За счет своеобразной тренировки ориентации без визуального контроля, что снижает симптом гиперконтроля, связанный с симптомом избегания**. Чрезмерный контроль *усиливает* избегание (человек избегает ситуаций, где не может всё просчитать).

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право*, 15(0), 0—00.

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law*, 15(0), 0—00.

- Совместная забота держащихся за руки в Кругу о безопасности Кошки и Мышки снижает симптомы избегания, а невербальное при этом взаимодействие размораживает эмоции (в том числе и сопереживание Кошке или Мышке в острые моменты погони).
- Участники круга, ограничивая перемещение, бережно помогает ориентации в пространстве обоим ведущим, возвращая им **чувство поддержки и безопасности, доверия к окружающим**.
- В целом, круг создаёт «живой барьер» — участники буквально *телесно* убеждаются, что границы игры надёжны (нет реальной угрозы). Это снижает базовую тревогу, лежащую в основе избегания.
- Невольно возникающие в ситуации игры яркие эмоции (страх, азарт, радость) «размораживают» чувствительность (снижают «эмоциональное онемение»).
- Забота о «кошке» и «мышке» переключает фокус с собственных страхов на эмпатию.
- Дополнительно надо заметить, что к особенностям этой игры относится потеря визуальной ориентации, что **имитирует диссоциативные состояния**, но в контролируемых условиях, что помогает **осознать и принять этот опыт; дополнительное раскрывание для потери ориентации создает контролируемый стресс и ситуацию тренировки адаптации к неопределенности**.

**Специально остановимся на значении общей динамики эмоциональных состояний в этой игре.**

1. **Старт:** растерянность, дезориентация → **напоминает флэшбэк**.
2. **Адаптация:** мобилизация ресурсов → **поиск стратегий (как в травме, но с успехом)**.
3. **Пик:** азарт, концентрация → **контроль над ситуацией**.
4. **Завершение:** радость, благодарность → **позитивное подкрепление**.

**Вывод по игре:** игра работает как **микромодель травмы**, но с позитивным исходом, что помогает переписывать травматический опыт.

### Обсуждение и выводы

Любая реабилитационная программа предполагает этап оценки результативности, включающий обмен впечатлениями участников. Специфика нашего подхода заключается в полинаправленности игровых практик при сохранении их общедоступности, обеспечиваемой принципом добровольности участия и свободы входа/выхода как из игры в целом, так и из отдельных ролей. Данный принцип позволяет одновременно удовлетворить разнообразные потребности гетерогенной группы участников. Каждый извлекает из игрового процесса индивидуально значимые ресурсы, актуальные «здесь и сейчас», без необходимости вербализации и обмена конкретными инсайтами. Однако для оценки эффективности ключевое значение имеет общее впечатление от программы, которое мы фиксируем в ходе неформальной беседы по её завершении, задавая вопрос: «Каково ваше текущее эмоциональное состояние и с чем вы уходите?». Полученные отклики носят метафорический характер, и их интерпретация позволяет выявить глубинные механизмы воздействия практики.

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право*, 15(0), 0—00.

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law*, 15(0), 0—00.

Метафора «как в детстве побывал(а)» (характерна преимущественно для женской аудитории) обладает многогранным смысловым полем, релевантным для реабилитационных задач:

- реактивация позитивных аффективных схем: детство ассоциируется с переживанием безопасности, спонтанности и безусловного принятия. Совместная деятельность (движение, пение) реконструирует атмосферу доверия и принадлежности, активируя ранние позитивные воспоминания и способствуя временному регрессу к более интегрированным, до-травматическим формам функционирования личности;
- снятие ролевых ограничений: непосредственность игрового процесса позволяет выйти из жестких социальных и травматически обусловленных ролей взрослого, что субъективно переживается как «возвращение в детство»;
- психофизиологическая интеграция: вовлечение тела и эмоций через фольклорные практики синхронизирует психосоматические процессы, способствуя восстановлению целостности самовосприятия;
- катартический эффект: игровая условность сюжетов позволяет символически проживать и отреагировать страхи и агрессию, способствуя нормализации эмоционального состояния;
- диссоциация от травмы: погружение в «поток» совместной деятельности создает переживание беззаботности, где индивидуальные травматические переживания временно отступают перед интенсивностью настоящего момента;
- восстановление базового доверия: синхронные коллективные действия формируют ощущение «мы вместе», снижая восприятие мира как враждебного.

Метафора «как будто в бане побывал» (преимущественно мужские отклики) отражает телесно-ориентированный и архетипический пласт переживаний, указывая на эффекты глубокого очищения и трансформации:

- соматическая разрядка: интенсивная физическая активность способствует высвобождению мышечного и психоэмоционального напряжения;
- психологическое очищение: практика символически отреагирует «токсичные» эмоции и навязанные роли;
- переживание личной трансформации: участник субъективно ощущает себя «обновленным», что ассоциируется с символической «смертью» для прошлых травм и «рождением» нового состояния;
- восстановление личностных границ: процесс воспринимается как возвращение к себе, к своей аутентичной природе, свободной от наслоений травматического опыта;
- доверительная коммуникация: аналогично бане, игра создает пространство для безопасной эмоциональной близости и откровенности;
- экзистенциальная встряска и релаксация: контрастные эмоциональные состояния в игре (напряжение/расслабление) аналогичны физиологическому эффекту контраста тепла и холода, приводя к глубокому мышечному и психическому расслаблению.

Совместное рассмотрение метафор «детства» и «бани» выявляет двухфазную структуру терапевтического процесса: опора на ресурсное прошлое (безопасность, целостность) → активная трансформация и очищение в настоящем.



Метафора «всё напряжение куда-то ушло, и водка не нужна» указывает на мощный физиологический и психотерапевтический эффект:

- активация парасимпатической системы: коллективное пение, ритмичные движения и диафрагмальное дыхание индуцируют состояние глубокого расслабления;
- медитативно-трансовые эффекты: групповая синхронизация по ритму и дыханию способствует мышечной релаксации и снижению гипервозбуждения;
- катарсис через звук и движение: практика предоставляет культурно-укорененный канал для легитимного выражения и отреагирования подавленных эмоций;
- групповая ко-регуляция: напряжение «растворяется» в общем поле групповой динамики, что восстанавливает способность к саморегуляции.

Упоминание алкоголя знаково: естественное «опьянение» от игры, обусловленное выбросом эндорфинов и окситоцина, предоставляет здоровую альтернативу химической релаксации, используемой для «заморозки» эмоций. Происходит замещение аддиктивных паттернов на адаптивные.

Метафора «как будто 100 лет знакомы» свидетельствует о быстром формировании безопасной привязанности, что критически важно для работы с избеганием и онемением:

- нейробиологические механизмы: синхронная деятельность (дыхание, движение) стимулирует выброс окситоцина, «гормона доверия»;
- преодоление защит: архетипические, допонятийные формы общения (телесный контакт, совместный смех) минуют когнитивные защиты травмированной психики;
- коррекция модели привязанности: игра создает условия для переживания «безопасной зависимости» и формирования надежной привязанности в группе, что противостоит травматической установке «близость = опасность»;
- феномен «общинности»: практика воссоздает среду тотальной принадлежности, аналогичную традиционной общине, где «все свои по умолчанию».

Метафора «после такой встречи ХОЧЕТСЯ ЖИТЬ», оставленная для самостоятельной интерпретации читателем, является высшим индикатором экзистенциального сдвига и восстановления витального импульса, что выступает конечной целью реабилитационного процесса.

### **Заключение**

Проведенный концептуальный анализ фольклорно-игровых практик, включенных в реабилитационную программу, демонстрирует, что их применение создает специфические психотехнические условия. Участие в данных практиках открывает возможности для опосредованного, непрямого воздействия на сферы, требующие коррекции. В контексте нашего исследования таковыми являются ключевые аспекты, связанные с моделированием стратегий избегания/нападения, блокировки и ухода от опасности, механизмов защиты и самозащиты, противодействия угрозам, а также эмоционального отреагирования.

В рамках указанных игровых практик, представляющих собой специально смоделированные ситуации, формируются предпосылки для реализации следующих терапевтических эффектов:

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право*, 15(0), 0—00.

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law*, 15(0), 0—00.

- непрямая десенсибилизация травматических переживаний и связанных с ними реакций;
- оказание групповой поддержки;
- смещение фокуса с травматического опыта и дезадаптивных реакций на овладение и восстановление навыков эмоциональной саморегуляции.

Нормы и границы, имманентно присущие игровому пространству, делают его уникальной средой для относительно безопасного и высокоэффективного взаимодействия ведущего с ключевыми мишенями реабилитационного воздействия.

Игровой контекст и высокая степень групповой вовлеченности позволяют ведущему:

- эффективно удерживать границы поведенческих и эмоциональных реакций участников;
- оперативно балансировать интенсивность переживаний;
- осуществлять управление групповой динамикой.

Данное преимущество выгодно отличает описываемый подход от методов прямой терапевтической интервенции, в процессе которых зачастую происходит непосредственная актуализация травматических переживаний. Это, в свою очередь, по механизмам ассоциативного связывания и генерализации аффекта, может провоцировать сложный и интенсивный спектр аффективно-соматических реакций, контроль над которыми требует исключительно высокой квалификации психотерапевта.

Таким образом, рассматриваемый подход обладает значительным потенциалом, позволяющим интегрировать диагностические и профилактические аспекты в работе с комплексом проблем у участников СВО и членов их семей. Полученные эмпирические данные (отзывы участников) свидетельствуют не только о положительном воздействии на целевые симптомы, но и о более глубинном эффекте — восстановлении целостности самоощущения, нарушенного в результате травматического опыта.

## Список источников / References

1. «Посттравматический рост: миф или реальность?» (2025, Июль 15). *Психологическая газета*. URL: <https://psy.su/feed/13193/> (дата обращения: 24.08.2025).  
"Post-traumatic growth: myth or reality?" (2025, July 15). *Psychological Newspaper*. URL: <https://psy.su/feed/13193/> (viewed: 24.08.2025).
2. Бонкало, Т.И. (2023). Посттравматическое стрессовое расстройство: дайджест. М.: ГБУ «НИИОЗММ ДЗМ». URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=53771091> (дата обращения: 24.08.2025).  
Bonkalo, T.I. (2023). Post-traumatic stress disorder: A Digest. Moscow: State Budgetary Institution of the city of Moscow "Scientific Research Institute of Healthcare Organization and Medical Management of the Department of Healthcare of the City of Moscow" Publ. (In Russ.). URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=53771091> (viewed: 24.08.2025).
3. Гнездилов, Г.В., Шевченко, Н.В. (2024). Современные методы психологической работы с посттравматическим стрессовым расстройством у военнослужащих. *Экстремальная психология и безопасность личности*, 1(2), 50—60.  
<https://doi.org/10.17759/epps.2024010204>  
Gnezdilov, G.V., Shevchenko, N.V. (2024). Modern Methods of Psychological Work with

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право*, 15(0), 0—00.

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law*, 15(0), 0—00.

Post-Traumatic Stress Disorder in Military Personnel. *Extreme Psychology and Personal Safety*, 1(2), 50—60. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/epps.2024010204>

4. Григорьева, М.А. (2024). Арт-терапия, как один из методов, в интегративном подходе психологической работы со стрессом и ПТСР. *Российский военно-психологический журнал*, 1(3), 126—135. <https://doi.org/10.25629/RMPJ.2024.01.15>  
Grigorieva M.A. (2024). Art therapy as one of the methods in the integrative approach of psychological work with stress and PTSD. *The Russian Military-Psychological Journal*, 1(3), 126—135. (In Russ.). <https://doi.org/10.25629/RMPJ.2024.01.15>
5. Караяни, А.Г., Караяни, Ю.М. (2014). Психологические последствия войны и социально-психологическая реадaptация участников боевых действий. *Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Психология*, 7(4), 59—66. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=22698709> (дата обращения: 24.08.2025).  
Karayani, A.G., Karayani, Ju.M. (2014). Psychological consequences of war and socio-psychological readaptation of combatants. *Bulletin of the South Ural State University*, 7(4), 59—66. (In Russ.). URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=22698709> (viewed: 24.08.2025).
6. Коломеец, Е.А. (2024). Арт-терапия и ароматерапия как интегративные методы в работе с психотравмой, ПТСР и К-ПТСР. В: *Человек в современном мире: искусственный и естественный интеллект: соперничество или соработничество? Сборник научных трудов* (с. 420—429). Рязань: Энциклопедист-Максимум. URL: <https://elibrary.ru/ztvsip> (дата обращения: 24.08.2025).  
Kolomeets, E.A. (2024). Art therapy and aromatherapy as integrative techniques of trauma therapy, PTSD and C-PTSD. In: *Man in the modern world: artificial and natural intelligence: competition or collaboration? Collection of scientific papers* (pp. 420—429). Razuza: Entsiklopedist-Maksimum Publ. (In Russ.). URL: <https://elibrary.ru/ztvsip> (viewed: 24.08.2025).
7. Копытин, А.И. (2014). Методы арт-терапии в преодолении последствий травматического стресса. М.: Когито-Центр.  
Kopytin, A.I. (2014). *Methods of art therapy in overcoming the effects of traumatic stress*. Moscow: Kogito-Tsentr Publ. (In Russ.).
8. Короленко, Ц.П., Дмитриева, Н.В. (2018). Основные архетипы в классических юнгианских и современных представлениях. *Медицинская психология в России*, 10(1), Статья 3. <https://doi.org/10.24411/2219-8245-2018-11030>  
Korolenko, C.P., Dmitrieva, N.V. (2018). The Basic Archetypes in Classical Jungian and Contemporary Considerations. *Medical Psychology in Russia*, 10(1), Article 3. (In Russ.). <https://doi.org/10.24411/2219-8245-2018-11030>
9. Покровский, Е.А. (1994). *Детские игры. Преимущественно русские*. СПб: Историческое наследие.  
Pokrovsky, E.A. (1994). *Children's games. Mostly Russians*. Saint Petersburg: Istoricheskoe Nasledie Publ. (In Russ.).
10. Ряшина, В.В., Теплова, А.Б., Чернушевич, В.А. (2024). Традиционная игра в работе с семьями участников СВО. В: *«Психология и право в современной России. Коченовские чтения». Сборник тезисов участников Всероссийской конференции по юридической психологии с международным участием* (с. 254—256). М.: ФГБОУ ВО МГППУ. URL: [https://psyjournals.ru/nonserialpublications/kochenovskie\\_chteniya\\_2024/kochenovskie\\_chteni](https://psyjournals.ru/nonserialpublications/kochenovskie_chteniya_2024/kochenovskie_chteni)

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право*, 15(0), 0—00.

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law*, 15(0), 0—00.

ya\_2024.pdf (дата обращения: 24.08.2025).

Ryashina, V.V. Teplova, A.B., Chernushevich, V.A. (2024). A traditional game of working with the families of ITS participants. In: *"Psychology and law in modern Russia. Kochenov readings". Collection of abstracts of participants of the All-Russian Conference on Legal Psychology with international participation* (pp. 254—256). Moscow: MSUPE Publ. (In Russ.). URL:

[https://psyjournals.ru/nonserialpublications/kochenovskie\\_chteniya\\_2024/kochenovskie\\_chteniya\\_2024.pdf](https://psyjournals.ru/nonserialpublications/kochenovskie_chteniya_2024/kochenovskie_chteniya_2024.pdf) (viewed: 24.08.2025).

11. Стельмах, О.Д., Ступина, В.Н., Чернушевич, В.А. (2013). Народная игра как средство профилактики девиантного поведения в условиях урбанизации. *Муниципальное образование: инновации и эксперимент*, 3, 69—75. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=19687970> (дата обращения: 24.08.2025).

Stelmakh, O.D., Stupina V.N., Chernushevich, V.A. (2013). Folk game as a means of preventing deviant behavior in urban conditions. *Municipal Education: Innovations and Experiment*, 3, 69—75. (In Russ.). URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=19687970> (viewed: 24.08.2025).

12. Стельмах, О.Д., Ступина, В.Н., Чернушевич, В.А. (2017). Профилактика виктимности с помощью народной игры (подход к разработке). В: *Сборник тезисов участников Всероссийского научно-практического семинара с международным участием «Актуальные проблемы и технологии юридической психологии детства: от девиантного развития к нормативному поведению»* (с. 68—69). М.: МГППУ. URL: [https://psyjournals.ru/nonserialpublications/cjp2017/contents/Stelmakh\\_Stupina\\_Chernushevich](https://psyjournals.ru/nonserialpublications/cjp2017/contents/Stelmakh_Stupina_Chernushevich) (дата обращения: 24.08.2025).

Stelmakh, O.D., Stupina V.N., Chernushevich, V.A. (2017). Prevention of victimization through folk games (development approach). In: *Collection of abstracts of participants of the All-Russian scientific and practical seminar with international participation "Actual problems and technologies of legal psychology of childhood: from deviant development to normative behavior"* (pp. 68-69). Moscow: MSUPE Publ. (In Russ.). URL: [https://psyjournals.ru/nonserialpublications/cjp2017/contents/Stelmakh\\_Stupina\\_Chernushevich](https://psyjournals.ru/nonserialpublications/cjp2017/contents/Stelmakh_Stupina_Chernushevich) (viewed: 24.08.2025).

13. Теплова, А.Б., Чернушевич, В.А. (2017). Ресурсы народной игры как социокультурного средства профилактики девиантного поведения. *Культурно-историческая психология*, 13(3), 51—59. <https://doi.org/10.17759/chp.2017130307>

Teplova, A.B., Chernushevich, V.A. (2017). Folk Game as Sociocultural Means of Preventing Deviant Behaviour. *Cultural-Historical Psychology*, 13(3), 51—59. <https://doi.org/10.17759/chp.2017130307>

14. Цыба, И.В. (2023). *Организация работы с участниками специальной военной операции и членами их семей на базе учреждений социального обслуживания населения: методическое пособие для специалистов учреждений социального обслуживания населения* (В.Г. Сухих, Е.А. Сидоренко, ред.). Красноярск: КГКУ «Ресурсно-методический центр системы социальной защиты населения». URL: [https://kcsn-achinsk.krn.socinfo.ru/media/2024/02/27/1341995547/Metodicheskoe\\_posobie\\_SVO\\_Krasnoyarsk.pdf](https://kcsn-achinsk.krn.socinfo.ru/media/2024/02/27/1341995547/Metodicheskoe_posobie_SVO_Krasnoyarsk.pdf) (дата обращения: 24.08.2025).

Tsyba, I.V. (2023). *Organization of work with participants in a special military operation and*

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право*, 15(0), 0—00.

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law*, 15(0), 0—00.

*their family members on the basis of social service institutions: a methodological guide for specialists of social service institutions* (V.G. Sukhov, E.A. Sidorenko, eds.). Krasnoyarsk: Resource and methodological center of the social protection system of the population Publ. (In Russ.). URL: [https://kcsn-achinsk.krn.socinfo.ru/media/2024/02/27/1341995547/Metodicheskoe\\_posobie\\_SVO\\_Krasnoyarsk.pdf](https://kcsn-achinsk.krn.socinfo.ru/media/2024/02/27/1341995547/Metodicheskoe_posobie_SVO_Krasnoyarsk.pdf) (viewed: 24.08.2025).

15. Чернушевич, В.А. (2019). Народная игра как ресурсный носитель традиционных ценностей. В: Т.Т. Щелина (ред.), *Проблемы профилактики социально опасного поведения среди подростков и молодежи: Сборник статей участников Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Арзамас, 14 ноября 2019 года* (с. 459—465). Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=41526231> (дата обращения: 24.08.2025).  
Chernushevich, V.A. (2019). Folk game as a resource carrier of traditional values. In: T.T. Shchelina (Ed.), *Problems of prevention of socially dangerous behavior among adolescents and youth: A collection of articles by participants of the All-Russian Scientific and Practical Conference with international participation, Arzamas, November 14, 2019* (pp. 459—465). Arzamas: Arzamas branch of Nizhny Novgorod State University Publ. (In Russ.). URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=41526231> (viewed: 24.08.2025).
16. Чернушевич, В.А. (2023a). Народная игра как феномен инкультурации современного ребенка. *Психология и право*, 13(3), 119—134. <https://doi.org/10.17759/psylaw.2023130309>  
Chernushevich, V.A. (2023a). Folk Game as a Phenomenon of Inculturation of a Modern Child. *Psychology and Law*, 13(3), 119—134. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/psylaw.202313030>
17. Чернушевич, В.А. (2023b). Традиционная игра в работе с агрессией. В: Человек как предмет воспитания (к 200-летию со дня рождения К. Д. Ушинского: Всероссийская научно-практическая конференция «Человек как предмет воспитания», 23 марта 2023 г.: сборник научных трудов (с. 217—222). М.: Московский университет Министерства внутренних дел Российской Федерации им. В.Я. Кикотя. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=53861295> (дата обращения: 24.08.2025).  
Chernushevich, V.A. (2023b). A traditional game of dealing with aggression. In: *Man as an object of education (to mark the 200th anniversary of K. D. Ushinsky's birth: All-Russian Scientific and Practical Conference "Man as an object of education", March 23, 2023: collection of scientific papers* (pp. 217—222). Moscow: Kikot Moscow University of the Ministry of Internal Affairs of the Russian Federation Publ. (In Russ.). URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=53861295> (viewed: 24.08.2025).
18. Чернушевич, В.А., Куприянова, Е.А., Бобрышова, Е.И. (2016). Народная игровая культура как средство формирования норм общения в детском возрасте. *Психология и право*, 6(2), 93—106. <https://doi.org/10.17759/psylaw.2016060207>  
Chernushevich, V.A., Kupriyanova, E.A., Bobryshova, E. (2016). Folk national culture as a means of forming norms of communication in childhood. *Psychology and Law*, 6(2), 93—106. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/psylaw.2016060207>
19. Anders, S., Heinzle, J., Weiskopf, N., Ethofer, T., Haynes, J.-D. (2011). Flow of affective information between communicating brains. *Neuroimage*, 54(1), 439—446. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2010.07.004>

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право*, 15(0), 0—00.

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law*, 15(0), 0—00.

20. Baker, F.A., Metcalf, O., Varker, T., O'Donnell, M. (2018). A systematic review of the efficacy of creative arts therapies in the treatment of adults with PTSD. *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*, 10(6), 643—651. <https://doi.org/10.1037/tra0000353>
21. Campbell, M., Decker, K.P., Kruk, K., Deaver, S.P. (2016). Art Therapy and Cognitive Processing Therapy for Combat-Related PTSD: A Randomized Controlled Trial. *Art Therapy*, 33(4), 169—177. <https://doi.org/10.1080/07421656.2016.1226643>
22. Chernushevich, V.A. (2014). Folks games as the mean of a substituting sociogenesis method. В: *Актуальные проблемы юридической психологии. Потерпевшие и свидетели: от научных исследований к эффективной практике: Сборник тезисов, Санкт-Петербург, 24—27 июня 2014 года* (с. 151—152). СПб: Скифия-принт. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30051625> (дата обращения: 24.08.2025).
- Chernushevich, V.A. (2014). Folks games as the mean of a substituting sociogenesis method. In: *Actual problems of legal psychology. Victims and witnesses: from scientific research to effective practice: A Collection of Abstracts, St. Petersburg, June 24-27, 2014* (pp. 151—152). St. Petersburg: Scifia-print. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30051625> (viewed: 24.08.2025).
23. Ekman, P. (2003). *Emotions Revealed: Recognizing Faces and Feelings to Improve Communication and Emotional Life*. New York: Henry Holt and Company.
24. Jones, J.P., Drass, J.M., Kaimal, G. (2019). Art therapy for military service members with post-traumatic stress and traumatic brain injury: Three case reports highlighting trajectories of treatment and recovery. *The Arts in Psychotherapy*, 63, 18—30. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2019.04.004>
25. Phillips, R.E. (2014, June 17). Ceremonial PTSD therapies favored by Native American veterans. *News Archive*. URL: <https://archive.news.wsu.edu/press-release/2014/06/17/ceremonial-ptsd-therapies-favored-by-native-american-veterans/> (viewed: 24.08.2025).
26. Schnitzer, G., Holttum, S., Huet, V. (2021). A systematic literature review of the impact of art therapy upon post-traumatic stress disorder. *International Journal of Art Therapy*, 26(4), 147—160. <https://doi.org/10.1080/17454832.2021.1910719>
27. Schouten, K.A., Niet, G.J. de, Knipscheer, J.W., Kleber, R.J., Hutschemaekers, G.J.M. (2014). The Effectiveness of Art Therapy in the Treatment of Traumatized Adults: A Systematic Review on Art Therapy and Trauma. *Trauma, Violence, & Abuse*, 16(2), 220—228. <https://doi.org/10.1177/1524838014555032>
28. Spiegel, D., Malchiodi, C., Backos, A., Collie, K. (2006). Art Therapy for Combat-Related PTSD: Recommendations for Research and Practice. *Art Therapy*, 23(4), 157—164. <https://doi.org/10.1080/07421656.2006.10129335>
29. Strang, C.E. (2024). Art therapy and neuroscience: evidence, limits, and myths. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1484481. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1484481>

## Информация об авторах

Николай Викторович Дворянчиков, кандидат психологических наук, доцент, декан факультета юридической психологии, Московский государственный психолого-

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право*, 15(0), 0—00.

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law*, 15(0), 0—00.

педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), Москва, Российская Федерация, ORCID:  
<https://orcid.org/0000-0002-0777-1111>, e-mail: [dvorian@gmail.com](mailto:dvorian@gmail.com)

*Анна Борисовна Теплова*, кандидат педагогических наук, заведующая кафедрой «Народная художественная культура», Российская академия живописи, ваяния и зодчества Ильи Глазунова (ФГБОУ ВО РАЖВиЗ Ильи Глазунова); доцент кафедры «Юридическая психология и право», факультет «Юридическая психология», Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1363-251X>, e-mail: [abteplova@mail.ru](mailto:abteplova@mail.ru)

*Владимир Анатольевич Чернушевич*, заведующий учебно-производственной лабораторией, доцент кафедры юридической психологии и права, факультет юридической психологии, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1401-5070>, e-mail: [chernushevichva@mgppu.ru](mailto:chernushevichva@mgppu.ru)

## Information about the authors

*Nikolay V. Dvoryanchikov*, Candidate of Science (Psychology), Docent, Dean of the Faculty of Legal and Forensic Psychology, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russian Federation, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0777-1111>, e-mail: [dvorian@gmail.com](mailto:dvorian@gmail.com)

*Anna B. Teplova*, Candidate of Science (Education), Head of the Department of Folk Art Culture, The Russian Academy of Painting, Sculpturing and Architecture of Ilya Glazunov; Associate Professor of the Department of Legal Psychology and Law, Faculty of Legal and Forensic Psychology, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russian Federation, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1363-251X>, e-mail: [abteplova@mail.ru](mailto:abteplova@mail.ru)

*Vladimir A. Chernushevich*, Head of the Training Laboratory, Associate Professor of the Department of Legal Psychology and Law, Faculty of Legal and Forensic Psychology, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russian Federation, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1401-5070>, e-mail: [chernushevich-va@mgppu.ru](mailto:chernushevich-va@mgppu.ru)

## Вклад авторов

Дворянчиков Н.В. — идея комплексного клинико-психологического анализа фольклорной игры на предмет реабилитационных ресурсов, научное редактирование текста, подготовка выводов.

Теплова А.Б. — идея концептуального подхода к анализу фольклорной игры, участие в разработке и проведении экспериментальных игровых программ и рефлексивная проработка игровых ситуаций.

Чернушевич В.А. — организация экспериментальной практики, концептуальный анализ игр, входящих с программу, библиографический обзор, соотнесение игропрактики с другими подходами к реабилитации комбатантов, оформление рукописи.

Все авторы приняли участие в обсуждении результатов и согласовали окончательный текст рукописи.

Дворянчиков Н.В., Теплова А.Б.,  
Чернушевич В.А. (2025)  
Реабилитационный потенциал игровой фольклорной  
практики в коррекции симптомов избегания и  
эмоционального онемения у комбатантов  
*Психология и право*, 15(0), 0—00.

Dvoryanchikov N.V., Teplova A.B.,  
Chernushevich V.A. (2025)  
The rehabilitation potential of folklore games  
in correcting symptoms of avoidance and  
emotional numbness in combatants  
*Psychology and Law*, 15(0), 0—00.

### **Contribution of the authors**

Nikolay V. Dvoryanchikov — the idea of a comprehensive clinical and psychological analysis of folklore games in terms of rehabilitation resources, scientific editing of the text, and preparation of conclusion.

Anna B. Teplova — the idea of a conceptual approach to the analysis of folklore games, participation in the development and implementation of experimental game programs, and reflective analysis of game situations.

Vladimir A. Chernushevich — organization of experimental practice, conceptual analysis of games included in the program, bibliographic review, correlation of game practice with other approaches to the rehabilitation of combatants, and manuscript formatting.

All authors participated in the discussion of the results and agreed on the final text of the manuscript.

### **Конфликт интересов**

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

### **Conflict of interest**

The authors declare no conflict of interest.

Поступила в редакцию 07.05.2025  
Поступила после рецензирования 10.07.2025  
Принята к публикации 10.07.2025  
Опубликована 28.08.2025

Received 2025.05.07  
Revised 2025.07.10  
Accepted 2025.07.10  
Published 2025.08.28