

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
МАРІУПОЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ ФІЛОЛОГІЇ ТА МАСОВИХ КОМУНІКАЦІЙ  
КАФЕДРА ПРАКТИЧНОЇ ПСИХОЛОГІЇ**

До захисту допустити:  
**Зав. кафедри**  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_р.

**Кваліфікаційна робота**  
за освітнім ступенем «Магістр» на тему:  
**«Сюжетно-рольова гра як чинник розвитку трансцендентної функції психіки»**

студента факультету філології та масових  
комунікацій  
спеціальності 053 Психологія  
освітнього ступеня «Магістр»  
**Скляренка Дмитра Вікторовича**

**Науковий керівник:**  
**Стуліка Олена Борисівна**  
кандидат психологічних наук, доцент  
кафедри практичної психології

**Рецензент:**  
**Грицук Оксана Вікторівна**  
кандидат психологічних наук, доцент  
кафедри психології та педагогіки  
Горлівського інституту  
іноземних мов  
Державного навчального закладу «Донбаський  
державний педагогічний університет»

Кваліфікаційна робота захищена  
з оцінкою \_\_\_\_\_  
Секретар ЕК \_\_\_\_\_  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_р.

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	2
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ СВІДОМОСТІ І НЕСВІДОМОГО.....	6
1.1 Свідомість та несвідоме як психічний феномен.....	6
1.2 Колективне несвідоме як особливий психічний простір .....	9
1.3 Трансцендентна функція психіки та аналіз її проявів.....	17
Висновки до розділу 1.....	38
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ТРАНСЦЕНДЕНТНОЇ ФУНКЦІЇ ПСИХІКИ У НАСТІЛЬНИХ РОЛЬОВИХ ІГРАХ В ЮНАЦЬКОМУ ВІЦІ ...39	39
2.1 Феномен настільних рольових ігор і їх різновиди.....	39
2.2 Особливості розвитку людини в юнацькому віці.....	44
2.3 Архетипічний аналіз окремих ігрових систем і процесу гри.....	48
Висновки до розділу 2.....	68
РОЗДІЛ 3. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ПРОЯВУ ТРАНСЦЕНДЕНТНОЇ ФУНКЦІЇ ПСИХІКИ ПІД ЧАС ГРИ У НАСТІЛЬНІ РОЛЬОВІ ІГРИ У ЮНАКІВ.....	69
3.1 Планування та обґрунтування методів дослідження.....	69
3.2 Аналіз та інтерпретація результатів констатувального експерименту.....	72
3.3 Формувальний експеримент та перевірка ефективності корекційної програми.....	77
Висновки до розділу 3.....	85
ВИСНОВКИ.....	86
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	89
ДОДАТКИ.....	98

## ВСТУП

**Актуальність.** В сучасному суспільстві особистість може зазнавати впливу одразу багатьох стресогенних факторів. Це може бути чинником до накопичення нервової напруги, яка, в свою чергу, є фактором виникнення невротичних розладів психіки. В зв'язку з цим в сучасній практичній психології виникає завдання профілактики та корекції стресів і поновлення психічної рівноваги особистості. З точки зору глибинної психології основним психічним механізмом зняття нервової напруги є трансцендентна функція психіки.

Вперше, трансцендентна функція згадується в роботах, присвячених глибинній психології. Юнгіанський аналіз розглядає трансцендентну функцію психіки як основний механізм і показник психічного здоров'я особистості. Трансцендентна функція є складним феноменом інтеграції психічних складових діяльності та емоційних переживань особистості. Тому, у вирішенні завдання відновлення психічних функцій основна увага приділяється саме поновленню діяльності та ефективності трансцендентної функції психіки.

В глибинній психології організація умов для підвищення ефективності функціонування трансцендентної функції має декілька класичних підходів. Це тлумачення сновидінь, спрямована уява, аналіз фантазій, усвідомлення символічного значення вільних асоціацій, образотворче мистецтво та інші види творчості особистості. Але в сучасній молодіжній культурі класичні підходи до стимулювання ефективності трансцендентної функції психіки не співпадають з домінуючими культурними стереотипами та формами поведінки. Тому виникає додаткове завдання пристосування колективних засобів роботи психолога до культурно історичних умов суспільства. В

сучасній культурі значною популярністю користуються настільні рольові ігри.

Настільні рольові ігри в сучасній молодіжній культурі являють собою хоббі, що поступово набуває ознак повноцінної субкультури. Настільні рольові ігри дають змогу гравцям отримати досвід рольової взаємодії з позицій, що, можливо не властиві для них в повсякденному житті. Це, в свою чергу, призводить до збільшення рольового репертуару особистості в реальному житті і знижає психічну напругу, так як людина отримує можливість в ігровій формі знайти спосіб задоволення тих чи інших проблем, що мають місце в реальному житті людини. Можна сказати, що настільні рольові ігри грають для сучасної молоді роль молоді субкультури, що дає змогу скинути психічну і емоційно напругу, що накопичилася з якихось причин і повернути позитивне самопочуття, відновивши емоційний баланс.

Тому, ми вважаємо, що на даному етапі культурно-історичного розвитку суспільства доцільно дослідити можливість та ефективність застосування даного виду творчої ігрової діяльності у вирішенні завдання стимулювання розвитку та підвищення ефективності трансцендентної функції психіки. Таким чином, дослідження теми «Сюжетно-рольова гра як чинник розвитку трансцендентної функції психіки» є актуальною для сучасної психологічної науки.

**Мета:** дослідити ефективність настільних рольових ігор як інструменту розвитку та стабілізації трансцендентної функції психіки

**Об'єкт дослідження:** розвиток психіки людини.

**Предмет дослідження:** особливості розвитку трансцендентної функції психіки

**Гіпотеза дослідження:** настільні рольові ігри позитивно впливають на розвиток трансцендентної функції психіки.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити ряд завдань:

- 1) дослідити існуючі підходи до поняття колективного несвідомого;

- 2) проаналізувати існуючу систему уявлень про трансцендентну функцію психіки;
- 3) визначити характеристики настільних рольових ігор;
- 4) охарактеризувати особливості розвитку людини у юнацькому віці;
- 5) провести архетипічний аналіз окремих ігрових систем і процесу гри;
- 6) експериментально дослідити особливості прояву трансцендентної функції психіки під час гри у настільні рольові ігри у юнаків.

Для розв'язання дослідницької проблеми був застосований комплекс теоретичних та практичних методів, вибір та поєднання яких зумовлені предметом, метою та завданнями дослідження. До комплексу увійшли такі методи: теоретико-методологічний аналіз, діагностика, систематизація та узагальнення психологічних даних за проблемою сюжетно-рольова гра як чинник розвитку трансцендентної функції психіки; методики: тест Г. Роршаха, психосинтетичний тест «Хто Я?», створення історії, тест опитувальник «Активність трансцендентної функції», «три зони усвідомлення», «спрямована увага», за Р. Ассаджолі, «проміжна зона усвідомлення», «вільне фантазування».

**Наукова новизна** кваліфікаційної роботи полягає в тому, що: проаналізовано настільні рольові ігри з точки зору глибинної психології; архетипічний склад змісту настільних рольових ігор, що використовуються в даному дослідженні; архетипічне наповнення художніх творів; особистісні особливості гравців в настільні рольові ігри; сучасні підходи до проблеми визначення юнацького віку; особливості розвитку і протікання психічних процесів в юнацькому віці; аналіз наукових підходів та літературних джерел за темою дослідження; особливості взаємозв'язку між рівнем розвитку трансцендентної функції психіки і фактом гри в настільні рольові ігри; у роботі визначено характер взаємозв'язку рівня розвитку і якості роботи трансцендентної функції психіки і факту гри в настільні рольові ігри; розроблено корекційну програму, спрямовану на покращення роботи

трансцендентної функції психіки; зниження рівню невротичності особистості; підвищення продуктивності творчої діяльності.

**Практична значущість:** розроблена корекційна програма, яка може бути використана практичними психологами при роботі з людьми юнацького та зрілого віку, в яких спостерігається невротизація особистості; проблеми проходження процесу індивідуації; внутрішньо-особистісний конфлікт; творчі кризи; ірраціональні негативні психічні стани.

**Апробація та впровадження** результатів кваліфікаційного дослідження. Матеріали дослідження представлені в публікаціях:

1.Скляренко Д.В. Настільні рольові ігри як різновид спрямованої уяви, що сприяє розвитку трансцендентної функції психіки // Дебют: збірник тез доповідей студентів факультету філології та масових комунікацій за результатами участі в Декаді студентської науки – 2020. Маріуполь, 2020. 91с.

2. Скляренко Д.В. Настільні рольові ігри як різновид спрямованої уяви, що сприяє розвитку трансцендентної функції психіки// Дебют: збірник тез доповідей студентів факультету філології та масових комунікацій за результатами участі в Декаді студентської науки – 2020. Маріуполь, 2021. 91с.

3.

**Теоретико-методологічними основами дослідження** виступають: дослідження категорії «несвідомого» в психології (К.Г. Юнг, Р. Ассаджолі, З. Фрейд, Дж. Кемпбелл, Дж. Л. Хендерсон, М. Л. Фон Франц, А. Яффе, І. Якобі, Л.С. Виготський); Специфіка і особливості поняття "архетип" (К.Г. Юнг, Р. Ассаджолі, П. Феруччі, Дж. Кемпбелл); Аналіз категорії "трансцендентно функція" (К.Гю Юнг); Розгляд феномену індивідуації (Дж. Кемпбелл, К.Г. Юнг); Структура психіки (К.Г. Юнг, Р. Ассаджолі); аналіз поняття "юнацький вік" (Е. Еріксон, О.М. Леонт'єв, Д.Б. Ельконін, Ю.М. Карандашев, Л.С. Виготський, І.С. Кон, В.С. Мухіна); Особливості категорії "настільна рольова гра" (С. Джексон).

Структура кваліфікаційної роботи: робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків. Основний зміст роботи викладено на 116 (97) сторінках. У тексті вміщено 4 таблиці, 6 рисунків. Додатки викладено на 98 сторінці. У списку використаних джерел 76 найменувань, що охоплюють 9 сторінок.

Робота має емпіричний характер.

## РОЗДІЛ 1. ПОНЯТТЯ КОЛЕКТИВНОГО НЕСВІДОМОГО В ПСИХОЛОГІЧНІЙ НАУЦІ

### 1.1. Свідомість та несвідоме як феномен

Перш ніж розпочати докладний аналіз теоретичних положень, що описують колективне несвідоме у підході К.Г. Юнга, розглянемо загальні теоретичні положення про свідомість і несвідоме як психічні феномени, що наявні у різних напрямках психологічної науки.

Л.С. Виготський на початку своєї роботи "Психіка, свідомість, несвідоме", в якій він аналізує різницю між визначеннями і значенням цих понять для різних психологічних підходів, пише про несвідоме так: "Тільки з введенням цього поняття стає взагалі можлива психологія як самостійна наука, яка може об'єднувати і координувати факти досвіду в відому систему, підпорядковану особливим закономірностям." [6 с.1]. Пізніше, проаналізувавши три узагальнених погляди на проблему, а саме повну відмову від вивчення психічного в рефлексології, вивчення психічного "через психічне ж" в описувальній психології і вивчення психічного через несвідоме в підході

З. Фрейда, Л.С. Виготський робить висновок про те, що тільки діалектичний підхід до вивчення психіки дає змогу вирішити протиріччя, що виникають між цими трьома підходами [6 с. 1-9]. При цьому сам Л.С. Виготський, говорячи про взаємодію свідомості і несвідомого використовує метафору темного простору. В даній метафорі несвідоме являє собою темний простір,

на який спрямовується промінь ліхтаря. Те, що вихоплюється світлом з темряви, є полем свідомості. [6 с.9].

В свою чергу, Р. Ассаджолі в своїй книзі "Психосинтез. Теорія і практика" виділяє несвідоме не просто як компонент психічного простору, а описує його роль і взаємодію зі структурою особистості людини. В структурі особистості Р.Ассаджолі виділяв нижче, середнє і вище несвідоме, поле свідомості, свідоме Я і вище Я. В даній роботі будуть надані судження Р. Ассаджолі стосовно несвідомого і поля свідомості, так як аналіз решти компонентів особистості не має відношення до теми нашого дослідження.

Нижче несвідоме, за Р. Ассаджолі являє собою частину особистості, в якій сконцентровані найпростіші форми психічної діяльності, що керують життєдіяльністю тіла, а також розумне узгодження тілесних функцій, основні потяги і примітивні спонукання, різноманітні «комплекси», що несуть в собі сильний емоційний заряд, страхи, фантазії нижчі, неконтрольовані парасихічні процеси, різноманітні психічні патології (манії, нав'язливі ідеї і бажання, фобії, тощо), а також «негативні» субособистості (такі, що проявляючи себе, можуть заважати нормальному життю людини в соціумі (наприклад, крадій).

Середнє несвідоме подібне до психічних елементів несплячої свідомості і тих, що легко туди потрапляють. Тут засвоюється добутий опит, тут зароджуються і розвиваються плоди нашої повсякденної розумової праці, що потім усвідомлюються. Також тут міститься основна частина субособистостей.

Вище несвідоме (надсвідомість) містить вищі форми інтуїції, субособистості, такі як герой, чемпіон тощо. (вони викликають прагнення до людських і героїчних вчинків, але в чистому вигляді проявляють себе рідко), а також натхнення, етичні «імперативи». Саме в **надсвідомості** зароджуються вищі почуття, такі як любов, таланти, а також стан споглядання, просвітлення і екстазу. Тут також містяться вищі парасихічні функції і духовні енергії.



Поле свідомості. Це та частина нашої особистості, що безпосередньо нами усвідомлюється. Це нескінченний потік відчуттів, образів, мислей, почуттів, бажань і потягів. Все це доступно нам для спостереження, аналізу і оцінювання.

Також Р. Ассаджолі вважав, що люди не відділені один від одного остаточно. Між людьми постійно протікають процеси «психічного осмосу». Такі ж процеси протікають між людьми і оточуючим психічним середовищем. Це середовище є тим, що Р. Ассаджолі, вслід за К.Г. Юнгом позначав як колективне несвідоме [1 с. 10-13].

В книзі З. Фрейда «Психологія несвідомого» зазначено, що несвідоме трактується ним як сфера, що насичена лібідною енергією інстинкту, що не знає інших принципів, окрім задоволення, що людина зазнає коли ця енергія вивільняється [37 с. 11]. Також відомо, що З. Фрейд відстоював точку зору про те, що несвідоме може бути вичерпане шляхом поступового усвідомлення його змістів, а колективного несвідомого не існує.

Завершуючи аналіз поглядів різних вчених на проблему свідомості і несвідомого ми звернемо увагу на теорію, що не має прямого відношення до психологічної науки, але, як ми побачимо, містить положення і судження, що дуже наближують її до концепції колективного несвідомого. Мова йде про теорію ноосфери, що була описана В.І. Вернадським у книзі «Біосфера і ноосфера».

Ноосфера має декілька визначень, перше з яких, створене Е. Ле Руа і Т. де Шарденом визначає ноосферу як «область духовного життя людини [3 с. 9]. Вони запропонували термін «ноосфера», коли дізналися про ідеї Дж. Мьоррея, який вважав, що люди створили в біосфері сферу розуму і розуміння – «психосферу» [3 с. 18]. Ця ідея схожа на те, як сам В.І. Вернадський, пізніше, описував ноосферу. Згідно з В.І. Вернадським, ноосфера – це область прояву наукової думки і технічної діяльності [3 с. 18]. Таким чином, ноосфера за В.І. Вернадським є загальним для всіх людей інформаційним простором, що, за його твердженням походить від біосфери,

яка поєднує всіх людей [3 с. 18, 4 с. 1]. Як ми побачимо далі, концепція ноосфери, описана В.І. Вернадським, має багато спільного з концепцією колективного несвідомого, за тим лише винятком, що колективне несвідоме, описане в психологічній науці, являє собою більш глобальне явище. Проаналізувавши погляди різних вчених на проблему свідомості і несвідомого, можна визначити, що всі вони були згодні з тим, що ці категорії є центральними і вкрай важливими для розуміння людської природи, а також, що проблема колективного несвідомого і його змістів вивчалася не лише фахівцями психологічної науки, а і представниками інших наукових дисциплін.

## **1.2 Колективне несвідоме як особливий психічний простір**

Тема колективного несвідомого є достатньо складною і включає в себе досить багато другорядних явищ, понять і термінів. Для найкращого розуміння колективного несвідомого, процесів, що в ньому відбуваються і його значення для життєдіяльності людини, нами будуть послідовно і докладно розглянуті всі ці другорядні явища.

Вперше колективне несвідоме описується в роботах швейцарського психолога К.Г. Юнга, що зробив найбільший внесок в дослідження цієї проблеми. К.Г. Юнг народився 26 липня 1875 року в місті Кюснахт, але коли йому виповнилося шість місяців, його сім'я переїхала до приходу замку Лауфен. Його батько був священиком, мати походила з багатой сім'ї, а дід і прадід по батьківській лінії були лікарями [42, 43 с. 17]. Підхід К.Г. Юнга до розгляду структури і функції психіки дав початок ще деяким напрямкам психотерапії, одним з яких є психосинтез Р. Ассаджолі. Східні з теорією юнгіанського аналізу положення можна знайти навіть в культурно історичній теорії Л.С. Виготського. Зважаючи на це, доцільним буде приведення аналогій положень глибинної психології з твердженнями і термінами інших психологічних теорій.

Центральним поняттям, і водночас основною відмінною рисою в глибинній психології К.Г. Юнга є колективне несвідоме. В книзі

«Психологія несвідомого» К.Г. Юнг пише про колективне несвідоме так: «Ми повинні розрізняти особисте несвідоме і надособисте несвідоме. Останнє ми визначаємо також як колективне несвідоме – саме тому, що воно відділене від особистого і є абсолютно загальним, і тому що його зміси можуть бути знайдені скрізь, чого як раз не можна сказати про особистісні змісти. Колективне несвідоме являє собою об'єктивно психологічне, а особисте несвідоме – суб'єктивно психологічне» [49 с.72]. Спираючись на ті твердження і положення, які К.Г. Юнг вживає в своїх роботах, для опису колективного несвідомого і процесів, що в ньому відбуваються, вслід за доктором Юнгом ми можемо скласти наступне визначення цього поняття:

*Колективне несвідоме* – особливий психічний простір, що проявився водночас з появою життєвих форм і містить в собі абсолютно всю продукцію психічного, яка була будь коли створена, а також психічні відображення всіх існуючих матеріальних об'єктів і такі психічні змісти, ідеї, прагнення, тощо, які ще не набули втілення в матеріальній формі.

Колективне несвідоме постійно і безперервно впливає на життєдіяльність живих істот і матеріальний світ в цілому. В своїй книзі «Психологія несвідомого» К.Г. Юнг наголошує на тому, що будь яка ідея, думка або образ не створюються людиною з нічого. Згідно теорії Юнгіанського аналізу всі вони потрапляють у поле свідомості особистості з колективного несвідомого [49 с. 25, 74]. Для кращої ілюстрації відношень між свідомістю, особистим і колективним несвідомим К.Г. Юнг розглядає їх в рамках наступної метафори: «Людська особистість – як корабель в океані. При цьому палуба – свідомість, трюм – особисте несвідоме, океан – колективне несвідоме» [49 с. 165].

Змісти колективного несвідомого, однак, можуть проявлятися не лише на індивідуальному рівні. В повсякденному житті вони проявляють себе в міфах, легендах, казках (особливо народних), тощо. Вивчаючи міфи створені в різних частинах світу можна побачити, що для різних народів характерні різні домінуючі ідеї і сенси. В залежності від ідей, що домінують в міфах і

легендах формуються психічні домінанти соціальних груп, в яких поширені ці міфи. Тобто можна стверджувати, що за теорією К.Г. Юнга соціально-психологічні умови розвитку і існування соціальної групи впливають на розвиток і подальшу життєдіяльність кожної окремої особистості в цій соціальній групі. Це положення схоже з твердженнями Л.С. Виготського, який вважав, що культурно-історичні умови розвитку безпосередньо впливають на життя людей і соціальних груп в цілому [5, 49 с. 71].

Не зважаючи на можливість проведення такої паралелі підхід К.Г. Юнга неможливо однозначно віднести до соціоцентричних або біоцентричних, так як водночас із описаним вище твердженням він також приділяв велике значення спадковості і біологічним даним людей, вважаючи, що вони мають значний вплив на ефективність діагностичної і терапевтичної роботи психолога з клієнтом [49 с.151, 176].

Для того, щоб зрозуміти як саме колективне несвідоме впливає на особистість людини, необхідно розглянути власне структуру особистості, її виникнення і розвиток за теорією глибинної психології К.Г. Юнга.

Головною особливістю Юнганського підходу, у відношенні до особистості, є той факт, що за твердженням самого К.Г. Юнга людина є особистістю вже з народження [49 с. 115]. Кожна особистість з народження має певний набір задатків. Наявність деяких з них зумовлена факторами спадковості. Інші виникають спонтанно як продукт соціального оточення або з'являються безпосередньо з колективного несвідомого, так як новонароджена дитина все ще знаходиться в дуже тісному контакті з ним.

Протягом життя деякі з вроджених задатків розвиваються в здібності і навички, інші, в свою чергу залишаються нерозвиненими. Те, які з вроджених задатків будуть розвиватися визначається потребами соціального оточення і природнього середовища, в якому розвивається особистість. Але здібності також можуть розвиватися спонтанно, незалежно від названих факторів. Розвиток особистості не зумовлений зовнішніми причинами

обов'язково зумовлений потребами і прагненнями, що походять із середини, із самої особистості, або від окремих її компонентів.

Згідно з К.Г. Юнгом структуру особистості людини складають архетипи колективного несвідомого. Отже, перш ніж приступити до розбору власне структури особистості необхідно дати визначення поняттю «архетип». Сам К.Г. Юнг в своїх роботах дає багато визначень даного поняття. Для складання якомога точнішого і вірного розуміння цього терміну, розглянемо декілька з наведених К.Г. Юнгом визначень:

Найпростішим чином архетип можна визначити як психічну складову біологічного інстинкту [47 с/615]. При цьому інстинкт К.Г. Юнгом розуміється як спонукання, або потяг. В книзі «Психологія несвідомого» К.Г. Юнг описує архетип так: «Коли відтворюються фантазії, вже не засновані на особистісних спогадах, мова йде про маніфестації більш глибокого рівня несвідомого де знаходяться загальнолюдські, первинні образи. Ці образи і мотиви я назвав архетипами (а також «домінантами»)» [49 с.71].

А також: «Первинні образи – це найбільш давні і найбільш загальні форми уявлення людства. Вони в рівній мірі являють собою як почуття, так і думку; вони навіть мають дещо подібне до власного самотійного життя, на кшталт життя часткових душ, що ми легко можемо бачити в тих філософських чи гностичних системах, які мають своїм джерелом сприйняття несвідомого. Уявлення про янголів, архангелів, «тронах та господствах» у Павла, архонтах у гностиків, небесної ієрархії у Деонісія Ареопагіта, тощо, походить із сприйняття відносної самотійності архетипів». [49 с. 72]

В роботі «Психологія і релігія» архетип визначається як форми чи образи колективного характеру, які зустрічаються практично по всьому світу як складові елементи міфів і в той же час як автохтонні індивідуальні продукти діяльності несвідомого [51 с. 23].

В книзі «Психологія і алхімія», де К.Г. Юнг досліджує психологічні особливості гностичного напрямку філософії і їх еволюцію, він пише про архетипи так «<...> Отже, коли я говорю, що Бог є архетип, мається на увазі,

що цей «тип» в психе. Слово «тип», як відомо, походить від древньогрецької – «вдарити» або «закарбовувати», таким чином, архетип передбачає суб'єкт впливу» [50 с. 31]. Тобто поняттю «архетип» К.Г. Юнг надає значення «суб'єкт впливу».

Нарешті, в психологічному коментарі доктора К.Г. Юнга до «Бардо Тодол» (тибетської книги мертвих) він пише про архетипи так: «Архетипи являють собою, так би мовити, органи до-раціональної психіки. Вони суть первинні спадкові форми і ідеї, які не володіють (не наповнені) конкретністю змісту» [48 с.7].

Узагальнюючи наведені вище визначення, можна сказати, що архетипи колективного несвідомого являють собою древні (первісні), певною мірою автономні, психічні образи, що позбавлені визначеності і конкретності, але втілюють в собі певні ідеї, прагнення і сенси і виконують певні психічні функції. Тепер, коли ми детально розглянули поняття архетипу в Юнгіанському підході, розглянемо структуру особистості, описану К.Г. Юнгом.

Згідно К.Г. Юнгу особистість людини цілком складається з архетипів колективного несвідомого. В структуру кожної особистості входять такі архетипи: Самість, «Я», Персона (або Маска), Тінь, Аніма і Анімус. При цьому «Я» є найбільш близьким до поля свідомості, а Аніма і Анімус, навпаки, найвіддаленішим. Не зважаючи на це всі вони безпосередньо впливають на життєдіяльність людини [50 с. 12]. Розглянемо кожен з названих архетипів, їх значення і функції більш докладно:

*Самість.* За твердженням самого К.Г. Юнга Самість є основним архетипом, що втілює в собі інстинкт (прагнення) до інтеграції, систематизації і впорядкування. Самість організує і узгоджує роботу решти архетипів в структурі особистості, роблячи можливою їх конструктивну співпрацю і перетворюючи особистість в систему. Порушення функції Самості призводить до виникнення деструктивних процесів внутрішнього світу людини, що неминуче потягне за собою також і руйнування відношень

людини із зовнішнім світом. Крім цього, порушення функцій Самості може призвести до втрати людиною власного «Я», тому, що, як ми побачимо далі, Самість і «Я» пов'язані вкрай тісно. Самість, як елемент психічного світу людини описана також і в інших психологічних теоріях. Зокрема, в психосинтезі Р. Ассаджолі описує структурний елемент людської особистості названий вищим організуючим центром «Я», або просто «Вищим Я». Так у Р. Ассаджолі Вище Я і Самість є синонімами, мають практично ідентичні якості, функції і значення для особистості в цілому [49 с. 14 ].

«Я» (або *Ego*). К.Г. Юнг визначає даний архетип як відображення дуже малої частини архетипу Самості, в полі індивідуальної психіки. Тобто Я кожної людини з'являється із Самості. Я – найбільш наближений до поля свідомості архетип і тому він є практично єдиним з архетипів, що розуміється кожною людиною, не залежно від рівня її психологічної обізнаності і рівня психічного і особистісного розвитку. Це підтверджується тим фактом, що будь яка психічно здорова людина без усяких труднощів спроможна виділити себе з оточення. Зовнішній прояв спроможності людини до само диференціації ми можемо спостерігати кожного разу коли людина каже про себе «Я...». Р. Ассаджолі стверджує, що «Я» володіє практично невичерпним самозахисним потенціалом і спроможне диференціювати себе не лише від предметів матеріального простору, а і від будь яких сторонніх психічних явищ. В психосинтетичному підході, навіть, існує заснована на цьому твердженні вправа з саморегуляції. Вона полягає в простій вербальній перебудові визначення свого стану, таким чином, щоб відділити себе від негативного психічного стану. Наприклад : не «Я розгніваний», а «Мене намагається захопити гнів» [1 с. 16]. К.Г. Юнг також описує захисну функцію притаманну архетипу «Я», але приділяє цьому значно менше уваги. Згідно з К.Г. Юнгом захисну функцію «Я» виконує критичність мислення і сприйняття, в той час як її втрата свідчить про порушення психічного здоров'я особистості. Отже можна сказати, що так само, як «Я» є частиною

Самості і витікає з неї, критичність є частиною самого «Я» і продуцується ним.

*Персона (або Маска).* Персона є другим з архетипів, що частково усвідомлюється, але на відміну від «Я», активність даного архетипу часто не помічається самою людиною. Персона в структурі особистості виконує захисну і адаптивну функції. Цей архетип містить в собі абсолютно всі соціальні ролі, які людина будь коли використовувала і дозволяє швидко переходити з однієї ролі в іншу. Тим самим Персона забезпечує конструктивну взаємодію людини з її оточенням і швидко адаптацію до нових соціальних груп і умов. Те, які саме соціальні ролі містяться в Персоні конкретної людини визначається власне соціальними умовами, в які потрапляє дана людина. Соціальні ролі можуть носити не тільки позитивний але і негативний, з точки зору соціуму, характер. Прикладом позитивних соціальних ролей можуть бути учень, водій, повар, тощо. Прикладом негативних – крадій, аферист, вбивця, тощо. Важливим є той факт, що всі соціальні ролі, незалежно від того, сприймаються вони позитивними, чи ні, необхідні для того, щоб людина успішно соціалізувалася в тій чи іншій соціальній групі. Докладніше про цей аспект пише Р. Ассаджолі, але в своїх роботах соціальні ролі він називає субособистостями [1 с. 71]. Порушення функціонування даного архетипу може призвести до інфляції особистості, тобто до постійного домінування лише однієї соціальної ролі. В більш важких випадках може виникнути нездатність до формування соціальних ролей і як наслідок нездатність до конструктивної соціальної взаємодії [49 с. 144-145, 158].

*Тінь.* Частіше за все Тінь сприймається як цілком негативний архетип, але К.Г. Юнг в своїх роботах надавав йому набагато більше значення. Згідно з К.Г.Юнгом архетип Тіні містить в собі всі прагнення, бажання і потреби людини, що не можуть бути реалізовані в даних умовах оточуючого середовища. Можна сказати, що Тінь, приховуючи соціально не схвалювані прагнення людини, так само як і Маска виконує захисну функцію, роблячи



можливим збереження позитивного образу людини в соціумі. Але накопичуючи в собі не здійсненні бажання і прагнення Тінь також стримує певну кількість психічної енергії. Так як накопичена енергія не може бути витрачена на задоволення прихованих потреб, вона, зазвичай, переспрямовується і знаходить вихід в інших видах діяльності. Частіше за все це творча, або професійна діяльність, в якій сублимуються, або компенсуються незадоволені потреби. Таким чином, можна стверджувати, що архетип Тіні є джерелом компенсаторної творчої активності людини. Якщо ж надлишок накопиченої психічної енергії не витрачається жодним з альтернативних шляхів, це згодом може привести до невротизації і спонтанних не контрольованих і непередбачуваних дій людини [49 с. 59].

*Аніма і Анімус.* Є найвіддаленішим від поля свідомості архетипом в структурі особистості. К.Г. Юнг приділяє значну увагу дослідження значення і функцій даних архетипів. Їх особливістю є двоєдність. Аніма – є втілення жіночого в чоловікові. Анімус, навпаки – чоловічого в жінці. Не дивлячись на таке розділення обидві частини даного архетипу постійно присутні в структурі особистості, як чоловіків так і жінок. Саме завдяки цьому архетипу в свідомості людини формується образ і зразок жінки і чоловіка. В подальшому оцінюючи потенційного партнера людина керується саме цим існуючим в її свідомості образом. Як і решта архетипів Аніма і Анімус проявляється в сновидіннях. Коли жінці уві сні бачиться образ привабливого чоловіка, він є продукцією Анімуса, або, можна сказати, його зовнішністю. Теж саме твердження стосується випадків, коли чоловіку уві сні приходить гарна жінка. Після складання такого образу, людина власне починає шукати партнера який в найбільшій мірі співпадає з ним. Таким чином – Аніма і Анімус безпосередньо впливають на уявлення людини про протилежну і свою стать і їх відносини, визначаючи не тільки любовні вподобання, але і уявлення про власно поведінку, як представника певної статі. Порушення функцій цього архетипу призводить до різноманітних відхилень поведінки та/або інстинкту продовження роду [49 с. 213].

Окрім означених архетипів в особистість людини можуть потрапляти і інші, кожен з яких також має свої функції і втілює певні сенси і потреби. Частіше за все в якості другорядних архетипів розглядають наступні: Мудрець (проявляється в будь якій розумовій діяльності, втілює бажання інтелектуального розвитку), Мати (втілює бажання турботи і любові по відношенню до будь-кого і будь-чого), Дитина (проявляється в дитячій поведінці), Шут (втілює несерйозну і демонстративну поведінку, іноді виконує захисну функцію), Бог (втілює бажання і діяльність спрямовану на зміну себе і оточуючого світу відповідно до образу з психічного простору).

### 1.3. Трансцендентна функція психіки та аналіз її проявів

Метою і вищою точкою розвитку особистості в глибинній психології К.Г. Юнга вважається індивідуація. Але процес її досягнення неможливий без налагодження роботи **трансцендентної функції** психіки. Отже тепер доцільним буде приділити увагу докладному розгляду власне трансцендентної функції психіки, її визначень, особливостей і значення для людської психіки.

Так само, як і у випадку з архетипом, К.Г. Юнг, в роботі з аналогічною назвою, дає багато визначень трансцендентної функції. Розглянемо деякі з них.

Зокрема К.Г. Юнг пише, що естетичне формулювання потребує смислу, а смисл потребує естетичного формулювання. Разом вони складають трансцендентну функцію [45 с.44]. Трансцендентна функція, також згадується як об'єднання протилежностей для створення третьої речі [45 с.46]. Трансцендентна функція іноді проявляється у вигляді «внутрішнього

голосу» [45 с.41]. «Переміщення назад-вперед аргументів і афектів представляє трансцендентну функцію протилежностей» [45 с.49].

В книзі «Психологія несвідомого» трансцендентна функція описується як функція, що спирається на реальні та уявні, або раціональні та ірраціональні дані, що робить її «мостом» між свідомістю і не свідомим. Також в цій книзі К.Г. Юнг дає трансцендентній функції більш розгорнуте визначення: «Трансцендентна функція означає природний процес, прояв енергії, що є результатом напруженої взаємодії протилежностей і полягає в чергуванні процесів фантазування, що спонтанно виникають в снах і видіннях» [49 с. 86]. Для здійснення трансцендентної функції К.Г. Юнг рекомендує розвивати «вільне фантазування» [45 с. 39-40].

Спираючись на описання і особливості трансцендентної функції дані доктором К.Г. Юнгом, можна сказати, що:

*Трансцендентна функція* – особлива функція психіки, що дозволяє змістам колективного несвідомого вільно циркулювати між колективним і особистісним несвідомим, і полем свідомості, в обидві сторони, вона є одним з найточніших індикаторів психічного здоров'я людини і, водночас, необхідна для його забезпечення і збереження. Дана функція проявляється і розвивається в процесі вільного фантазування, в сновидіннях, а також, іноді, приймає форму «внутрішнього голосу».

Необхідно, також, зробити уточнення стосовно деяких термінів, використаних К.Г. Юнгом у визначеннях трансцендентної функції. А саме, такого явище як «внутрішній голос». Воно було докладно описано в роботі «Трансцендентна функція». Згідно з К.Г. Юнгом внутрішній голос може виникати спонтанно у будь якої людини. Він спроможний на виконання багатьох функцій, серед яких психічно-регулятивна, захисна, оціночна та інші. Внутрішній голос часто виникає у людей, що знаходяться на шляху до індивідуалізації, або просто, стоять на порозі нової ланки особистісного розвитку. Іноді людина не диференціює прояви даного феномену від власних

думок, в інших випадках внутрішній голос може поставати як конкретний образ (в сновидіннях) і сприйматися людиною як «дещо ззовні».

Не дивлячись на крайню специфічність описаного явища, К.Г. Юнг наголошує на тому, що воно є продуктом здорової психіки і являє собою ніщо інше, як безпосередній прояв роботи трансцендентної функції. К.Г. Юнг, також, зауважує, що для її розвитку можна займатися конспектуванням сновидінь.

К.Г. Юнг вважав, що трансцендентна функція психіки може існувати в трьох станах: нормальному, гіпертрофованому і гіпотрофованому. Особливості нормальної роботи трансцендентної функції були розглянуті вище. Але важливо додати до вищевикладеного те, що результатом нормального розвитку і подальшої роботи трансцендентної функції є досягнення людиною стану трансцендентності.

*Трансцендентність* – особливий психічний стан при досягненні якого людина досягає гармонії із колективним несвідомим, набуваючи здатності усвідомлювати і інтегрувати його змісти і навпаки позбавлятися від тих з них, що заважають її життєдіяльності [49 с.121].

Гіпертрофованість трансцендентної функції призводить до потрапляння в поле індивідуальної психіки занадто великої кількості змістів колективного несвідомого. Свідомість людини не може впоратися з обробкою такої кількості матеріалу несвідомого, що з часом може призвести до невротизації особистості, а саме до виникнення неврозу нав'язливих станів [49 с.181-182].

Гіпотрофованість трансцендентної функції, навпаки призводить до нестачі образів колективного несвідомого в полі індивідуальної психіки і, як наслідок, до накопичення психічної енергії, що не витрачається. Частіше за все, це призводить до непередбачуваних наслідків.

Перейдемо до розгляду поняття індивідуації.

«Трансцендентна функція діє не безцільно, а веде до розкриття сутнісної людини. Це природний процес, що може протікати навіть без відома

людини, або реалізувати себе всупереч її протидії. Сенс і мета даного процесу – реалізація особистості у всіх її аспектах, особистості, що спочатку прихована <...> . Це виробництво і розгортання первинної, потенційної цілісності. Цей процес я називаю індивідуацією.» [49 с. 115-116].

Індивідуація є вкрай довгим і складним процесом, що складається з багатьох етапів. З точки зору глибинної психології, індивідуація, як будь яке інше явище, походить з колективного несвідомого. Тому всі її особливості, етапи, тощо, так чи інакше знайшли відображення в міфах і легендах народів світу. Дж. Кемпбелл в своїй книзі «Тисячолікий герой» проводить докладний аналіз міфів і їх героїв. На думку Дж. Кемпбела у всіх світових міфах герой представлений завжди одним і тим самим архетипом. Кожен герой неодмінно проходить через одні і ті самі етапи. Істоти і речі, що зустрічаються герою – втілення архетипів, а його подорож і пригоди являють собою саме процес індивідуації і його стадії [14 с.7].

Дж. Кемпбелл виділяє три основні етапи пригод героя (тобто проходження індивідуації): вихід, ініціація і повернення. Розглянемо кожен з них докладніше:

Вихід. Дж. Кемпбелл визначає героя як чоловіка, або жінку, яким вдалося піднятися над своїми власними історичними обмеженнями, до загально значущих нормальних людських форм [14 с. 37]. На етапі виходу герой завжди вимушений покинути своє звичне оточення (сім'ю, дім, місто, тощо) і відправитися в подорож. Дж. Кемпбелл стверджує, що кожен міфічний герой починає свою подорож, коли домінуючі сенси застарівають і суспільство, що оточує героя перестає розвиватися. Розглянувши це твердження з точки зору індивідуального розвитку людини, можна сказати, що початок процесу індивідуації особистості завжди виникає в результаті кризи (стану, коли старі моделі поведінки застарівають, а нові ще не виникли). Криза призводить до неможливості подальшого особистісного, що, в свою чергу веде до мобілізації психічних ресурсів і початку процесу індивідуації.

Для кожної людини початок процесу індивідуації, зазвичай, знаменується певною подією, або передвісником, що походить з колективного несвідомого. Зазвичай такий передвісник проявляється у вигляді сну, що носить яскравий міфологічним мотив. В таких снах людина зазвичай стає свідком, або учасником незвичайних, несподіваних, не типових подій, в них присутні мотиви подорожей, досліджень, прагнення пізнання невідомого, часто не зумовлене чіткою мотивацією. Дж. Кемпбелл називає таке сновидіння «покликом до подорожування». Якщо людина якимось чином намагається придушити цей первинний поклик, енергія несвідомого, що вже потрапила в психічний простір людини, втрачає можливість бути реалізованою за призначенням. Це призводить до зростання психічної напруги і підвищує вірогідність невротизації особистості. Людина, що намагається відкинути накопичену енергію опиняється у стані постійної компенсації і вимушена стримувати цей потенціал всередині. В якості міфологічного прикладу описаної ситуації Дж. Кемпбелл приводить міф про Тесея. Зі слів автора, Тесея відповідає архетипу героя, що знаходиться на шляху до індивідуації. Цар Мінос – навпаки, людина, що колись проігнорувала «поклик до подорожування». Замість використання наявної енергії несвідомого Мінос намагається її ізолювати. Мінотавр є втіленням енергії колективного несвідомого, що не будучи використана за призначенням почала вчиняти шкоду. Мінос вимушений, через певні проміжки часу, приносити в жертву чудовиську людей. Це дійство відображає процес невротичної компенсації. Разом з цим наявність Мінотавра унеможлиблює подальший розвиток як самого царя Міноса, так і його володінь [14 с. 30].

З іншого боку, процес індивідуації завжди протікає у супроводі деяких архетипів (або субособистостей), що мають на меті допомогу людині у подоланні труднощів на її шляху. Такі архетипи Дж. Кемпбелл називає «Надприродними покровителями». Даний архетип, зазвичай, постає у сновидіннях як деяка істота, що допомагає людині подолати деякі перепони.

Таких самих персонажів можна знайти і в міфах і казках. На приклад, звірі у казці про Івана Царевича і Чахлика Невмирущого представляють собою надприродних покровителів Івана, що з'являються і допомагають йому у самий необхідний момент.

Архетипи, що допомагають людині в її досягненні індивідуації, спроможні не лише забезпечити людину необхідними інструментами для подолання перешкод, а і спрямувати її в потрібному напрямку. В супроводі надприродного покровителя, або декількох, людина постає перед першою серйозною перешкодою, а саме, перед тим, що Дж. Кемпбелл позначає як "Перший поріг".

Поріг є особистісною межею людини. Долаючи цей поріг людина потрапляє в невідомий для себе світ з новими правилами і законами. Момент переходу може позначитися як поривання контактів зі старою соціальною групою, нові життєві інтереси, захоплення, цінності, тощо. Але не дивлячись на те, що впродовж всього процесу індивідуації людина отримує підтримку з боку певних архетипів, так само вона зазнає і впливу протилежно спрямованих психічних сил. Дж. Кемпбелл зазначає, що для подолання першого порогу кожен герой повинен перемогти так званого "Стража порога", що по суті являє собою інший архетип який намагається відвернути героя від його подорожі. В міфології існує багато прикладів таких стражів. До них можна віднести на приклад Цербера з древньогрецької міфології, лішаки і русалки зі слов'янської міфології, що на дають людям увійти у свої володіння, часто при цьому вбиваючи їх [38 454-461]. Зовнішніми проявами впливу таких архетипів можуть стати страх невідомого, консерватизм, а також сни в яких від подорожі, або чогось важливого людину стримує якась істота, або предмет.

Коли людині все ж вдається подолати Стража, вона остаточно покидає межі старого життя і опиняється оточеною образами колективного несвідомого, що до тих пір не диференціювалися. Часто такий перехід супроводжується певною мірою соціальної ізоляції, під час якої людина

усамітнюється. В міфології таке занурення героя в простір колективної психіки часто описується як поглинання його (героя) якоюсь більшою істотою. Прикладом такої історії може стати міф про Матсі'єндру, який був проковтнутий рибою і опинився на дні озера, де в цей момент Бог Шива навчав свою дружину Парваті мистецтву йоги.

Ініціація. На даному етапі міфологічний герой подорожує по світу перемагаючи ворогів і проходячи через небезпеку. Якщо ж мова йде про індивідуацію конкретної людини, можна сказати, що ця людина отримує можливість сприймати і усвідомлювати змісти колективного несвідомого. Але на цьому етапі змісти колективного несвідомого усвідомлюються людиною лише частково і не є інтегрованими частинами її особистості.

Так само як міфічний герой подорожує по магічному світу в супроводі надприродних покровителів, людина, на цьому етапі, пізнає різноманітні змісти колективного несвідомого. Наприкінці цієї подорожі героя завжди чекає кульмінаційна подія (зазвичай зображується як битва з драконом, відповіді на загадки Сфінкса, тощо) проходячи яку, герой обов'язково отримує винагороду і таким чином досягає поставленої мети. Матсі'єндра, провівши певний час на дні озера і підслухавши, що казав Шива, пізнав таємниці мистецтва йоги. Так само і людина перед завершенням етапу індивідуації стикається з найбільшими складностями, але подолавши їх отримує винагороду. А саме інтегрує в структуру своєї особистості певний зміст колективного несвідомого, досягаючи стану трансцендентності.

Повернення. На даному етапі людина, що набула можливості усвідомлювати і інтегрувати змісти колективного несвідомого стикається з необхідністю поновлення звичайної життєдіяльності і повернення в соціум. Для цього людина повинна здійснити зворотній перехід через поріг, при цьому знову адаптувавшись до суспільства, а головне, адаптувавши до нього отримані їм знання і досвід. Не рідко буває так, що людина, яка досягла індивідуації вважає повернення неможливим. В такому разі відбувається перехід такої людини до інтровертивного існування. Міфологічний герой,



повертаючись до дому обов'язково приносить із собою якусь річ, що символізує певний зміст колективного несвідомого, який надає людям енергію для подальшого руху (іноді замість речі, герой приводить із собою когось, наприклад жінку тощо). Психіка людини, в свою чергу, отримавши велику кількість енергії колективного несвідомого, стає спроможна до набуття первинної потенційної цілісності.

Як вже згадувалося вище, шляхом прояву трансцендентної функції психіки, зокріма сновидінь, є продукти творчості людини. Даний розділ цілком буде присвячено аналізу творів багатьох авторів з точки зору Юнгіанського підходу [44 с. 288-337]. Аналіз буде складатися з двох частин: огляду сюжету, для уточнення контексту існування персонажів, і власне архетипічного аналізу значущих образів. Це необхідно для ілюстрації роботи трансцендентної функції психіки та її особливостей.

В ході аналізу будуть розглянуті не тільки літературні, а також і кінематографічні, та інші твори. Персонажі та предмети, що описуються у творі аналізуються як змісти колективного несвідомого, що потрапили у свідомість автора завдяки роботі трансцендентної функції психіки.

*Секретні матеріали (The X-Files)*. Автором даного сеттінгу є Кріс Картер. Основні події секретних матеріалів були показані в однойменному серіалі.

**Огляд сюжету.** Сюжет серіалу можна розділити на декілька смислових рівнів. Перший, найпростіший, представляє собою невелику історію, що розповідається в продовж однієї, або декількох серій, другий розвивається впродовж сезону, а третій проходить крізь весь серіал. В даній роботі буде проаналізовано лише третій з названих рівнів, так як в даному випадку нам важливі лише основні архетипи, що домінують у продукті діяльності, їх прояви, значення, сенси і чіткість вираженості.

Сюжет розповідає про роботу особливого відділу ФБР під назвою «Секретні матеріали», що спеціалізується на розслідуванні незвичайних, дивних і незрозумілих подій. Історія починається з того, що в цей відділ

переводять агента Дану Скаллі. Вона має допомагати агенту Фоксу Малдеру в розслідуваннях, а також вести звітність стосовно діяльності відділу. Агент Скаллі має медичну освіту, що мало допомогти їй в критичному аналізі і науковому поясненні надприродних, на перший погляд, випадків.

Агент Малдер, в свою чергу, вважає, що причиною всіх дивних випадків є та чи інша надприродна активність. Впродовж серіалу він шукає докази існування різноманітних містичних і надприродних істот і речей. Впевненості в їх існуванні агенту Малдеру додає стійке переконання в тому, що його сестра, що зникла безвісти, була викрадена прибульцями. Мотиви пошуку істини і таємних знань проходять через весь серіал. Вони наявні практично в кожній серії і є головною рушійною силою для персонажів і сюжету в цілому. Також важливо відзначити той факт, що навіть коли персонажі залишаються невпевненими в існуванні надприродних сил, для глядачів факт їх існування майже завжди підкреслюється авторами сюжету.

**Аналіз.** *«Істина десь там».* Ця фраза присутня перед початком більшості серій. Вона відображає основний мотив сюжету – пошук знань, що ніколи не зупиняється і не закінчується. Цей мотив є східним з мотивами, що домінують в філософії гностицизму. Гностики, так само як і персонажі серіалу, не бажали зупинятися на шляху до пізнання оточуючого світу [50 с. 50].

Також з гностиками персонажів поєднує секретність їх діяльності. Як ми побачимо далі не всі персонажі дотримуються однієї точки зору, стосовно необхідності збереження таємниці про свою діяльність. Інтриги і конфлікти, що виникають через це, можна вважати відображенням конфліктів між різними кланами і напрямками гностичної філософії. Отже домінуючими архетипами цього сеттінгу можна вважати архетипи мудреця, туману (або того, що непізнане) і темряви (того, що не можливо пізнати) [50 с. 69, 73].

*Прибульці та НЛО.* Образи різноманітних прибульців і іншопланетних технологій є одними з основних в серіалі. К.Г. Юнг в своїй книзі "Один сучасний міф. Про речі, що спостерігаються у небі" надає цим образам

декілька значень. Перше – масові свідотства про спостереження НЛО, що з'явилися всередині двадцятого сторіччя, К.Г. Юнг вважає наслідком боротьби і подальшої зміни домінуючих над суспільством архетипів колективного несвідомого [43 с. 353]. Друге значення образів іншопланетних кораблів

К.Г. Юнг бачив у відображенні суспільної напруженості, що виникає як реакція на нестабільність оточуючого світу [43 с. 361]. Зважаючи на цю, другу, інтерпретацію можна провести чітку паралель між наявністю образів прибульців і НЛО в даному сеттінгу і тодішнім станом соціуму. Також про збіжність образів колективного несвідомого, домінуючих в серіалі і в соціумі свідчить його велика популярність.

Спираючись на вищевикладене, можна сказати, що прибульці і НЛО в даному сеттінгу являють собою відображення швидких соціальних і технологічних змін, що відбувалися під час виходу серіалу. Важливо, також, зауважити, що ці образи не завжди є чіткими. Іноді НЛО постають у вигляді невизначеного яскравого саява, а прибульці у якості силуетів і тіней. Це можна пояснити тим, що напруженість і побоювання, що були наявні у свідомості авторів, далеко не завжди мали конкретний характер.

*Фокс Малдер.* Впродовж всього сюжету цей персонаж безперервно йде до своєї мети, не зважаючи на небезпеку і негаразди. Він володіє практично невичерпним потенціалом енергії, яку завжди спрямовує на те, щоб дізнатися правду про той чи інший "незрозумілий" випадок. Перебільшити його прагнення до знань може тільки прагнення захистити те, що він вважає для себе близьким і важливим. Таке наполегливе прагнення до нових знань, знову ж таки, нагадує нам про образ філософа гностика, який так само здатен принести в жертву все, що має заради нових знань і добробуту свого найближчого оточення. Впродовж всього сюжету агент Малдер не просто шукає докази існування надприродних явищ, а й прагне поділитися ними з усім світом.

Отже можна сказати, що образ Фокса Малдера втілює в собі наступні архетипи: Мудрець (а точніше його відображення як філософа гностика), Охоронця і Захисника (в ситуаціях, коли щось загрожує важливим для нього людям), Бунтівника (бо заради досягнення мети, здатен кинути виклик будь кому і будь чому, а також не бажає зберігати таємниці, які намагаються зберегти інші), Прометей (цей архетип проявляється в прагненні агента Малдера поділитися з людьми знаннями, що раніше були для них заборонені), Анімус (для Дани Скаллі). Якщо розглядати сеттінг секретних матеріалів виходячи з підходу Дж. Кемпбела, агента Малдера можна вважати, власне, героєм, що йде шляхом до індивідуації [14].

*Дана Скаллі.* Даний персонаж бере участь у подіях, що розгортаються в сеттінгу впродовж всього сюжету. Все побачене під час розслідування вона прагне пояснити за допомогою раціональної логіки. Згідно з К.Г. Юнгом таке прагнення є невротичним [49 с. 77]. Людина, що не приймає можливість існування ірраціональних явищ і предметів в оточуючому світі, живе в розладі з колективним несвідомим і через це неспроможна досягти стану трансцендентності і індивідуації. Крім цього, змісти несвідомого, що заперечуються людиною, не можуть, в повній мірі, потрапити в поле свідомості. Як зазначалося вище, кожен зміст колективного несвідомого несе в собі певну кількість психічної енергії, що реалізується в діяльності людини, коли такий зміст усвідомлюється. Неможливість реалізації енергії колективного несвідомого стає причиною її накопичення в обласні особистісного несвідомого. Це, в свою чергу призводить до непередбачуваних і неконтрольованих виплесків цієї енергії. Такі виплески є ознакою глибокої невротизованості особистості. Віра в ірраціональне, в свою чергу, є природнім показником роботи трансцендентної функції і психічного здоров'я людини. К.Г. Юнг пише про необхідність віри в ірраціональне так "Поняття бога – абсолютно необхідна психічна функція ірраціональної природи <...>" [49 с. 77].

В ході сюжету Дана Скаллі втрачає впевненість в своїх старих переконаннях. Постійно стикаючись з речами, що неможливо пояснити раціонально, вона, погоджується з існуванням ірраціонального і навіть декілька разів звертається до Бога, чого раніше не робила. Можна сказати, що постійно контактуючи зі змістами колективного несвідомого і агентом Малдером, чия трансцендентна функція працює нормально, агент Скаллі поступово приводить до ладу роботу своєї трансцендентної функції і набуває психічного здоров'я. Крім цього вона починає розділяти з агентом Малдером його погляди стосовно того, що необхідно розділити знання про надприродне зі звичайними людьми. Тобто можна сказати, що вона стає ученицею Малдера і новим адептом гностицизму.

Дана скаллі втілює наступні архетипи: Мудрець, пізніше мудрець-гностик (намагаючись пізнати і знайти пояснення всім явищам, з якими стикається), Мати (проявляючи турботу про агента Малдера, пізніше про дітей та ін. персонажів), також до певного моменту її образ включає архетипи Атеїзму і Раціоналізму, Аніма (для Ф. Малдера).

*"Курець"*. Це один з найбільш загадкових персонажів даного сеттінгу. Його справжнє ім'я не відоме. На відміну від вже розглянутих персонажів, пошук знань не є домінуючим мотивом для Курця. Він вважає своїм першочерговим завданням укріплення фактів, що стосуються будь яких проявів надприродної активності. Цей факт стає причиною постійного протистояння Курця з Ф. Малдером і Д. Скаллі. При цьому сам Курець володіє знаннями про надприродні явища і ці знання в багато разів точніші і численніші, ніж у агентів ФБР. Даний персонаж згоден ділитися знаннями лише за крайньої необхідності і лише з перевіреними, знайомими людьми. Курець входить до вузького кола людей, що носить назву "Консорціум". Ця організація цілком присвячена контролю інформації про надприродні явища і запобіганню її потрапляння до інших людей. Таким чином Консорціум намагається контролювати швидкість і напрямок технічного прогресу і соціальні процеси.

Специфіка професійної діяльності і переконання Курця наближають його до відповідності одному з основних положень гностичної філософії "Aurum nostrum non est aurum vulgi" ("Наше золото не золото натовпу". Під "золотом" мається на увазі таємне знання) [50 с. 10, 51]. Отже, можна стверджувати, що Курець, так само як і Ф. Малдер, є філософом-гностиком, але він представляє іншу, більш древню течію гностицизму, що вважає правильним збирати таємні знання, але запобігати їх поширенню. Персонаж Курця втілює наступні архетипи: Мудрець-гностик, Воїн (Курець все життя працює на армію США), Туман (те, що не пізнане), Темрява (те, що неможливо пізнати).

*Уолтер Скіннер.* Замісник директора ФБР і безпосередній начальник агентів Малдера і Скаллі. Скіннер є достатньо складним персонажем, що повністю змінює своє відношення до секретних матеріалів протягом сюжету (від негативного і зневажливого до позитивного і покровительського, пізніше). Він вступає у конфлікт з Курцем. В цілому Уолтер Скіннер покровительствує агентам Малдеру і Скаллі впродовж всього сюжету, захищаючи їх від небезпеки з боку інших агентів і організацій. Вони, за необхідності, роблять те саме для нього.

Уолтер Скіннер втілює наступні архетипи: Воїн (перед роботою у ФБР воював у В'єтнамі), Мудрець (проявляється, коли цей персонаж дає поради підлеглим, стосовно того, як краще вчинити), Страж/Покровитель (однаково здатен як покарати своїх підлеглих, заборонивши їм пошук знань, так і захистити їх, тим самим допомагаючи). Також важливо зауважити, що симпатія Скіннера до своїх підлеглих і зміна відношення до відділу секретних матеріалів в цілому, свідчить про його прихильність до гностицизму. Хоча для нього провідником до цього світогляду стає вже не Малдер, а Дана Скаллі.

Виходячи з вищевикладеного можна сказати, що сеттінг «Секретних матеріалів» вкрай насичений архетипічними образами, що набули конкретність і визначеність, пройшовши через свідомість автора. Таким

чином, ми бачимо приклад якісної і продуктивної роботи розвиненої трансцендентної функції, втілений в художньому творі.

*Герберт Уест – Реаніматор (Herbert West – Reanimator)*. Г.Ф. Лавкрафт [15]. **Огляд сюжету.** В оповіданні йде мова про молодого лікаря Герберта Уеста і його помічника. Герберт Уест зацікавлений у вкрай незвичайній галузі медичного знання. Він вивчає смерть. При цьому, розуміючи життя як лише низку біологічних і хімічних процесів, що з часом слабнуть і припиняються, наслідком чого стає смерть. Такий підхід дає змогу Уесту висунути гіпотезу про те, що певна хімічна речовина здатна поновити протікання життєвих процесів, тим самим воскресивши мертву істоту.

Він починає свої експерименти з мишей і морських свинок. Деякі спроби виявляються, частково успішними. Але згодом з'ясовується, що різні види живих істот потребують різного складу експериментальної речовини. З цього моменту Герберт Уест усвідомлює необхідність експериментів на людях. Намагаючись добитися дозволу на їх проведення, Уест налаштовує проти себе весь медичний факультет Міскатонікського університету, де навчається. Через це Уесту і його помічнику доводиться шукати альтернативні шляхи отримання тіл для експериментів.

Все оповідання представляє собою розповідь помічника Уеста, яку він веде через рік після таємничого зникнення свого колеги, разом з яким вони працювали впродовж сімнадцяти років. Помічник розповідає про те, якою людиною був Герберт Уест, про самі експерименти і про їх результати.

**Аналіз.** *Герберт Уест.* Образ молодого вченого, захопленого ідеєю пошуку ліків від смерті є достатньо міфологічним. Мотиви пошуку безсмертя є поширеним в міфології народів світу. Розглядаючи цей образ з точки зору глибинної психології, можна сказати, що Герберт Уест потрапив під вплив певного архетипу, або архетипів, що стали домінуючими в його полі свідомості, витіснивши інші. Це підтверджується діями персонажа. Він цілком відданий ідеї створення ліків і, заради цього, легко йде на злочин, крадучи тіла з кладовища для бідних, коли не вдається отримати дозвіл на

експерименти в університеті. Пізніше, він цілком перебудовує свій спосіб життя, підпорядковуючи його досягненню мети. Він згоден працювати на роботі з низькою зарплатнею, жити в маленькій кімнаті для того, щоб мати допуск до необхідного йому експериментального матеріалу. Пізніше, він, навіть, добровільно йде на фронт Першої Світової Війни, в якості лікаря, заради тієї ж цілі. Окрім реанімуючої речовини Герберт Уерст створює також бальзамуючу речовину, але це він робить лише для збереження експериментального матеріалу.

Окрім вищевикладеного, можна сказати, що Герберт Уест є невротиком, так як повністю відкидає ірраціональне уявлення про душу і можливість її існування. Невротичність Уеста також підтверджується тим, що автор описує його як без емоційного і "сухого". Але пізніше він все ж припускає вірогідність існування невидимого зв'язку між частинами тіла, чогось, що продовжує узгоджувати їх взаємодію навіть після фізичного відокремлення. Але, він все ж не називає це душею.

Герберт Уест втілює наступні архетипи: Мудрець, володар (він легко підкоряє собі свого помічника, переконуючи його також поїхати на фронт), раціоналіст (або матеріаліст).

*Помічник.* Цей персонаж представляє собою звичайного чоловіка, що потрапивши під вплив Герберта Уеста потрапляє в низку незвичайних, дивних подій. Його реакції на те, що відбувається під час експериментів є більш типовими і очікуваними. Він допомагає Уесту, бо усвідомлює важливість його досліджень. Але він не готовий покласти все життя заради цього. Помічник є більш психічно врівноваженим персонажем. Він все ще припускає можливість існування людської душі, хоча і не зізнається в цьому Уесту.

Помічник, в цілому, є втіленням архетипу дослідника.

*Реанімовані істоти.* Розглядаючи наявні в оповіданні образи реанімованих мерців з точки зору юнгіанського підходу, можна пояснити їх значення наступним чином: смерть людини означає припинення її існування



для решити суспільства. Але в оповіданні доктор Герберт Уест повертає померлих до життя. Після цього їх поведінка припиняє регулюватися соціальними нормами і істоти, що раніше були людьми, починали поводитися вкрай деструктивно. Цей факт вказує на те, що дані образи, скоріше за все є втіленням архетипу Тіні.

Як ми бачимо, на прикладі проаналізованого оповідання, трансцендентна функція автора добре розвинена. Він зміг не тільки описати основні події життя персонажів, але й надати їм досить докладно описану зовнішність. Наприклад сам Герберт Уест описується як біловолосий, синьоокий чоловік з жорсткими рисами обличчя, що носить окуляри в товстій оправі [15 с. 1].

Не дивлячись на це, якщо ми звернемо увагу на образи, описані в інших його творах, ми побачимо майже повну відсутність визначеності і конкретики [16, 17, 18, 19, 20, 21, 22]. Тобто, змісти колективного несвідомого, що потрапляли в його поле свідомості не усвідомлювалися повною мірою. Це веде нас до висновку про те, що трансцендентна функція автора, скоріше за все була вкрай активна.

*«Чорний Менестрель»*, (вірш). Тем Грінхілл. Повний текст вірша див. додаток «Б».

**Аналіз.** Даний вірш представляє собою художнє, метафоричне описання зіткнення і подальшої боротьби двох архетипів, за домінування над людьми.

(Стр. 1-2). Образ хати є втіленням особистісного психічного простору. Мандрівник, що заходить з вулиці до хати є певним архетипом, що пересікає границю між колективним несвідомим і полем свідомості. Р. Ассаджолі рекомендує користуватися саме образом хати під час проведення вправи «Спрямована уява» [1 с.220]. Мандрівник бачить у хаті менестреля, що одягнутий в чорний одяг. Він сидить обличчям до каміну і співає. Люди, що зібралися у хаті, слухають його (Стр. 5-6).

(Стр. 9-16, 19). З наведених уривків можна бачити, що персонаж менестреля є втіленням архетипу, що відкидає загальноприйняті соціальні норми і підбиває оточуючих зробити теж саме. Такі ознаки характерні для архетипу Тіні. Автор надає цьому образу достатньо конкретний опис (Стр. 17-18, 21-22).

Далі, настає момент контакту і Тінь намагається схилити Мандрівника до зміни і переходу на свою сторону. Але ця спроба виявляється невдачною. Після цього починається зіткнення архетипів, в ході якого кожен з двох героїв приводить аргументи, щоб обґрунтувати свою точку зору і переконати в її вірності. Відбувається наступний діалог (починає Тінь) (Стр. 33-48).

Не дивлячись на високий рівень стійкості Мандрівника, далі у вірші ми бачимо, що діалог з Тінню все ж несе для нього деякі, можливо доволі серйозні, наслідки. Це стає зрозуміло коли Мандрівник стверджує, що менестрель, своєю піснею, поранив його душу. Не дивлячись на це, Мандрівник залишається впевненим в своїх переконаннях і згадує, що все життя перемагати труднощі йому допомагала «зірка Заходу», що вказувала йому шлях.

Образ зірки також є значущим для даного твору. Виходячи функцій, приписаних їй автором, зірка є відображенням архетипу Самості, що направляє і регулює роботу інших архетипів, врівноважуючи їх вплив. В даному випадку, архетип Мандрівника потрапив в деяку зону свідомості і зітнувся з Тінню, для запобігання її повному домінуванню і безладу, до якого це може призвести. Вірш завершується повною перемогою Мандрівника, після чого Тінь покидає дім, переходячи, тим самим, знову, в колективне несвідоме (Стр. 69-72).

Проаналізувавши вірш, ми бачимо, що в поле свідомості автора потрапив конфлікт між небажанням дотримуватися встановлених норм, і необхідністю досягнення особистої мети, заради добробуту і щастя. Археипи, що брали участь в цьому конфлікті набули конкретності і, навіть, були

викладені конкретні фрази, що супроводжували усвідомлений автором конфлікт. Виходячи з цього, можна стверджувати, що трансцендентна функція автора перебуває на високому рівні розвитку.

*Гостя* (The Second Inquisition). Джоанна Расс. **Огляд сюжету.** Даний твір, написаний від першої особи, розповідає про загадкові події, що сталися з головною героїнею (далі ГГ) впродовж літа 1925-ого року. Відправним пунктом сюжету стає прибуття в дім загадкової Гості. Ніхто з сім'ї не впевнений повністю в тому хто є Гостя, як і звідки вона з'явилася, але, з якихось причин, про це ніхто серйозно не замислюється. В подальшому ГГ опиняється втягнутою в складний і надприродний воєнний конфлікт далекого майбутнього.

**Аналіз.** *Головна героїня.* ГГ є типовим прикладом героя, що знаходиться на шляху до індивідуації. "Покликом" в її випадку можна вважати саму появу Гості, після чого її не полишає дивне почуття. Впродовж оповідання ГГ проходить різноманітні випробування, наприкінці, стикаючись з найбільшою небезпекою. Це повторює структуру класичного міфу, за Дж. Кемпбелом. Не зважаючи на те, що ГГ змогла витримати всі випробування і отримала таємне знання, вона не змогла поділитися ними зі світом. Це сталося (дотримуючись термінології Дж. Кемпбела) через її зіткнення зі Стражем Порогу і загальною неготовністю соціуму до добутого ГГ таїнства. Тобто ГГ стає героєм, що не повернувся до свого соціуму, залишившись серед Колективного Несвідомого на самоті. Зважаючи на вік ГГ (16 років) можна вважати, що проходження індивідуації для неї співпало з набуттям дорослості. ГГ втілює наступні архетипи: Герой, Дитина, Учень (ГГ постійно навчається чомусь від Гості), Мудрець (бажає пізнати якомога більше).

*Гостя.* Даний образ можна назвати "Надприродним помічником" ГГ. Гостя постійно ініціює для неї деякі випробування, найперше з яких (книгу) можна вважати підштовхуванням ГГ до перетину межі соціальних норм і початку шляху до індивідуації [30 с. 1]. Також це підтверджується

менторською позицією Гості по відношенню до ГГ, що поєднана з бажанням захистити її від будь якої небезпеки. Крім цього в образі Гості простежуються інші яскраві риси, що споріднюють її з архетипами Колективного Несвідомого. Вона володіє надцінними знаннями, багато з яких знаходяться за межами людського розуміння. Це підтверджується також і речами, якими вона володіє (зокрема уніформа, що зроблена з темряви [30 с. 7]). Також на походження Гості вказує її здатність негайно занурити оточуючих в несвідомий стан, примушуючи їх підкорятися і повністю позбавляючи критичності мислення [30 с. 7]. "Її обличчя виглядало так, ніби кожна раса світу залишила в ньому свою гіршу рису" [30 с. 1]. Така зовнішність також нашоує нас на зв'язок Гості зі змістами Колективного Несвідомого, що завжди узагальнені і спільні для різних народів. Викликають страх і відразу у більшості людей, але натомість приваблюють до себе тих, хто здатен зрозуміти їх істинний сенс і сутність (ГГ, Джо Боголуза, батько Руфі). Нарешті, в підтримку вище викладеного говорить те, що Гостя володіє знаннями про "майбутню війну" (мається на увазі друга світова) і те, що вона є одною з "Морлоків", які будуть розглянуті далі. Не зважаючи на те, що ГГ стала героєм, що не зміг повернутися, задум Гості, все ж, не можна вважати невдалим, так як контакт з нею наділив ГГ необхідними знаннями і особистісними якостями, що в майбутньому будуть передані її нащадкам. Тобто індивідуалізація ГГ у 1925-ому зробила можливою подальші індивідуалізації її нащадків і майбутнє споріднення з Колективним Несвідомим. За твердженням одного з "Морлоків", а пізніше і самої Гості, вкрай імовірно, що ГГ є її (Гості) прабабусею, яка і заснувала орден, членом якого є сама Гостя в майбутньому. Таким чином забезпечивши індивідуалізацію ГГ, Гостя забезпечила необхідний розвиток подій в майбутньому. Гостя втілює наступні Архетипи: Архетип Майбутнього Часу (вона володіє знаннями про майбутнє, але питання про минуле (відносно 1925) викликає у неї замішання і розгубленість. Крім того, щоб знайти ГГ в минулому Гості знадобилися деякі розрахунки, що свідчить про її невпевненість [30 с.8]), Мудрець,

Покровитель (для ГГ), Аніма (як образ жінки для ГГ і як образ коханої для Джо Боголузи), Бунтівник.

"Морлоки". "Ти абсолютно права. Я з морлоків. Я морлок на канікулах. Я тільки що з останньої зустрічі морлоків, що проходила між зірок у великому акваріумі з золотими рибками, так що всі морлоки висіли на стінах, наче зграя чорних кажанів, бо там немає ні верху, ні низу, немов зграї чорних воронів, наче шкаралупа каштана, вивернута навиворіт. Нас, морлоків, півтисячі, але ми правимо зірками і світами. Мій чорний мундир висить в шафі." [30 с. 3]. Так Гостя говорить про морлоків ГГ. Така глобальність і космічна природа образів, а також їх асоційованість з образом води (акваріум), знову ж таки наштовхує нас на думки про Колективне Несвідоме і його змісти. В книзі «Практика психотерапії» К.Г. Юнг наголошує, що образи, пов'язані з водою у снах і продуктах творчості є безпосереднім показником бурхливої діяльності колективного несвідомого. [30 с. 3, 46 с. 20, 52 с. 192] (Примітка: назва "Морлоки" не обов'язково є назвою даного об'єднання чи виду. Первинно цей термін вживає Г. Уелс в своєму творі "Машина часу" [36]. В даному випадку назва скоріше відображає головний сенс членів ордену і говорить про їх прагнення зруйнувати все, що їх не влаштовує і побудувати дещо своє. Сам термін Гостя вживає, можливо, для спрощення і вірного сприйняття інформації ГГ.) Міжчасовий конфлікт в якому беруть участь "морлоки" є відображенням процесу зміни домінуючих в суспільстві архетипів, в його активній стадії ("морлоки" бажають перехопити міжчасову владу в свої руки, зайнявши, таким чином, домінуючу позицію) [30 с. 3]. Також "морлоки" тут являють собою стражів зворотного порогу для ГГ, упоратися з якими їй допомагає Гостя. "Морлоки" втілюють наступні архетипи: Архетип Часу, Бунтівник, Страж, Мудрець.

*Звичайні люди.* Люди в даному творі є відображенням соціуму того періоду, що знаходився у стані кризи і не міг більше існувати як раніше, але був ще не готовий до значних змін, за деякими винятками (ГГ, Джо

Боголуза). Люди втілюють архетипи: Агресія, Втома, Страх, Покірність, Невизначеність, Безпорадність. Винятковим особистостям притаманні зокрема Пророк, Мудрець (дослідник, або вчитель). Джо Боголуза, також, можливо, втілює Анімус (для Гості).

Не зважаючи на насиченість твору яскравими образами Колективного Несвідомого, можна сказати, що трансцендентна функція автора працює активно і горманійно, але з часом виснажується. Це помітно в тих місцях історії де головна героїня не розуміє чийхось слів, або того, що відбувається. Це свідчить про те, що в ці моменти трансцендентна функція автора не спроможна якісно перевести у поле свідомості змісти несвідомого і як наслідок, вони не можуть бути виражені в тексті.

*Клон* (The Clone) Теодор Л. Томас, К. Вільгельм [35]. **Огляд сюжету.** Твір розповідає про одну добу з життя американського міста, що розташоване на березі о. Мічіган. В каналізації під містом, у результаті випадкового збігу обставин зароджується нова, унікальна життєва форма. Даний організм, швидко зростаючи, починає становити загрозу для всього міста, а пізніше, для взагалі всіх інших життєвих форм. Вчені, що стикаються з клоном швидко розуміють необхідність знайти спосіб позбавитися від нього до моменту, коли клон потрапить в о. Мічіган.

**Аналіз.** *Клон.* Дана істота з'являється, як вже згадувалося, в наслідок випадкового збігу обставин, в результаті якого в міську каналізацію потрапляють всі необхідні для утворення складних молекул речовини. Зібравшись в ніші стіни старого колектора ці речовини згодом утворюють живу молекулу, що негайно починає приєднувати до себе інші органічні речовини, що розчинені в оточуючій течії. Живлячись органічними молекулами істота поступово зросла і перейшла у форму, спершу одноклітинної, а потім багатоклітинної істоти. Не зважаючи на збільшення і деякі незначні зміни, загальна структура клона залишилася вкрай простою. Автор описує цю істоту як деяку біологічну тканину зеленого кольору, що випромінює зелене сяйво, яке ледве можна побачити. Поширюючись, клон

адаптувався до нових умов і впродовж історії розвинув декілька диференційованих різновидів власної тканини: нервову, ростову, пізніше сенсорну.

Основною потребою клона є живлення. Вперше зітнувшись з нестачею поживних речовин клон спрямовує свої відростки вгору, потрапляючи через труби одразу в багато осель і установ. Контактуючи з джерелами поживних речовин клон швидко поглинає їх, перетворюючи на свою тканину. Під час живлення клона виділяється велика кількість води.

Зважаючи на це, а також на такі особливості клона як відсутність визначеної форми, постійний зв'язок з водою і пожвавленість під час зливи, можна сказати, що клон є втіленням деякого загрозливого і не до кінця усвідомленого автором архетипічного змісту. Розглянувши процес поглинання живих істот клоном, з точки зору глибинної психології, можна сказати, що клон, контактуючи з особистістю руйнує поле її свідомості, вивільнюючи невизначене і не організоване несвідоме, після чого особистість перестає існувати, а вивільнене несвідоме частково поглинається архетипом агресором (поживні речовини) і частково повертається у колективне несвідоме (вода). Також, розглядаючи місто як втілення особистості, а людей в якості субособистостей, можна стверджувати, що у творі описане протистояння субособистостей, що намагаються перемогти деструктивний психічний зміст, що руйнує особистість, на дозволивши йому потрапити в колективне несвідоме (океан).

Клон втілює наступні архетипи: Голод, Війна (один з персонажів, вперше побачивши місто атаковане клоном злякався, що потрапив в зону бойових дій і місто постраждало від бомбардувань. Можна сказати, що клон є відображенням суспільних страхів свого часу (1965)).

## Висновок до розділу 1

В першому розділі нами були названі і докладно розглянуті основні категорії і поняття глибинної психології К.Г. Юнга. Підводячи підсумок, можна сказати, що колективне несвідоме є загальним і глобальним психічним простором, що містить в собі всі можливі психічні змісти і безпосередньо впливає на життя окремих людей і соціальних груп.

Особистість кожної людини складається з архетипів, кожен з яких виконує свою функцію. Головним з архетипів в структурі особистості є архетип Самості. Він організує, регулює і узгоджує роботу решти архетипів. «Я» кожної людини є малою часткою Самості.

Головним показником психічного здоров'я особистості в глибинній психології вважається робота і розвиненість трансцендентної функції особистості, що забезпечує гармонічну взаємодію індивідуальної і колективної психіки. Корректна робота даної функції веде до переходу людини в стан трансцендентності, який дає змогу особистості інтегрувати змісти колективного несвідомого, досягаючи таким чином індивідуації, що є вершиною особистісного розвитку.

Також нами були розглянуті особливості прояву трансцендентної функції в продуктах творчості. З результатів проведеного аналізу можна зробити наступні висновки: архетипи, що проявляються в творчості окремих людей, частіше за все співпадають з архетипами, що домінують в суспільстві; продуктивні акти творчості, зазвичай, характерні для людей з розвиненою трансцендентною функцією; наявність у творі надприродних мотивів є найбільш яскравим проявом роботи трансцендентної функції автора.



## **РОЗДІЛ 2 ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ТРАНСЦЕНДЕНТНОЇ ФУНКЦІЇ ПСИХІКИ У НАСТІЛЬНИХ РОЛЬОВИХ ІГРАХ В ЮНАЦЬКОМУ ВІСІ**

### **2.1 Психологічні особливості настільних рольових ігор**

Ігрова діяльність грає важливу роль в процесі розвитку психіки людини. Гра – імітація діяльності, або реальна діяльність в умовах зниженої відповідальності за результати цієї діяльності. Згідно теорії діяльності О.М. Леонтьєва гра займає місце ведучої діяльності людини в період з трьох до семи років. В цей час ігрова діяльність допомагає дитині адаптуватися і підготуватися до вступу в складну систему соціальних відношень [29].

В ході рольової гри, дитина має змогу відіграти різноманітні ролі з тих, що представлені серед їх оточення. Таким чином в процесі гри дитина засвоює певні норми поведінки, можливості, переваги і недоліки притаманні цим ролям. Типовими прикладами таких рольових ігор можуть бути гра в сім'ю (або доньки-матері), у лікаря, в магазин, тощо. Трапляються також більш специфічні ігри, як то гра в пожежників, будівельників, поліцейських, інспекторів тощо. Виникнення таких специфічних ігор, частіше за все, зумовлено професією одного або декількох членів сім'ї. Також дитина може дізнатися про ці соціальні ролі з творів популярної культури (фільмів, серіалів, пісень, тощо) та літературних художніх творів.

О.М. Леонтьєв в своїй книзі «Лекції з загальної психології» також говорить про гру як терапевтичний метод зняття психічної напруги і нівелювання афектів. О.М. Леонтьєв зазначає, що метод терапевтичних ігор використовується, зокрема, на підлітках і існує в двох основних варіантах. Перший представляє собою буквально повторення сюжетно рольової гри, що характерна для дитячого віку. Другий полягає в створенні для підлітка умов повної свободи і вседозволеності. Це провокує деструктивну і агресивну поведінку з боку підлітка.

Згідно з О.М. Леонтьєвим ця агресивна поведінка є вивільненням накопиченої психічної напруги. Таке вивільнення веде до нормалізації психічного стану, зниження рівня стресу, і як наслідок, може розцінюватися як профілактика афективних проявів в майбутньому [23 с. 414-415].

Не зважаючи на те, що статусу ведучої діяльності сюжетно рольова гра набуває лише в дитячому віці, вона не втрачає своєї актуальності впродовж всього життя людини. Ігрові форми взаємодії з оточуючим світом можуть бути притаманні людині в будь-якому віці.

Зокрема К.Г. Юнг розглядав ігри як різновид творчої діяльності, а саму творчу діяльність він рекомендував використовувати в якості терапевтичного метода. В книзі «Практика психотерапії» він пише, що під час терапевтичного процесу лікар буквально залучає пацієнта до процесу сумісного фантазування [46 с.56]. Доктор К.Г. Юнг пише про фантазію так «<...> вона занадто глибоко і пронизливо пов'язана з фундаментом людських і тваринних інстинктів. <...> Творча діяльність сили уяви вириває людину з пут в «ніщо інше, як» і підносить його до стану гравця. А людина <...> «тільки там людина, де вона грає»»[46 с.57]. (Примітка. Вираз «ніщо інше як» або «nichts als» (нім.) означає пояснення чогось невідомого шляхом зведення його до чогось відомого, тим самим знецінюючи перше) [46 с.57].

К.Г. Юнг стверджує, що метою такої терапії є надання пацієнту особливого стану і можливості експериментувати, змінюючи свій стан [46 с.57]. Тобто, гра як вид фантазування дає людині змогу усвідомити і пояснити несвідомі до цього часу психічні змісти і крім цього «підносить до стану гравця». На відміну від О.М. Леонтьєва, К.Г. Юнг не описує деструктивних проявів поведінки пацієнтів, до яких в процесі терапії був застосований ігровий метод.

Настільна рольова гра (або НРІ) – вид рольової гри, в якому учасники описують дії своїх персонажів в усній формі, а успішність заявлених ними дій визначається майстром, спираючись на механіку обраної рольової системи.

Також можна визначити настільні рольові ігри як процес спілкування певної групи людей, в ході якого вони відіграють обрані ними ролі узгоджено створюючи загальний уявний простір (ігровий світ) і певне нарративне оповідання, наближене за стилем до книжкового.

Настільна рольова гра зазвичай проводиться майстром гри (він же *Dungeon master (DM)*, він же *game master (GM)*, ведучий, або просто майстер). Майстер гри – організатор ігрового процесу, в чій функції входить зібрання гравців, розробка загальної концепції сетінгу (світу, в якому буде відбуватися гра) (сумісно з гравцями), допомога гравцям у створенні персонажів (за необхідності), описання подій, що трапляються з персонажами гравців і в ігровому світі в цілому, а також відігрування всіх персонажів, що не контролюються іншими гравцями. Отримавши від майстра опис внутрішньо ігрової ситуації, гравці по черзі описують, як саме їх персонажі реагують на цю ситуацію і що вони роблять.

Ігрові механіки, що використовуються під час гри залежать від ігрової системи, яку обрали гравці. Ігрова система (або просто система) – це сукупність всіх правил, що використовуються в ході гри. Існує велика кількість найрізноманітніших ігрових систем. Система безперервно і безпосередньо впливає на весь ігровий процес. Саме обрана гравцями система зумовлює те, які механіки будуть доступні гравцям для побудови взаємодії їх персонажів з навколишнім (внутрішньо ігровим) світом, а також рівень реалістичності або фантастичності самого внутрішньо ігрового світу. При цьому майстер має повне право спростувати, ускладнити або доповнити ті чи інші правила наведені в системі, якщо вони викликають дискомфорт під час гри. Також гравці і майстер мають можливість не обирати систему, а домовитися про власні, так звані, «домашні правила».

В більшості випадків, НРІ не має обмежень стосовно світу (сетінгу), в рамках якого буде відбуватися гра. Прикладом можуть стати *GURPS*, *Microscope RPG* і *FateCore* [9, 10, 32, 54]. Винятком є системи, що були створені вже з приписаним сетінгом і прив'язані до них. Приклади таких

систем «Vampire: the masquerade», «Legend of the Five Rings», «Carbon 2185», Coriolis, Alien RPG, Things from the Flood, Mutant: year zero та ін [31, 68, 67, 56 59, 63, 60]. Гравці можуть обрати один з сеттінгів, що вже описані іншими авторами або створити власний, зробивши акцент на особливостях, які вважають найбільш цікавими. Наприклад, бажаючи зіграти в Sci-Fi сеттінг в жанрі космо опери, гравці можуть домовитися провести гру в рамках сеттінгу «Доктор Хто» або «Зоряні Війни». Якщо ж гравці бажають зіграти в дещо специфічне, вони створюють ігровий світ самостійно. Деякі ігрові системи пропонують спеціалізовані інструменти для створення світу. Прикладом такого інструменту може стати Spark, що використовується в системі Fate Core.

Після того, як гравці визначилися з системою, сеттінгом і жанром, вони починають процес створення персонажів. В рамках кожної системи виділяються різні основні характеристики, що описують персонажа, його вміння, переваги і недоліки, тощо. Але всі системи так чи інакше спонукають гравця надати персонажу не тільки ігромеханічних, але і особистісних характеристик. Тобто, додати до опису за допомогою інструментів і понять, що пропонуються системою, опис з точки зору самого гравця. Зазвичай він торкається того, як виглядає персонаж, звідки він, що йому подобається, а що ні тощо.

Першою комерційною настільною рольовою грою можна вважати Dungeons & Dragons. Вона була розроблена Г. Гайгексом і Д. Арнесоном. Перша редакція була видана в 1974 році [75, 25, 26]. На даний момент Dungeons & Dragons налічує п'ять основних редакцій і вкрай велику кількість додатків (книг сеттінгів, таких як Ravenloft [28, 57], Forgotten Realms [61] та ін.), а також різноманітних пригод (або компаній), таких як, наприклад «Out of the Abyss», «Tales from the Yawning Portal», «The Rise of Tiamat», «Hoard of the Dragon Queen», «Princes of the Apocalypse», «Storm King's Thunder», «Tomb of Annihilation», «Waterdeep: Dungeon of the Mad Mage», «Curse of

Strahd» та ін. [70, 69, 76, 55, 53, 71, 72, 73, 58]. Рольові ігри мають велику кількість різновидів і варіацій їх проведення:

- Рольова гра живої дії (такий вид рольових ігор в якому гравці відіграють персонажів за допомогою дій, а не розповіді)
  - Ігрові книги (рольові ігри розраховані на одного гравця. Зазвичай читаючи таку книгу людина вибирає з описаних варіантів дій той, що їй найбільш до вподоби і переходячи за посиланням після тексту читає, які події трапилися далі. Прикладом таких рольових ігор є книги Д. Браславського такі як «Підземелля чорного замку», «Таємниця капітана Шелтона» та інші. Для таких ігор необхідні гральні кості).
  - Словесні рольові ігри (рольові ігри в яких вся взаємодія гравців відбувається виключно за допомогою мови і розповідей. Для цього виду рольових ігор не потрібні ніякі додаткові матеріали. Успішність заявленої дії визначає лише майстер.)
  - Форумні рольові ігри (рольові ігри, що проходять на інтернет-форумах. Замість особистих зустрічей за столом гравці і майстер по черзі залишають на форумі повідомлення в яких описують дії персонажів)
- Важливо позначити різницю між НРІ та грою в «мафію» (карткову гру)

[33].

Спираючись на основні особливості настільних рольових ігор, що описані вище, ми можемо провести порівняння цих понять між собою. Основна відмінність гри в «мафію» полягає в неможливості в повному сенсі відігравати обраних персонажів. «Мафія» завжди відбувається за певним, вже визначеним шаблоном, що також не властиво для НРІ, де сюжет і послідовність подій, що відбуваються залежать від взаємодії і рішень гравців. Тобто основним і фундаментальною відмінністю «мафії» від НРІ полягає в дуже малій кількості варіантів взаємодії гравців і подій під час гри, не кажучи вже про неможливість для гравців створити власний ігровий світ. Виходячи з вищевикладеного, можна стверджувати, що існує суттєва різниця між настільними рольовими іграми і «мафією».

## 2.2 Особливості розвитку людини в юнацькому віці

Юність як віковий період вивчається багатьма психологами, але не зважаючи на це в психологічній науці, ще й досі не існує єдиного погляду відносно даного питання. Одні вчені поєднують підлітковий вік і юність в один етап розвитку, інші відокремлюють її. Також, не існує єдиного погляду на вікові кордони юнацького віку. В деяких підходах юністю називається період від дванадцяти до сімнадцяти років (Дж. Біррен), Д. Бромлей в своїй періодизації розділяє юність (яку вважає одним з так званих «циклів») на пізніє шкільне дитинство (одинадцять – п'ятнадцять років) і пізню юність (від п'ятнадцяти до двадцяти одного року). Е. Еріксон в своїх роботах поєднує підлітковий вік і юність і вважає, що цей період має місце від дванадцяти до двадцяти років.

Все вищевикладене безумовно ускладнює вивчення цього вікового періоду і унеможлиблює об'єктивний опис особливостей розвитку людини в цей період, що базувався б на положення, створених одним автором. Тому оптимальним для нас рішенням є послідовно розглянути декілька найбільш популярних авторських підходів до питання юнацького віку в психології.

**Е. Еріксон** в своїх роботах поєднував підлітковий і юнацький вік в один період розвитку, що продовжується від дванадцяти до вісімнадцяти років. Основною соціальною групою спілкування в даний період Е. Еріксон називає однолітків. Кризою періоду юності є криза Его-ідентичності, позитивним вирішенням якої є власне набуття Его-ідентичності, а негативним - дифузія особистості. За Е. Еріксоном, юнацтво, а саме переживання індивідом кризи Его-ідентичності, впливає на подальше протікання життєдіяльності людини. В рамках даного підходу не існує чіткої межі між поняттями «підлітковий вік» і «юнацтво». Це тягне за собою практичну відсутність диференціації особливостей розвитку індивіда в ці періоди. Отже, ми можемо стверджувати, що особливості розвитку в

юнацькому віці співпадають з особливостями підліткового віку, а їх результатом є набуття его ідентичності, що знову ж таки є ідентичною рисою з підлітковим віком [41].

**О.М. Леонт'єв і Д.Б. Ельконін.** Вікова періодизація в рамках даного підходу спирається на поняття ведучої діяльності, що представляє собою певну діяльність, що домінує над іншими, в певний період життя людини. Ведуча діяльність визначає напрямок розвитку особистості в цей віковий період. Виходячи з поняття ведучої діяльності, Д.Б. Ельконін створив свою періодизацію розвитку, в якій позначив період від п'ятнадцяти до сімнадцяти років позначив як «старший підлітковий вік», або «юність». В якості ведучої діяльності юнацького віку Д.Б. Ельконін виділив навчально професійну діяльність. Вона передбачає поглиблене оволодіння знаннями деяких галузей науки. Основними психічними новоутвореннями в юнацькому віці є світогляд, ідеали і професійні інтереси [11 с. 38].

**Функціонально-стадіальна модель онтогенетичного розвитку.** Автором даного підходу є Ю.М. Карандашев. В основі періодизації лежать принцип, що були описані ще Л.С. Виготським, а саме інтеріоризація досвіду, що був отриманий з оточуючого світу.

Юнацький вік в даній періодизації поділена на два періоди. Юність продовжується від дванадцяти до шістнадцяти (перший період) і від шістнадцяти до двадцяти років (другий період). Ведучою функцією юнацтва, як стадії розвитку особистості, Ю.М. Карандашев називає автономізацію (в перший період) і ідеологізацію (в другий період). В результаті проживання людиною першого періоду юності, в неї формується «домагання зовнішньої дорослості», тобто бажання наблизитися до дорослості, за допомогою зовнішньої атрибуції. Новоутворенням другого періоду юнацького віку, згідно з Ю.М. Карандашевим, є «домагання внутрішньої дорослості» (можна сказати формування субособистості дорослого) [11 с.32].

Наступним підходом до вивчення специфіки розвитку людини в юнацькому віці стане підхід викладений **І.С. Коном**. І.С. Кон вкрай докладно

описує свої погляди на питання специфіки юнацького віку в своїй книзі, під назвою, «Психологія ранньої юності». На думку автора, ранньою юністю називається період від чотирнадцяти – п'ятнадцяти до вісімнадцяти років [12 с.232]. В цей період завершуються процеси біологічного формування, що почалися у підлітковому віці. Саме в цей період людина починає інтеграцію в професійне робоче середовище. Багато людей юнацького віку роблять перші спроби знайти джерело доходів. Це, звичайно, тягне за собою початок процесу адаптації до нових соціальних груп, що з'являються в соціальному просторі юнака, а також до нових обов'язків і рівню відповідальності. Збільшення кількості соціальних зв'язків, контактів і обов'язків може призвести до небезпеки психічного виснаження та/або невротичних проявів.

I.C. Кон стверджує, що рольовий репертуар особистості також бурхливо розвивається в юнацькому віці, готуючи людину до досягнення головної мети розвитку в юнацькому віці – професійного самовизначення [12 с.233]. Разом з появою нових соціальних ролей природнім чином з'являються також нові, до того не знайомі людині види діяльності. Для їх засвоєння і подальшого розвитку юнаку часто необхідно вивчати вузько спрямовану, специфічну інформацію, стосовно обраної їм спеціальності.

В психічному полі юнака, ще й досі залишаються проблеми, що унаслідуються з попереднього (підліткового) етапу. Але, після професійного самовизначення пріоритети юнаків змінюються. На перший план виходять такі проблеми як визначення свого місця в світі, розвиток світогляду, самоусвідомлення [12 с.233].

I.C.. Кон також вважає, що віковий період від вісімнадцяти до двадцяти трьох можна назвати пізньою юністю. Цей період являє собою перехід до дорослості, остаточний відхід від проблем і питань, що були актуальні у підлітковому віці. Разом з цим, змінюється також соціальне відношення до юнака. Він більше жодним чином не асоціюється з дитиною і сприймається людьми як повноправний член суспільства.



Ознайомившись з підходом І.С. Кона можна сказати, що він має багато спільного з підходом О.М. Леонтьєва, але І.С. Кон більш розгорнуто і докладно описує специфіку, притаманну різним сферам життя людини юнацького віку.

**В.С. Мухіна** описуючи юність, особливо наголошує на аспекті самовизначення юнаків, їх становлення в суспільстві і закріплення особистісних характеристик. Але на відміну від теорій юності, що були описані вище, теорія В.С. Мухіної приділяє особливо пильну увагу питанню морального дозрівання юнака і остаточному формуванню понять добра та зла, що відбувається саме в період юності [11 с.235].

За твердженням В.С. Мухіної, юнаки особливо гостро відчувають проблеми пов'язані зі складними поняттями моралі (такими як гідність, світогляд, право, обов'язки та ін.) Саме через цю загострену чутливість, юнаки часто з власної волі піддають себе складним моральним випробуванням.

В.С. Мухіна пише про це так:

"Юність прагне відчути себе в спокусі і сходженні, в боротьбі і подоланні, в падінні та переродженні - у всьому тому різноманітті, що притаманне стану розуму і серця людини" [11 с. 235].

Від вирішення питання добра і зла залежить важливе новоутворення юнацького віку, а саме, внутрішня позиція людини. Внутрішня позиція може бути конструктивною чи деструктивною. Юнак постійно зазнає тиску з боку оточуючого соціального середовища. Це виражається у вигляді соціальних норм, що йому нав'язуються. Якщо юнак зуміє виробити конструктивний спосіб взаємодії з оточенням, в нього розвинеться конструктивна внутрішня позиція. Деадаптація ж у цьому віці веде до встановлення деструктивної внутрішньої позиції, що тягне за собою жорстко опозиційну (відносно соціальних норм) психічної установки і як наслідок до відхилень в поведінці [11 с. 235].

Також юнацтво - це період в який активізуються потреби людини в романтичних відношеннях. Під час реалізації цих потреб юнак поступово проходить відокремлення від сім'ї і набуває свого місця в соціальному житті. Цей процес також може бути пов'язаний зі складностями подолання емоційної прив'язки, тощо. **Тепер, проаналізувавши вікову категорію юнацтва ми можемо перейти до аналізу архетипічних змістів настільних рольових ігор.**

### **2.3 Архетипічний аналіз окремих ігрових систем і процесу гри**

Архетипічний аналіз процесу настільної рольової гри є достатньо складним завданням. В даному випадку складність аналізу зумовлена тим, що настільні рольові ігри мають малу кількість чітких, загальних і визначених рис. Як вже згадувалося раніше, кожна окрема настільна рольова гра є продуктом творчої діяльності групи, що складається з гравців і майстра. З цього витікає той факт, що кожна настільна рольова гра містить унікальний архетипічний зміст. Але не зважаючи на це, все ж існують, хоч і не численні, але загальні особливості і змісти, що притаманні настільним рольовим іграм в цілому. В даній частині роботи нами буде розглянуто і проаналізовано з точки зору архетипічних змістів спочатку риси, що характерні для настільних рольових ігор, як таких. Після цього нами будуть проаналізовані, також деякі рольові системи.

Почнемо архетипічний аналіз процесу протікання настільної рольової гри і їх загальних особливостей з фігури **майстра гри**. Як вже описувалося вище, роль майстра в ході гри полягає в організації ігрового процесу, узгоджені дій гравців між собою та з ігровим світом. Крім того, майстер розробляє загальний напрямок сюжету, що розігрується у грі, в подальшому адаптуючи і змінюючи його, відповідно до дій персонажів-гравців. Всі персонажі і істоти, що не контролюються гравцями, також відіграються майстром.

Таким чином майстер гри – ключова фігура впродовж всього процесу протікання настільної рольової гри. Практично не існує ігрових систем, що

дають змогу вести гру без майстра. В більшості ж випадків майстер є тим учасником гри, що спроможний в будь який момент радикально змінити її, або якийсь її аспект (включаючи персонажів, що відіграються іншими гравцями). Спираючись на ці характеристики ролі майстра, можна сказати, що майстер в ході гри проявляє наступні архетипи: Самість (так як він організує і узгоджує взаємодію всіх учасників процесу), Маска (постійно змінюючись і беручи на себе різноманітні ролі, від людей до надприродній істот і тварин), Бог (так як змінює світ довкола себе, за власним бажанням (мається на увазі внутрішньо-ігровий світ)).

**Гравці.** В той час як майстер займається організацією гри на рівні всього ігрового світу, гравці також оказують значний вплив на хід гри, взаємодіючи з внутрішньо-ігровим світом через своїх персонажів. Але, на відміну від майстра, який повинен відігравати вкрай велику кількість ролей, тобто втілювати велику кількість архетипів в ході гри, гравці зазвичай концентруються на відігранні одного персонажа. Це, звичайно, звужує коло архетипів, що проявляються в діяльності гравця. Також це додає певної складності в процес аналізу, так як в кожній окремій грі персонаж кожного гравця може втілювати різні архетипи. Різноманітні прояви гравців, що мають місце в процесі гри є втіленням пригнічених потягів і бажані гравця. Тобто, можна сказати, що кожен гравець втілює в своєму персонажі те, що він не спроможний здійснити в реальному житті (або реалізація цих потреб пов'язана зі значними труднощами).

Отримуючи досвід задоволення цих потреб через взаємодію з внутрішньо-ігровим світом, людина не тільки знижає рівень психічної напруги і можливість невротизації, вивільнюючи не використану психічну енергію, а й отримує можливість виробити і натренувати способи поведінки, що допоможуть йому в подальшому перейти до конструктивної реалізації даних потреб в повсякденному житті.

Гравець, під час гри, проявляє наступні архетипи: Тінь ( під час гри людина практично на пряму взаємодіє з Тінню, витягуючи з неї різноманітні

психічні змісти і енергію), Гравець (архетип, що власне, занурює людину в «стан гравця», що описувався вище і дає змогу грати). Окрім цих двох архетипів втілюються, також, усі архетипи, що входять до структури особистості. Гравець може проявляти і інші, але вони вже є індивідуальними в кожному окремому випадку.

**Внутрішньо-ігровий світ.** Світ, або всесвіт, що створюється гравцями і майстром для проведення гри, звичайно, також несе в собі архетипічні змісти. Однак, як і у випадку з гравцями, ігровий світ і його архетипи відрізняються в кожній окремій грі. Можна сказати, що архетипічна специфіка ігрового світу залежить від сеттінгу обраного гравцями. Тому, говорячи про ігрові світи як такі неможливо виділити в них архетипи, що були б для всіх однакові, окрім, власне архетипу Всесвіту і, так само як у випадку з гравцем, всі архетипи зі структури особистості. Специфіка їх прояву тут, полягає в тому, що вони вплітаються у структуру ігрового світу. Наприклад, Самість втілюється в основній ідеї, довкола якої будується світ, Тінь у заборонах і табу прийнятих там, Аніма і Анімус в образах чоловіків і жінок, що його населяють.

Тепер, коли нами було проведено архетипічний аналіз процесу гри і його окремих складових, ми можемо почати аналізувати деяких рольових систем. Кожна гра система відрізняється від інших не лише ігровими механіками, а й архетипічними змістами, що в ній представлені. Ці змісти мають вкрай важливе значення, так як під час гри люди, що вступають в контакт з архетипами, що представлені у грі, зазнають їх впливу. Наслідком такого впливу є занурення людини в певний психічний стан, позитивний або негативний.

Під час архетипічного аналізу рольових систем ми не будемо загостряти увагу на ігрових механіках. Замість цього ми проаналізуємо значні і вагомні деталі описаного сеттінгу і найважливіших персонажів (за необхідності). Це дасть нам змогу визначити архетипи, що домінують в рамках сеттінгу, а отже над системою в цілому.

**Vaesen. Nordic horror roleplaying** [64]. Дана система була вперше опублікована у липні 2020 компанією Free League publishing. Самі автори визначають жанр гри як «Cozy horror» (затишний хоррор). Сеттінг Vaesen представляє собою Швецію 1800-их років. Реальність, описана у грі вкрай наближена до звичайної, за тим винятком, що в світі Vaesen поруч з людьми існують різноманітні міфічні істоти. Власне, слово Vaesen, в перекладі з Датської, означає «істота» і використовується для позначення будь яких надприродних і містичних істот.

Міфологічною основою Vaesen стали скандинавські міфи і легенди. Істоти, що описані у грі, практично не були змінені, відносно їх міфічних прототипів. Вже сам цей факт, робить для нас очевидним ступінь насиченості даного сеттінгу і системи архетипічними змістами. В книзі правил представлено більше двадцяти різноманітних істот скандинавської міфології, що можуть з'явитися у грі. При цьому, автори наголошують на тому, що не обов'язково використовувати саме істот, що вже описані в книзі. Вони спонукають гравців залучати до своїх ігор саме істот, що мають місце в міфології, що ближча їм (гравцям). З точки зору психології, це означає, що гравці, у яких не виникає поклику відігравати взаємодію з архетипами скандинавської міфології легко можуть перебудувати свою гру так, щоб представлені в ній архетипи узгоджувалися з їх культурно- історичним середовищем. Крім того, не обов'язково починати гру в Швеції. Гравці можуть обрати будь яку іншу країну. Зважаючи на таку пластичність даної системи у питаннях її міфологічного наповнення, можна стверджувати, що архетипічний аналіз наведених в книзі правил міфічних істот не є необхідним, в рамках даної роботи. Бажаючи завжди зможуть провести його самостійно.

Гра пропонує гравцям узяти на себе ролі членів, так званої, Общини («The Society»). До суспільства входять люди, що володіють особливим даром, який носить назву «Бачення» (The Sight). Цей дар дозволяє їм бачити надприродних істот, усвідомлювати їх існування і, як наслідок, взаємодіяти з

ними і зі світом, керуючись вже не тільки звичайними матеріалістичними уявленнями про речі і події, що в ньому відбуваються. У всьому іншому, члени Общини є звичайними людьми.

Автори пропонують почати гру з зустрічі гравців з останнім живим членом Общини, що постарів і частково втратив ясність розуму. Він втомлений, і більше не бажає мати нічого спільного із Общиною, або містичними істотами. Тому він віддає персонажам ключ від особняка, що слугував головним штабом Общини. Так, вступивши в володіння штабом організації – гравці стають її членами.

З особливостей даної системи, також можна виділити те, що автори виділяють шість, так званих, принципів, до дотримання яких вони призивають гравців, а саме: Вейзени не добрі і не злі; Природа темна і небезпечна; Скандинавія змінюється; Знання і хитрість – ключі до успіху; Мандрівка – це частина цілі; Ви не виживите один без одного [64 с. 15]. За твердженням авторів, порушення хоча б одного з принципів призведе до руйнування тієї атмосфери внутрішньо-ігрового світу, яку вони хотіли передати. Архитепічне значення всіх цих тверджень буде розібране нижче. Також, гравцям пропонується обрати своїм персонажам один з описаних в книзі архетипів (Примітка: авторами даної ігрової системи цей термін вживається у значенні «типаж»). Серед них: Академік, Доктор, Мисливець, Окультист, Офіцер, Священник, Приватний детектив, Слуга, Пройдисвіт і Письменник. Всі вони мають свої особливості і унікальні можливості, з точки зору ігрової механіки. На відміну від принципів, типажі не будуть аналізуватися докладно в рамках даної роботи. Це не є необхідним, так як всі вони вже мають докладний опис в книзі правил [64 с. 26-36]. Тепер, коли ми ознайомилися з основними рисами, що характеризують сеттінг Vaesen, ми можемо приступити до аналізу архетипічних змістів його центральних компонентів.

*Принципи сеттінгу.* Як вже зазначалося вище, самі автори вказують на те, що принципи необхідні для передачі атмосфери сеттінгу такою, як вона

замислювалася. Зважаючи на це, для нас стає вкрай важливо проаналізувати дані принципи, для усвідомлення загального архетипічного фону сеттінгу, що в подальшому спростить для нас завдання глибокого аналізу сеттінгу через поступове аналізування його фрагментів.

Отже, першим принципом є «Вейзени не добрі і не злі». Звертаючись до міфології різних народів, ми частіше за все, дійсно побачимо, що міфічні істоти не є втіленням добра чи зла. Ратше вони є втіленням деяких явищ і сил природи. Якщо ж з ними все ж виникають проблеми, вони, зазвичай не є результатом навмисних дій скоєних з ціллю задати шкоди. Так, наприклад, троллі, що описані, як раз, у міфології скандинавських народів, можуть викликати шторми і топити кораблі, але роблять вони це лише тоді, коли моряки, заходячи в бухту, не знімають щитів з борту корабля. Троллі сприймають це як особисту образу і акт агресії [2 с.9, 39 с. 61-65]. Лішаки, вже зі слов'янських міфів, можуть зробити так, щоб людина заблукала у лісі, або стала здобиччю диких звірів, але вчиняють вони так, зазвичай, тоді, коли люди перестають проявляти повагу до лісу (на приклад вбивають на полюванні більше звірів, ніж необхідно, або вирубують забагато дерев) [38 с.320-328]. Кіцуне, лиси перевертні з японської міфології, володіють могутньою магією і можуть скоїти багато лиха, але при цьому здатні співіснувати і навіть створювати сім'ї з людьми. До злих вчинків вони вдаються в основному коли їх життю щось загрожує, або якщо їх довіру зрадили [с. 13 с. 62].

Другий принцип – «Природа темна і небезпечна» одразу робить для нас очевидним, що за задумом авторів, більшість персонажів сеттінгу віддалені від природних умов існування і знаходяться під впливом більш сучасних, наближених до технології, матеріалізму і раціоналізму архетипічних змістів.

Третій принцип – «Скандинавія змінюється» відсилає нас до проблеми, що багато разів була описана К.Г. Юнгом у великій кількості робіт, а саме – зміна архетипів домінуючих в соціально-культурному просторі. (Зокрема, цьому питанню присвячена робота «Один сучасний міф. Про речі, що

спостерігають у небі» [43 с. 349]). Якщо попередній принцип торкався цієї теми лише опосередковано, третій прямо говорить про те, що однією з тем, що піднімається авторами даної системи і сетінгу є саме конфлікт архаїчних і новітніх архетипів за домінування над людьми. Вона ще неодноразово зустрінеться нам, в тому чи іншому вигляді, впродовж аналізу Vaesen.

Четвертий принцип – «Знання і хитрість – ключ до успіху» нагадує нам погляди філософів-гностиків, що вже згадувалися раніше. Якщо ж розглянути четвертий принцип з точки зору скандинавської міфології, на якій концентрується сетінг, ми одразу згадаємо образи богів Одіна і Локі [40 с. 33-43, 75-80]. Одін, розуміючи важливість знань приносить себе (собі ж) в жертву і висить три доби головою донизу, заради пізнання секрету рунічного письма, а пізніше віддає око за можливість отримати мудрість [8]. Локі, в свою чергу є богом хитрості і блазнювання (хоча це не завжди було так), і його хитрощі, хоча і стають причиною проблем, вони ж часто дають змогу їх вирішити. Коли ж Локі застосовує свою хитрість для вирішення завдань, що ставить мудрий Одін, результат перевищує очікування [7, 34].

П'ятий принцип – «Мандрівка – це частина цілі» пов'язаний з четвертим. Знову ж таки, звертаючись до міфології ми побачимо, що під час різноманітних мандрівок і подорожей герої міфів набувають нових корисних навичок і якостей, заводять друзів та інше, включаючи і знання.. Не кажучи вже про те, що мандрівка (а точніше «подорож героя») є обов'язковим етапом індивідуації за Дж. Кемпбеллом. Тобто, навіть якщо первинна ціль не буде досягнута, персонажі гравців все одно винесуть щось корисне для себе із самого шляху до неї.

Шостий принцип – «Ви не виживите один без одного» відкрито спонукає гравців до співпраці і взаємодопомоги у складних ситуаціях. Можна сказати, що він допомагає гравцям проявити екстровеєртивну сторону особистості (якщо з цим виникають проблеми).

Принципи сетінгу містять наступні архетипи: Рівновага (перший принцип), архетип Сучасності (теперішнього часу) (другий і частково третій



принципи), Конфлікту, Ворожби і Змін (третій принцип), Мудрець і Блазень (четвертий принцип), Мандрівник (можливо, як один з архетипів шляху до індивідуації) (п'ятий принцип), архетипи Колективності, Товаришкості і Спільності (шостий принцип).

*Община.* В книзі правил Vaesen вказується, що Община є дуже старою організацією і на момент 1800-их років вона майже припинило своє існування. Основною метою Общини є розслідування містичних і надприродних ситуацій та випадків і вирішення проблем, що виникають у звичайних людей з надприродними явищами і істотами. [64 с. 79]. Також в книзі вказано, що Община, як організація, займалася не звичайним приборкуванням Вейзенів, що викликають проблеми, а, насамперед, намагаються знайти конструктивний вихід з ситуації, що склалася.

Паралельно члени Общини збирали якомога більше інформації про різноманітних містичних і чарівних істот, щоб полегшити повторну взаємодію з Вейзенами того ж виду, якщо вони зустрінуться. Звичайно, не з усіма міфічними істотами вдавалося домовитися. В цьому випадку Община була вимушена робити спробу перемогти Вейзена. Це пов'язано з великими труднощами, що будуть розглянуті далі.

З часом, зміну в людському суспільстві і свідомості, що були викликані поступовим технічним прогресом, зробили існування Общини непотрібним. Так як містичні істоти були витіснені з міст проживання людей, або пішли звіти самотійно [64 с. 79-86]. Тобто, можна сказати, що причиною поступового припинення існування Общини також є зміна архетипів домінуючих в психічному просторі.

Община (організація) втілює наступні архетипи: Захисник (так як захищає людей від надприродного і навпаки), Мудрець (збираючи інформацію про містичних істот), Спільність (організуючи і збираючи певних людей).

*Члени Общини.* Як вказувалося вище, люди що входять до Общини є цілком звичайними людьми, що в якийсь момент свого життя отримали дар

Бачення. Знову ж таки, звертаючись до етапів індивідуації, за Дж. Кемпбеллом, членів Общини можна вважати людьми, що стають на шлях до індивідуації. Зустріч з останнім живим членом Общини у самому початку, або перед початком гри, є аналогом зустрічі з надприродним покровителем, що оказує необхідну допомогу персонажам, направляючи їх. Початок співпраці у якості членів Общини. В свою чергу, аналог стадії виходу. Саму появу дару Бачення у людини можна вважати «первинним покликом», або його наслідком (в залежності від того як конкретний гравець опише отримання своїм персонажем Бачення).

При цьому, спираючись на вище викладене стосовно сеттінгу Vaesen, можна стверджувати, що члени Общини в цілому можуть бути носіями різноманітних архетипів, психічних особливостей і фізичних даних, але, все ж, існують архетипічні змісти, що єдині для всіх них.

Всі члени Общини є людьми, на шляху до індивідуації. Окрім зазначеного вище, на це вказує той факт, що їх розвиток не зупиняється впродовж всієї гри. Зустрічаючи міфічних істот вони часто опиняються у небезпечних ситуаціях, вийшовши з яких можуть отримати більше незвичайних здібностей. Опускаючи ігромеханічну складову цього процесу, можна сказати, що кожний раз, коли член Общини опиняється на порозі смерті і при цьому виживає, він має змогу отримати деяке просвітлення, або вміння (наприклад після одужання він з'ясує, що тепер йому значно легше розумітися з деякими з надприродних істот). Дж. Кемпбелл описував ретуали деяких народів, що також, включали необхідність опинитися у тяжкій ситуації, або взагалі (як і у випадку Vaesen) між життям та смертю. Дж. Кемпбелл вказує, що на думку цих народів, занурення у глибокий транс необхідне для покращення розуміння і взаємодії з психічними змістами [14 с. 139-140].

Члени Общини втілюють наступні архетипи: Герой (людина на шляху до індивідуації), Мудрець (так як збирає інформацію про надприродних істот), Екстровертивність (або Амбівертивність) (члени Общини мають

навчитися будувати конструктивну взаємодію між собою і з містичними істотами. На це вказує, також, один з принципів Vaesen), Також, так само, як і у випадку з персонажами будь яких інших систем, члени Общини, що являють собою персонажів гравців втілюють в собі, тим чи іншим чином, всі особистісні архетипи. Специфіка їх прояву у персонажа залежить від самого гравця).

*Особняк Общини.* Це місце є вкрай важливим і йому відведена особлива ролі в рамках сеттінгу Vaesen. Згідно з книгою правил, особняк є не звичайною будівлею. Його навіть можна назвати окремим персонажем. Після кожної пригоди, члени Общини повертаються в особняк. Він є місцем відпочинку і притулком де Община може залишатися у безпеці і лікувати поранення (як фізичні так і психічні). Там зберігається вся зібрана інформація. Іноді, для особняка Общини використовується окремий лист персонажа.

Особняк общини втілює наступні архетипи: Захисник (особняк захищає Общину від зовнішніх небезпек), Притулок, Туман (персонажі що отримують ключ від особняка, багато про нього не знають).

*Вейзени.* Очевидним є той факт, що являючи собою міфологічних істот, Вейзени представляють собою різні архетепічні змісти (відповідні сенсам кожної окремої істоти). Але в рамках даного сеттінгу всі містичні істоти об'єднані єдиною ідеєю, а саме – вони втілюють ірраціональні сили природи.

В ході ігрового процесу містичні істоти постають перед гравцями не як щось, що потребує вирішення, або непокоєння. Вони просто існують у світі водночас з усіма іншими (не містичними істотами). Вейзени мають свої цілі і в цілому діють, не завжди враховуючи інтереси інших істот. Саме тому, іноді, виникають проблеми. Містичні істоти, в рамках даного сеттінгу, володіють тими ж здібностями, що і в реальній міфології. Тобто можуть контролювати погоду, проклинати, а деякі мають владу над простором і часом.

Звичайні люди, опинившись під впливом містичних істот, скоріше за все не усвідомлять цього. Члени Общини, в свою чергу, зроблять все можливе, щоб уникнути виникнення конфліктів і зіткнень з Вейзенами. Це дуже не просто, так як Вейзени, згідно правилам, не можуть бути вбиті звичайними методами. Для кожного з них існує своя, унікальна, форма взаємодії. Тобто, для вирішення проблеми, пов'язаної з містичною істотою (наприклад, тролль, що образився на рибаків, і влаштував шторм, що унеможливив вихід в море для людей) члени Общини повинні підібрати підходящий ритуал, що заспокоїв би саме цю істоту. Самі Вейзени, в свою чергу, можуть заважати з'ясуванню необхідної для ритуалу інформації, або збору інгредієнтів. Але, все ж, абсолютна більшість містичних істот не заважає людям, а навпаки намагається уникнути контактів з ними.

Вейзени втілюють архетипи: Ірраціональності, Природності, Минулого (древності), Традицій, решта архетипів змінюється від істоти до істоти.

*Таємниці.* Коли члени Общини вирішують заспокоїти якусь міфічну істоту, навіть якщо їм вдасться з'ясувати необхідний ритуал і підготувати все необхідне, вони не зможуть добитися бажаного результату, доки не узнають таємницю Вейзена, на якого буде спрямовано ритуал.

В міфології міститься багато прикладів ситуацій, коли для конструктивної взаємодії з надприродними істотами, необхідно спочатку пізнати деяку таємницю (наприклад, стать Ігоші, щоб вірно дати ім'я). Кожна міфічна істота даного сеттінгу має свою таємницю, або декілька.

Таємниця є втіленням архетипів Туману і Скарбу (Вейзени захищають свої таємниці).

*Індустріальна революція XIX ст.* Індустріальна революція є однією з центральних ідей, довкола якої будується сеттінг Vaesen. Авторами піднімаються питання про взаємодію і вплив традицій і архаїчних поглядів зі швидко змінюючимся навколишнім світом. Можливо, XIX ст. було обране авторами саме тому, що зміни, які несла із собою індустріалізація

промисловості, особливо яскраво помітні на фоні ще не встигнувшої змінитися країни (в даному випадку – Швеції).

Принцип «Скандинавія змінюється» впродовж всієї гри нагадує гравцям, що динаміка змін традиційного укладу на новітній, технічно орієнтований, лише прискорюється. А разом з ним підвищується і кількість проблемних ситуацій викликаних конфліктами архетипів різних часів. Тобто, індустріальна революція, за задумом авторів, стає однією з основних глобальних причин виникнення проблем з міфічними істотами.

Індустріальна революція (в рамках сетінгу) втілює архетипи: Майбутнього, Змін, Матеріалізму, Конфлікту, Розвитку, Егоїзму (так як нехтує потребами Вейзенів).

Здійснивши докладний архетипічний аналіз сетінгу Vaesen можна сказати, що автори піднімають достатньо глибокі психологічні питання, намагання знайти рішення яких, в ході гри, призводить до активізації трансцендентної функції, та її розвитку.

**Tales from the Loop.** (Далі TftL). Так само як і попередня, ця система видана компанією Free League Publishing. Гра була вперше опублікована у 2017-ому році. Події гри відбуваються, знову ж таки у Швеції. Але часовим періодом тепер є не XIX ст. Тепер це вісьмидесяті роки XX ст. Вісімдесяті представлені у грі відрізняються від реальних високим рівнем технологічного розвитку. У світі TftL, після другої світової війни, було винайдено декілька над-технологій, що змінили подальший хід історії. Головним винаходом став прискорювач часток нового покоління. Перший з них був побудований у п'ятидесяті роки у штаті Аризона, США (альтернативне місце для початку гри) [62 с.35]. Трохи згодом, Швеція вирішила також виділити фінансування на будівництво аналогічного пристрою на своїй території. На момент вісімдесятих, згідно з книгою правил, прискорювач, що розташований у Швеції є найбільш великим з існуючих. Ці прискорювачі дозволяють людям проводити фізичні дослідження, вивчаючи структуру матерії і часу, як таких.

Що дозволяє, потім, створювати над-технології, що засновані на отриманих знаннях.

Місцеве населення прозвало новий прискорювач "Петля" [62 с.9,15]. Не зважаючи на надзвичайну користь, що принесла людству Петля, вона також є джерелом постійної небезпеки. Люди, що працюють з Петлею не розуміють до кінця, як саме вона працює. Тому кожен експеримент, що проводиться з петлею, потенційно, може принести не тільки користь, а й лихо. Кожен раз створюючи новий матеріал, або відкриваючи проходи до інших світів, або експериментуючи з переміщенням в часі, вчені ризикують не тільки своїм життям, а й добробутом всього світу.

Головною особливістю даної системи є те, що ігровими персонажами в ній можуть бути лише діти (від десяти до п'ятнадцяти років). Автори спонукають гравців не просто створити персонажа з тілом дитини, а й намагатися якомога точніше відігравати поведінку та спосіб мислення дитини. Так само, як і у Vaesen, автори виділяють основні принципи сеттінгу. В даному випадку це: твоє рідне місто повне незвичайних і фантастичних речей; повсякденне життя нудне і нещадне; дорослі недосяжні і недоторканні; землі Петлі небезпечні, але діти не умруть; гра грається сцена за сценою; світ описується в співпраці [62 с.10-15]. Типажами персонажу, що пропонуються в TftL є: Книжковий хробак; Комп'ютерщик; Сільський житель; Спортсмен; Популярна дитина; Рокер; Баламут; Дивак. Так само як і в попередньому аналізі, нами будуть докладно розглянуті принципи і, при цьому, опущені типи. Також, можна зазначити, що згідно з книгою правил, кожна дитина має якусь гордість. Щось, чим вона пишається, і у складні моменти ця гордість може допомогти дитині [62 с.49-57].

*Принципи TftL.* Перший принцип «Ваше рідне місто повне дивних і фантастичних речей» стимулює гравців і майстра до наповнення оточуючого світу незрозумілими і загадковими речами та подіями. Зважаючи на специфіку системи, можна стверджувати, що далеко не всі з них дійсно не мають пояснення. Причиною їх загадковості можна вважати дитяче

сприйняття реальності. Не маючи можливості всебічно дослідити загадковий предмет, діти домислюють інформацію про нього. Ця домислена інформація часто не відповідає об'єктивній реальності. Але, водночас, такі домислення часто ведуть персонажа шляхом ірраціональної логіки і міфологічного способу мислення, а вони, в свою чергу, як ми знаємо з робіт К.Г. Юнга, можуть бути корисними, бо забезпечують більш продуктивну роботу трансцендентної функції [49 с.72, 46 с.58]. Звісно, разом з персонажем міфологічним мисленням, під час гри користується і гравець.

Другий принцип «Повсякденне життя нудне і нещадне». Він необхідний для того, щоб гравці захотіли дослідити навколишній світ. Для персонажів, а як наслідок і гравців, сіре повсякденне життя різко контрастує з навколишнім світом, що здається яскравим і потребує дослідження. Можна сказати, що даний принцип опосередковано є причиною виникнення у гравців бажання і поклику до подорожування по внутрішньо-ігровому світу.

Третій принцип «Дорослі недосяжні і недоторканні» несе в собі подвійний сенс. По-перше він нагадує нам про проблему різниці і нерозуміння між різними поколіннями, а по-друге – пробуджує прагнення до самостійності персонажів. Не маючи змоги звернутися до дорослих (що в рамках сеттінгу описані як могутні істоти) діти вимушені діяти самостійно. Опосередковано цей принцип призводить також до пробудження хитрості, винахідливості та, комунікативних навичок.

Окрім того, що дітям в TftL і без того важко вступити в контакт з дорослими, в книзі правил вказано, що кожне таке звернення завжди має для персонажа (дитини) свою ціну. Попросивши про допомогу персонаж ризикує бути зобов'язаним зробити щось, чого не хоче (наприклад, відмовитися від продовження прогулянки з друзями і виконати домашню роботу). Це слугує додатковою мотивацією для гравців розвивати в своїх персонажах, а отже і в собі, навички, що дозволять вирішувати проблеми самостійно.

Четвертий принцип «Землі Петлі небезпечні, але діти не умруть». Цей принцип є виокремленою констатацією одного з найважливіших правил TftL. З навколишнім світом може трапитися, що завгодно, діти можуть опинитися в будь якій небезпеці і можуть постраждати фізично або психічно. Але щоб не трапилося, якими б жорсткими не були умови, що склалися у внутрішньо-ігровому світі – діти не можуть померти в ході гри.

Цей принцип, з одного боку, знижує рівень відповідальності гравців, нівелюючи необхідність непокоїтися за виживання персонажа, а з іншого – змушує більш пильно слідкувати за іншими компонентами гри. Адже, не дивлячись на неможливість смерті персонажа, негативне завершення пригоди все ще залишається можливим. Можна сказати, що цей принцип допомагає гравцям сконцентруватися на подіях внутрішньо-ігрового світу.

П'ятий принцип «Гра грається сцена за сценою» є здебільшого рекомендацією стосовно того, на яких моментах сюжету слід загострити увагу. Але він теж має сенс з психологічної точки зору. Можна сказати, що четвертий і п'ятий принципи, в деякій мірі пов'язані. Відсутність затягнутих, нудних або ситуацій, що повторюються, сприяє концентрації уваги гравців на тому, що є дійсно важливим для них (тобто відсутність необхідності щоразу описувати, як персонаж йде до школи, або чекає автобус на зупинці (приклади узято з книги правил [62 с.12-13]), зберігає енергію і творчі спонукання гравців для відігравання тих ситуацій, що вони самі вважають важливими).

Шостий принцип «Світ описується у співпраці» є важливим принципом. Як вказувалося вище, вільне фантазування позитивно впливає на динаміку психічних процесів особистості і сприяє зниженню психічної напруги. В книзі правил вказано, що майстер має залучати гравців до процесу описання внутрішньо-ігрового світу (питати їх як виглядають їх батьки, дім школа, що каже персонажу мати, тощо (приклади узято з книги правил [62 с.13])).



Тобто, можна стверджувати, що цей принцип безпосередньо сприяє покращенню психічного стану гравців і спрощує усвідомлення психічних змістів з колективного несвідомого. Це, в свою чергу, знижує вірогідність невротизації особистості.

Принципи TftL містять наступні архетипи: Міф, Ірраціональність (перший принцип), Циклічності, Системності, Визначеності і Поклику (другий принцип), Конфлікту (між поколіннями), Недовіри (з боку батьків), Договору (між батьками і дитиною) (третій принцип), Життя, Безпеки (четвертий принцип), Раціональності (п'ятий принцип, так як закликає не витратити час і енергію без необхідності), Творчості, Спільності (шостий принцип).

*Діти.* Діти є центральними персонажами даного сеттінгу. Звичайно, являючи собою персонажів гравців вони втілюють всі особистісні архетипи. Крім цього, діти завжди досліджують світ TftL і намагаються розгадати якісь таємниці [62 с. 78]. Їх не влаштовує нудьга повсякденності і постійна зайнятість дорослих. Це спонукає їх шукати пригод в оточуючому світі.

Діти в TftL не обов'язково щасливі. Деякі з них вже на початку гри переживають складні життєві ситуації. Це в основному залежить від того, що гравець вирішить вказати в передісторії свого персонажа. Також, на це може вплинути обраний типаж (але це не обов'язково).

Діти в TftL втілюють наступні архетипи: всі особистісні архетипи, архетип Дитини, архетип Минулого часу (для гравців), архетип Дослідника (вивчаючи навколишній світ), Мудреця (розгадуючи таємниці), Ірраціоналізму. Решта архетипів відрізняється, в залежності від того, як гравець вирішить відіграти свого персонажа.

*Дорослі.* Батьки дітей та просто люди, що подорослішали, в TftL описуються схоже один на одного. Всі вони постійно втомлені і зайняті, в них немає часу на дитячі ігри. Саме тому діти в цьому сеттінгу, більшість часу, мають змогу робити те, що побажають.

Це однак не означає, що в рамках сеттінгу TftL неможливо описати і відіграти дитину, що живе у щасливій родині. Однак, автори роблять акцент на непорозумінні між поколіннями. Навіть якщо дитина (персонаж) не вступає в пряму конфронтацію з дорослими, вони все одно не зможуть в повній мірі зрозуміти один одного.

Дорослі втілюють архетипи: Раціональності, Матеріалізму, Проблем, Конфлікту, Втоми. Архетипи можуть відрізнятися в конкретній грі.

*Петля.* Цей образ є багатоскладовим. З одного боку Петля в TftL це прискорювач часток. Фізичний дослідницький інструмент, що дозволяє людям пізнавати таємниці матеріального світу, а також створювати інші зразки над-технологій (наприклад роботів, штучний інтелект, антигравітаційні двигуни, лазери (промислові та воєнні), різноманітні види зброї, тощо).

Петля є центральною ідеєю довкола якої будується весь сеттінг TftL. Дослідження, що там проводять, тим чи іншим чином, є причиною виникнення усіх таємниць, що наповнюють внутрішньо-ігровий світ. Але, по-друге петля є загадковим і таємничим об'єктом, усі принципи роботи якого не зрозумілі навіть тим хто з нею працює. Через це, петля часто стає причиною не тільки значних наукових відкриттів, але і різноманітних, вкрай серйозних проблем.

Петля втілює наступні архетипи: Двоїстість (приносить і користь і шкоду), Оманливість (не завжди є очевидною істинна суть нового винаходу, або результат експериментам з Петлею), Циклічність, Небезпека, Зв'язок (поміж часами і світами).

Розглянувши архетипічну структуру сеттінгу TftL, можна стверджувати наступне: введення дітей як єдиних можливих ігрових персонажів сприяє тому, щоб гравці, в процесі гри, перестали чіплятися за упередження, що засвоїли у дорослому житті. Дитяча поведінка дозволяє бути несерйозним, наївним тощо. Також відігравання ролі дитини природнім чином тягне за собою тимчасове звернення до міфологічного способу

мислення і ірраціональної логіки, що більш наближені до психічних змістів колективного несвідомого. З цього витікає той висновок, що тимчасове відігравання ролі дитини також сприяє стимуляції трансцендентної функції психіки.

**Forbidden Lands.** Це ще одна настільна рольова гра випущена компанією Free League Publishing у 2018-му році. сеттінг представляє собою фентезійний світ, що постраждав в наслідок магічної війни. Гравцям надається можливість зіграти за шукачів пригод, що досліджують невідомі області цього світу [66 с.8].

Внутрішньо ігровий світ Forbidden Lands не є докладно прописаним і дає гравцям і майстру змогу самостійно заповнити світ деталями. Це, водночас, стимулює процес сумісного фантазування гравців і майстра, але і унеможлиблює докладніше описання внутрішньо-ігрового світу Forbidden Lands. Тому, що він буде різнитися від гри до гри.

Як і в інших іграх Free League у Forbidden Lands описані сім принципів сеттінгу (світ лежить перед вами; земля повна легендами; шукачі пригод створюють свою власну долю; нічого не дістається просто так; те що вони мають їх губить; смерть – це частина історії; кінець ніколи не визначений) [65 с.6-8]. Але типажі були замінені на систему Родів і Професій, що є занадто громіздкою для того, щоб приводити її тут [66 с.14-30]. Зважаючи на вищевикладене, ми одразу можемо розпочати архетипічний аналіз значущих компонентів сеттінгу.

*Принципи сеттінгу.* Перший принцип "Світ лежить перед вами" одразу пояснює нам один з основних мотивів Forbidden Lands. Цей сеттінг сконцентровано докола подорожування і дослідження невідомих земель. Автори рекомендують майстру використовувати під час гри карту (якомога більшу і різноманітнішу) і за допомогою різних прийомів спонукати гравців до дослідження невідомих її фрагментів. Подорожування з ціллю відкриття нового, очевидним чином, знову відсилає нас до "подорожі героя" як етапу індивідуації.

Другий принцип "Земля повна легендами" говорить нам про значну насиченість даного сеттінгу ірраціональними психічними змістами колективного несвідомого. Персонажі сеттінгу не просто живуть у світі, що повен легенд, вони сприймають легенди як свідотства про реальні події і, іноді, приписи, стосовно дій в тій чи іншій ситуації. Таким чином персонажі Forbidden Lands регулярно вдаються до міфологічного мислення.

Третій принцип "Авантюристи створюють свою власну долю" самі автори називають головним. Він полягає в тому, що гравці створюють історію своїх персонажів здебільшого самостійно. Це означає, що майстер не вказує їм коли і куди слід піти, не підштовхує і не осуджує за прийняті рішення. Гравці самі вирішують, що для їх персонажа є нормальним, що вважати добрим вчинком, а що ні.

Таким чином, в ході гри, гравці можуть виробити і відіграти власну поведінкову і моральну модель. Також, цей підхід позбавляє гравців страху осудження за свої дії, що сприяє вивільненню деяких психічних змістів з архетипу Тіні. Свобода у відношенні досліджень, в свою чергу, полегшує протікання усього процесу гри і забезпечує збереження інтересу гравців.

Четвертий принцип "Нічого не дістається просто так" відображає необхідність докладання зусиль для отримання результату. Аналізуючи цей тезис з психологічної точки зору, можна сказати, що він є відображенням випробувань, що випадають на долю героя, під час його подорожування, на шляху до індивідуації.

П'ятий принцип "Те що вони мають їх губить" наголошує на необхідності відстоювати і боротися за те, що мають персонажі. Будь який успіх звертає на них увагу інших жителів світу. І вони, якимось чином, забажають присвоїти собі надбання персонажів. Цей принцип також відповідає проходженню етапів індивідуації, під час яких герой захищає набуте таємне знання від сторонніх, або ворогів.

Шостий принцип: "Смерть - це частина історії". Цей принцип покликаний нагадати гравцям, що їх персонажі не є безсмертними і

спонукати турбуватися про своїх персонажів. Водночас, шостий принцип спонукає продовжити подорож, якщо хтось з персонажів загинув, так як смерть це щось, що трапляється у Заборонених землях.

Сьомий принцип: "Кінець ніколи не визначений" говорить про те, що ніколи не слід планувати, чим закінчиться подорож героїв. Можна сказати, що цей принцип підкреслює і закріплює всі попередні. Він ще раз наголошує на всіх попередніх положеннях і особливо на тому, що шукачі пригод самі створюють свою долю.

Принципи Forbidden Lands містять наступні архетипи: Світу, Мандрівника (перший принцип), Ірраціональності і Магічності (другий принцип), Самостійності, Долі (третій принцип), Боротьби (четвертий принцип), Захисту, Прагнення (п'ятий принцип), Змін, Динамічності, Неминучості, Турботи (шостий принцип), Невизначеності майбутнього (сьомий принцип).

*Червоний туман.* Згідно опису з книги правил, це вкрай небезпечна червона субстанція, що іноді заповнює собою Заборонені Землі. Саме вона стала причиною того, го оточуючий світ майже ніхто не досліджує. Якщо жива істота потрапляє в цей туман – вона зникає назавжди.

Оцінюючи цей образ з точки зору психології, його можна порівняти з тим, що Дж. Кемпбелл позначав як «Страж порогу», так як червоний туман не дозволяє жителям вийти зі своїх міст і відправитися на вивчення світу. Їх лякає сама вірогідність зустрічі з ним. Червоний колір, в свою чергу, згідно з теорією М. Люшера означає великий запас енергії і готовність до бурхливої діяльності, а також асоціюється з архетипом вогню [24 Гл.2].

Червоний туман втілює архетипи: Страж порогу, Туман, Страх.

*Шукачі пригод.* Вони є єдиними, хто наслідився кинути виклик зовнішньому світу і відправитися досліджувати світ. Шукачів пригод, очевидно, є героями, що подорожують шукаючи таємних знань (змістів колективного несвідомого, що змогли б інтегрувати).

Тобто, шукачі пригод втілюють архетипи: Мандрівника, Героя, Мудреця (бо збирають знання про недосліджені землі).

Проаналізувавши сеттінг Forbidden Lands, можна зробити наступні висновки: даний сеттінг дає вкрай велику свободу гравцям в побудові сюжетів у їх подорожуванні. Такий опис внутрішньо-ігрового світу разом з порадою авторів не обмежуватися Забороненими Землями і створювати власні світи для дослідження, Forbidden Lands стає прекрасним інструментом тренування уяви. Про користь розвитку уяви було вже зазначено вище.

**Крім цього, вводячи гравців в ролі мандрівників, що досліджують невідомі землі, Forbidden Lands дає їм змогу натренувати субособистість (соціальну роль), що в подальшому спростить для них процес адаптації незнайомих, нових умовах. Це стає можливим завдяки тому, що занурюючись в роль мандрівника-дослідника під час гри, гравці в ігровій формі виробляють для себе засоби адаптації і взаємодії в ситуації невідомості і невизначеності.**

## **Висновок до розділу 2**

В даному розділі нами були досліджені феномен настільних рольових ігор, юність, як період розвитку особистості і підходи різних авторів до цього

питання. Також нами було проведено архетипічний аналіз самого процесу настільної рольової гри, а також трьох різних рольових систем, а саме Vaesen. Nordic horror roleplaying, Tales from the Loop та Forbidden Lands.

Виходячи з результатів дослідження перелічених тем, можна зробити висновок про те, що настільні рольові ігри, як такі, можуть бути ефективним методом залучення людей до процесу спільного фантазування. Спільне фантазування, в свою чергу, описувалося К.Г. Юнгом як спосіб врегулювання невротичного стану і полегшення усвідомлення образів колективного несвідомого, а отже і нормалізації роботи трансцендентної функції. Також на відігравання як засіб нівелювання невротичних тенденцій у юнаків вказував О.М. Леонтьєв. Юнацький вік є проблемним питанням в сучасній психології, так як різні автори не тільки виділяють різні вікові кордони цього періоду, а і взагалі спорять про сам факт його існування як окремого вікового періоду.

В різних сеттінгах НРІ домінують різні архетипи. Хоча деякі з них співпадали в розглянутих нами сеттінгах, все ж спираючись на результати аналізу, можна припустити, що для успішного залучення людини до процесу сумісного фантазування, важливо підібрати саме той сеттінг, з архетипами якого буде комфортна взаємодія конкретній людині або групі людей. Також цікавим є той факт, що в багатьох образах, що представлені в різних сеттінгах, були втілені архетипи, тим чи іншим чином пов'язані з процесом індивідуації.

## РОЗДІЛ 3 ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ПРОЯВУ ТРАНСЦЕНДЕНТНОЇ ФУНКЦІЇ ПСИХІКИ ПІД ЧАС ГРИ У НАСТІЛЬНІ РОЛЬОВІ ІГРИ У ЮНАКІВ

### 3.1 Планування та обґрунтування методів дослідження

З метою з'ясування можливості вважати настільні рольові ігри чинником розвитку трансцендентної функції психіки нами було проведено емпіричне дослідження. Групу досліджуваних склали 73 людини юнацького віку, що працюють у різних сферах діяльності. Дослідження проводилося у жовтні-листопаді 2020 року. Дослідження проводилося в три етапи:

1. Констатувальне дослідження з метою встановити наявний рівень прояву трансцендентної функції психіки учасників.

2. Формувальний експеримент з метою набуття учасниками навичок продуктивної взаємодії зі змістами колективного несвідомого і активізації роботи трансцендентної функції психіки учасників корекційної програми.

3. Контрольне дослідження рівню прояву трансцендентної функції психіки учасників.

Для проведення дослідження використовувались наступні методики: тест Г.Роршаха, субособистісний аналіз «Хто Я» (за Р. Ассаджолі), створення історії і тест-опитувальник. Розглянемо використані в ході експерименту методики докладніше:

**Методика А.** Тест Г. Роршаха. Проективна методика, що складається з десяти плям. Плями демонструються досліджуваним по черзі в спокійних обставинах. При цьому надається наступна інструкція: «Зараз вам будуть продемонстровані чорнильні плями. Всі вони є звичайними плямами і нічого не означають, але кожна людина здатна побачити в них різноманітні образи. Ви маєте назвати якомога більше образів.»

Робота з досліджуваним заснована на методі вільних асоціацій. Відповіді поділяються на W (цілі відповіді з хорошою формою), M (відповіді у русі) і спеціальні (такі в яких присутня конкретизація (колір, органи,



частини тіла, тощо)) і Р (популярні) [27]. Специфіка процедури і тестового матеріалу тесту Г. Роршаха надає можливість отримати інформацію про роботу трансцендентної функції особистості.

Це стає можливим через те, що плями, що складають стильний матеріал методики, не є визначеними образами. Розглядаючи тест Роршаха з точки зору Юнгіанського підходу, можна стверджувати, що процес інтерпретації невизначених плям є вкрай наближеним до усвідомлення образів колективного несвідомого. Вони (образи) також зазвичай є не визначеними і потребують інтерпретації для усвідомлення. Таким чином, можна стверджувати, що тест Г. Роршаха, певною мірою, безпосередньо взаємодіє з трансцендентною функцією особистості учасника тестування.

**Методика Б. Субособистісний аналіз «Хто я?».** Дана методика була розроблена і вперше описана в рамках психосентитичного підходу Р. Ассаждолі. Вона дозволяє виявити активні субособистості людини, що є актуальними на момент проходження тестування. Під час проходження тесту учаснику тестування надається наступна інструкція: «Дайте якомога більше відповідей на питання «Хто Я?» і запишіть їх.

З точки зору глибинної психології К.Г. Юнга можна сказати, що цей тест спрямований на з'ясування кількості і специфіки масок особистості людини, що містяться у відповідному архетипі. Так як «Маска» є найбільш наближеним до свідомості архетипом після «Я», взаємодія з ним і усвідомлення його змістів є найменш складним для досліджуваних. На відміну від тесту Г. Роршаха, субособистісний аналіз допомагає дослідити усвідомлення архетипічних змістів, що більш наближені до свідомості особистості в повсякденному житті.

**Методика В. Створення історії.** Дана методика має на меті визначення рівню прояву трансцендентної функції особистості піддослідного. Учасникам дослідження надається наступна інструкція: "Вам необхідно придумати і записати невелику історію. Ви можете вдатися до будь-якого жанру і вводити будь-яких персонажів. Ви також цілком вільні у

виборі сеттінгу і того, який період часу охопить ваша історія. Історія має складатися з декількох речень і починатися словами "Одного разу, коли я був (була) у своїй кімнаті....". На виконання цього завдання дається від п'яти до десяти хвилин.

Дана проєктивна методика тісно пов'язана з казкотерапією Т.Д. Зінкевич-Євстьєгнєєвої. Створена досліджуваним історія далі аналізується і розкладається на архетипічні змісти виходячи з положень і методів глибинної психології К.Г. Юнга. Ця історія, обраний жанр, описані події і персонажі не тільки роблять можливою оцінку архетипічних змістів, що представлені в психічному просторі людини на момент тестування, а й з'ясування стану і рівню розвитку трансцендентної функції.

**Методика В. Тест-опитувальник.** Опитувальник складений для кількісної оцінки стану трансцендентної функції досліджуваних. Текст опитувальника містить закриті запитання тестового характеру, три з яких потребують відповіді «так» чи «ні». Решта розраховані на вибір відповіді з наведених варіантів.

На виконання тесту відводиться п'ять-сім хвилин. Учасникам дослідження надається наступна інструкція: «Вам були видані бланки з питаннями. Вам необхідно дати відповіді «так» чи «ні» на наведені питання, або обрати відповідь з наведених варіантів. Давайте чесні відповіді і не радьтеся між собою під час тестування».

Запитання тесту побудовані виходячи з положень юнґіанського підходу, стосовно індикації роботи трансцендентної функції психіки і проявів колективного несвідомого. За кожну відповідь учасник тестування отримує певну кількість балів: 0, якщо обраний ним варіант відповідає тому, що

К.Г. Юнг описував, як приклад ускладнення прояву трансцендентної функції психіки, та 1 чи 2. Також учасник може втратити декілька балів, якщо обраний ним варіанти відповідають пригніченості ТРФ, описаній в роботах К.Г. Юнга. **Максимально кожен учасник може отримати дев'ять балів, що**

свідчитиме про значний рівень розвитку трансцендентної функції і контакту з колективним несвідомим. Мінімально можлива кількість балів – мінус шість, що свідчитиме про проблеми взаємодії з несвідомим.

### 3.2 Аналіз та інтерпретація результатів констатувального експерименту

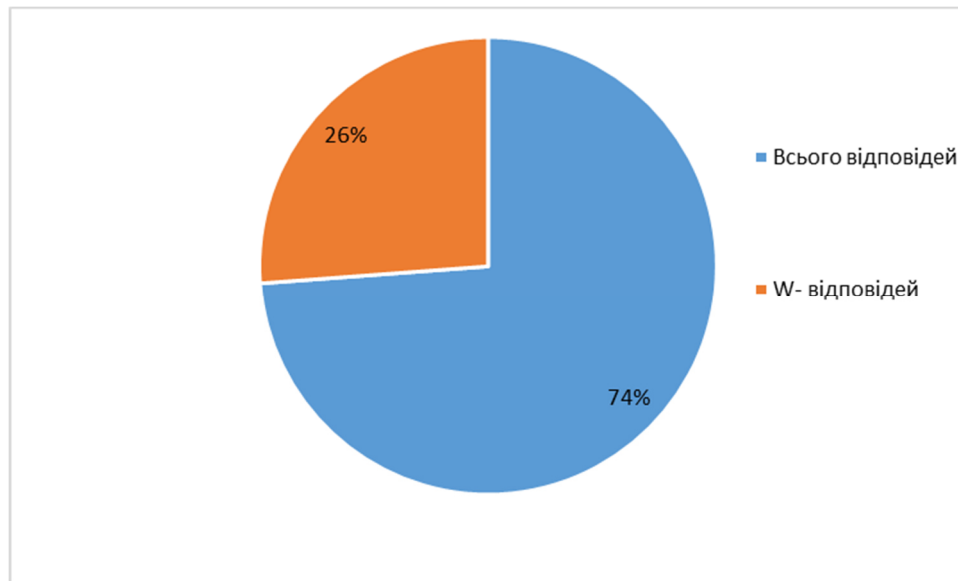
У констатувальному дослідженні приймала участь група, що складалася з 73 респондентів юнацького віку (17-18 років). Усі досліджувані мають досвід гри у настільні рольові ігри. На цьому етапі було використано 4 методики. Розглянемо детально отримані результати.

**Тест Г.Роршаха** ( див. додаток В). Виходячи з наведених результатів можна визначити якісне і кількісне відображення стану трансцендентної функції психіки кожного окремого респонденту і групи в цілому. Основний сенс тесту Г. Роршаха полягає в інтерпретації невизначених чорнильних плям, що, в свою чергу, є одним з засобів переводу змістів несвідомого у поле свідомості. У той же час даний тест дозволяє також відстежити якість інтерпретації чорнильної плями, а отже і результатів усвідомлення психічних змістів, завдяки системі диференціації наданих відповідей.

Результати тестування наведені в рисунку 3.2.1 (загально групові). Персональні результати надано в рисунку 3.2.2 (див. додаток Д). В даному випадку загальна кількість відповідей показує загальний рівень спроможності індивідів і групи в цілому до переводу змістів несвідомого у поле свідомості. При цьому якість переводу змістів несвідомого у поле свідомості відображають показники якості форми відповідей, кожного індивіда і групи в цілому (W-відповіді). Що більше W-відповідей дає учасник експерименту, тим вища якість роботи його ТРФ.

З наведених діаграм можна побачити, що загальна кількість відповідей експериментальної групи дорівнює 2804. З них W-відповідями є 995, що складає 26% від загальної кількості. Так як цей показник є середньогруповим, його можна вважати середнім показником якості роботи

ТРФ. (індивідуальні результати кожного учасника можна побачити у таблиці (див. додаток Д)).



**Рис. 3.2.1** Результати складання тесту Роршаха

2. **Методика "Хто Я"** (Р. Ассаджолі). Результати даного тестування наведені на рисунку 3.2.3 і в таблиці **3.2.1**. (див. додаток Е).

Психосинтетична методика "Хто Я" дає нам змогу здійснити кількісний аналіз роботи трансцендентної функції психіки. В ході тестування учасник повинен усвідомити і перелічити якомога більше субособистостей, що йому притаманні. Розглядаючи цей процес з точки зору Юнгіанського підходу, можна стверджувати, що людина перелічує свої маски, що містяться у відповідному архетипі в структурі її особистості.

Як вже згадувалося вище, Маска є найнаближенішим до свідомості архетипом після Я. Отже, взаємодія з Маскою і усвідомлення її психічних змістів не має викликати значних складнощів навіть у людей чия трансцендентна функція психіки знаходиться у поганому стані. Середньостатистичні показники серед гравців показують результат 18-19 відповідей. Таким чином, ми дійшли висновку, що велика кількість відповідей (18-19 і більше) свідчить про ефективну роботу ТРФ людини.

Мала кількість відповідей (до десяти) навпаки свідчить про знижену її активність.

З діаграми і таблиці (див. додаток Є) можна визначити, що 6 учасників експерименту ( 8,21%) дали незначну кількість відповідей. А саме, п'ять з них усвідомили десять субособистостей і один – лише сім. Тобто за результатами тесту "Хто Я" 8,21% експериментальної групи зазнали труднощів в процесі усвідомлення психічних змістів архетипу маски, що свідчить про знижену активність трансцендентної функції психіки даних респондентів.

При цьому 46 досліджуваних (63%) надали 18 і більше відповідей, що свідчить про активну роботу ТРФ цих респондентів. Решта учасників експерименту, а саме 29% надали від 11 до 17 відповідей, що свідчить про задовільний стан їх ТРФ.

**Архетипічний аналіз створених респондентами історій.** Даний етап дослідження необхідний для якісної оцінки роботи трансцендентної функції психіки респондентів. Результати аналізу проявів ТРФ в історіях створених учасниками дослідження наведені у діаграмі 3.2.4 та у таблиці 3.2.1 (див. додатки Є, Ж).

Як вже зазначалося в першому розділі, з точки зору К.Г. Юнга наявність надприродних мотивів і компонентів в продукті творчості є відображенням архетипів колективного несвідомого. Зважаючи на цей факт, для відображення результатів цього етапу дослідження, у вигляді діаграми, рівням прояву ТРФ, умовно були присвоєні наступні числові позначення: 1 – низький рівень, 2 – середній рівень, 3 – високий рівень. При проведенні оцінки історії враховуються такі показники прояву трансцендентної функції психіки:

а) якщо в історії присутні надприродні істоти, речі, тощо, описані їх сенси і зовнішній вигляд – така історія вважається відповідною високому рівню прояву ТРФ та умовно позначається трьома балами;

б) якщо наявні в історії надприродні елементи описані тільки з точки зору сенсів, що несуть, або лише зовнішнього вигляду – такій історії умовно позначаються двома балами;

в) якщо в історії відсутні надприродні мотиви і компоненти, вона умовно позначається одним балом.

За результатами діагностики, 45 з 73 історій (62%) містять ознаки високого рівня активності трансцендентної функції психіки їх авторів. В цих історіях присутня велика кількість образів незвичайних для оточуючої реальності. При цьому ці образи мають достатньо докладний і чіткий опис, що свідчить про спроможність авторів цих історій швидко усвідомити і описати невизначені психічні змісти колективного несвідомого, надавши їм конкретного вигляду. В історіях деяких з цих респондентів присутні не просто фантастичні та/або містичні події, предмети і істоти з описом їх зовнішнього вигляду, а й приділяється деяка увага їх функціям в рамках історії і сенсам, що вони втілюють в цілому.

18 історій (25%) мають середній показник. Для цих історій також характерні наявність надприродних подій, речей і істот, але на відміну від попередньої групи описи, що респонденти надавали цим речам є поверхневими, недокладними, а часто взагалі відсутні. Не дивлячись на те, що авторам даних історій вдалося частково усвідомити деякі змісти колективного несвідомого, вони зітнулися з труднощами за спроби надати усвідомленим ними психічним змістам конкретики, описавши їх.

10 історій (14%) мають ознаки низького рівню прояву ТРФ. До них відносяться історії, що позбавлені мотивів незвичайності, фантастичності та/або містичності. Ці досліджувані дотримувалися у своїх історіях сухого реалізму. Зважаючи на це, можна сказати, що їх ТРФ знаходиться у пригніченому стані, що і стає причиною ускладнення процесу фантазування і усвідомлення психічних змістів.

На завершальному етапі констатувального експерименту учасникам було запропоновано пройти тест-опитувальник «Активність

**трансцендентної функції»** (Стуліка О.Б., Скляренко Д.В.) для кількісної оцінки роботи трансцендентної функції психіки. Результати наведені у діаграмі 3.2.5 і у таблиці **3.2.1** (див. додатки Е, Ж).

Результати показали, що 24 учасника (33%) набрали від п'яти до восьми (з дев'яти максимально можливих) балів, що свідчить про високий рівень активності трансцендентної функції психіки цих респондентів. 46 учасників (63%) набрали від одного до чотирьох балів, що свідчить про середній рівень активності ТРФ даних респондентів. 7 учасників (10%) набрали від нуля до мінус трьох балів (з мінус шість мінімально можливих), що свідчить про пригніченість ТРФ даних респондентів.

За результатами всіх чотирьох використаних методик, ми можемо виділити серед усіх учасників групу респондентів (10 осіб), що потребують корекції розвитку трансцендентної функції. Отже, для участі в корекційній програмі були відібрані респонденти за номерами 2,6,23,29,37,38,56,58,67,73. Їх загальний результат проходження тестування виявився найменш задовільним серед усіх 73 учасників констатувального експерименту. Виокремлені результати респондентів, що обрані для участі в корекційній програмі можна бачити в таблиці 3.2.2.

Таблиця 3.2.2

### Респонденти обрані для участі в корекційній програмі

Номер учасника	Тест Роршаха		"Хто Я?"	Створення історії			Тест-опитувальник
	Всього відповідей	W- відповідей	Всього відповідей	Ступінь прояву ТРФ			Кількість балів
2	10	5	13	Високий	Середній	Низький	5
6	15	2	25	Високий	Середній	Низький	2
23	13	1	30	Високий	Середній	Низький	1
29	52	1	23	Високий	Середній	Низький	0
37	7	1	15	Високий	Середній	Низький	5
38	16	4	25	Високий	Середній	Низький	2
56	40	4	21	Високий	Середній	Низький	2
58	21	6	31	Високий	Середній	Низький	3
67	10	3	20	Високий	Середній	Низький	1
73	15	4	7	Високий	Середній	Низький	1

### 3.3 Формувальний експеримент та перевірка ефективності корекційної програми

За результатами, отриманими за допомогою констатувального експерименту, була розроблена та проведена корекційна програма. Метою корекційної програми є набуття учасниками навичок продуктивної взаємодії зі змістами колективного несвідомого і активізація роботи трансцендентної функції психіки. В корекційній програмі прийняли участь 10 респондентів юнацького віку, у яких були виявлені знижені показники активності трансцендентної функції. Корекційна програма впроваджувалася у жовтні-листопаді 2020 року.

Завданнями корекційної програми є:

1. Активізувати діяльність несвідомого компоненту психіки учасників.
2. Виробити навички адекватної взаємодії учасників зі змістами колективного несвідомого.
3. Поступова активізувати і оптимізувати роботу трансцендентної функції психіки учасників за допомогою ведучого.
4. Закріплення набутих навичок і вмінь для забезпечення подальшої самостійної підтримки роботи трансцендентної функції психіки.

Корекційна програма розрахована на п'ять занять та спрямована на стимуляцію трансцендентної функції психіки учасників і поліпшення їх подальшої взаємодії зі змістами колективного несвідомого.

Таблиця 3.3.1

#### Структура корекційної програми



Номер заняття	Тема	Мета	Час	Структура
1	Ознайомча бесіда і спрямування уяви	Активізація сприйняття учасників і початок взаємодії з архетипами особистості	Від двох годин	Ознайомча бесіда, вправа «Спрямована уява», за Р. Ассаджолі, НРІ (Сеттінг: наукова фантастика (космічна опира). Система Fate Core
2	Проміжна зона усвідомлення	Поглиблення взаємодії з архетипічним і змістами особистості через їх усвідомлення. Поступовий перехід до образів колективного несвідомого, що наявні в продуктах уяви	Від двох годин	Вправа «Проміжна зона усвідомлення», описана Ф. Перлзом, НРІ Сеттінг: Містичний детектив. Система: Vaesen
3	Вільне фантазування і стан гравця	Взаємодія з образами колективного несвідомого задля	Від двох годин	Бесіда про «стан гравця», вправа «Вільне фантазування» за К.Г. Юнгом, НРІ Сеттінг: альтернативна історія

		активізації роботи ТРФ психіки учасників.		європейське середньовіччя. Система: D&D
4	Закріплення	Закріплення набутих вмінь і навичок для забезпечення коректної роботи ТРФ учасників в майбутньому.	Від двох годин	вправа «Вільне фантазування» за К.Г. Юнгом, НРІ Сеттінг: готичне фентезі. Система: GURPS, рефлексія учасників
5	Завершальне заняття	Фінальна рефлексія учасників. Перевірка результатів проведення корекційної програми.	Від двох годин	НРІ Сеттінг: кіберпанк. Система Cyberpunk 2020. Рефлексія учасників. Загальна рефлексія. Повторне проведення тестування.

Проведення корекційної програми відбувалося наступним чином. На першому дні корекційної програми, згідно з метою, наведеною в таблиці 3.3.1 була проведена ознайомча бесіда, опрацьована психосинтетична вправа «Спрямована увага» і НРІ. З десяти учасників сім легко впоралися з вправою. Трьом респондентам знадобилися додаткові спрямовуючі запитання.

На другому дні корекційної програми було проведено вправу «Проміжна зона сприйняття». Під час виконання цієї вправи один з учасників відзначив надзвичайну чіткість і яскравість усвідомлених ним образів.

На третій день корекційної програми була проведена бесіда про «стан гравця» вправа «Вільне фантазування». Респонденти відзначили, що вже відчували себе у цьому стані раніше, але не знали як його охарактеризувати. Вони з легкістю опанували перехід до «стану гравця».

На четвертий день корекційної програми проведено закріплення навичок, опрацьованих впродовж третього дня. Учасники поживалені, активні, проявляли ініціативу. Під час рефлексії учасники відзначили «відчуття радості».

На п'ятий день корекційної програми проведено НРІ з чергуванням ролі майстра. Учасники здивовані, але справилися з поставленим завданням. Під час фінальної рефлексії всі респонденти відзначили загальне покращення самопочуття.

Після завершення корекційної програми, учасникам знову було запропоновано пройти тестування із застосуванням тих самих методик, що були використані в констатувальному експерименті. Загально групові результати наведено у таблиці 3.3.2.

Таблиця 3.3.2.

### Загальні результати корекційної групи

Номер учасника	Тест Роршаха		"Хто Я?"	Створення історії			Тест-опитувальник
	Всього відповідей	W- відповідей	Всього відповідей	Ступінь прояву ТРФ			Кількість балів
2	41	18	20	Високий	Середній	Низький	5
6	45	15	25	Високий	Середній	Низький	2
23	32	15	31	Високий	Середній	Низький	3
29	58	33	44	Високий	Середній	Низький	3
37	30	12	36	Високий	Середній	Низький	5
38	31	25	38	Високий	Середній	Низький	3
56	37	16	30	Високий	Середній	Низький	6
58	40	20	25	Високий	Середній	Низький	4
67	20	10	20	Високий	Середній	Низький	4
73	25	12	20	Високий	Середній	Низький	3

Впродовж всієї корекційної програми учасники проявляли зацікавленість і з власної ініціативи поліпшували співпрацю. В якості труднощів під час проведення корекційної програми можна виділити деяку «невизначеність», що зі слів учасника №73 виникала у нього під час визначення сетінгу НРІ в перші три заняття. Також учасник №29 відзначив,

що хоча йому і був цікавий сеттінг, обраний групою під час четвертого заняття (готичне фентезі), він відчув незвичну для нього втому після завершення гри.

Аналізуючи результати корекційної програми кожного окремого тесту, можна побачити наступні зміни у порівнянні з результатами констатувального експерименту:

Тест Г. Роршаха. Учасники корекційної групи надали на 20% більше W-відповідей, ніж у констатувальному експерименті. Це свідчить про значне підвищення якості роботи ТРФ даних респондентів. Результати тесту Г. Роршаха наведені у таблиці 3.3.2., а також на рисунках 3.3.1 і 3.3.2. **ДО-ПОСЛЕ**

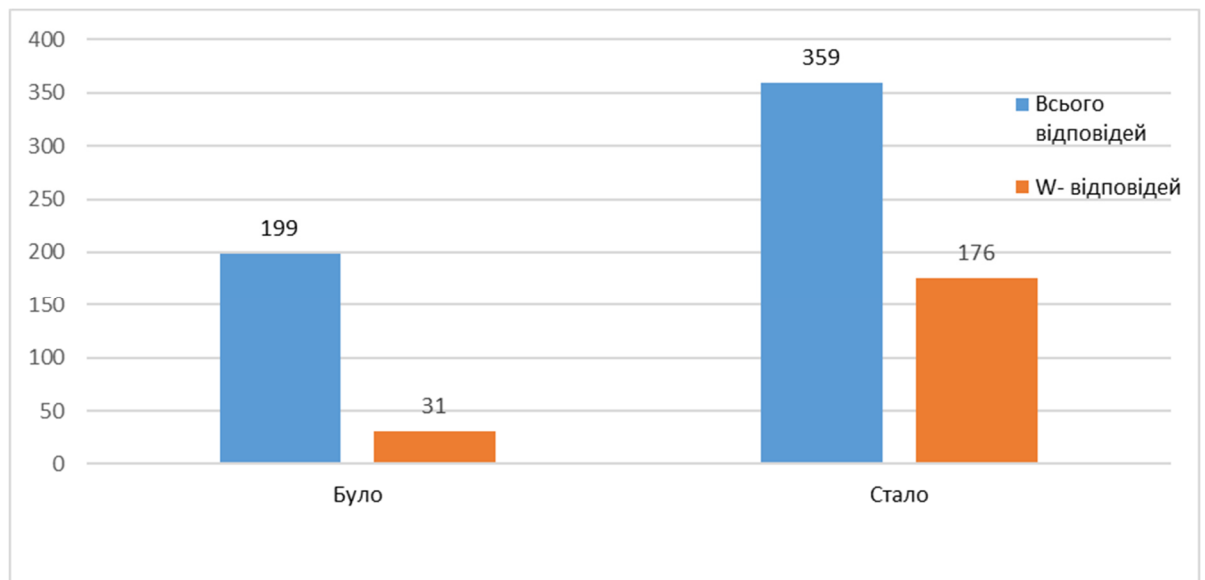


Рис. 3.3.1. Загально групові результати тесту Г. Роршаха до та після завершення корекції

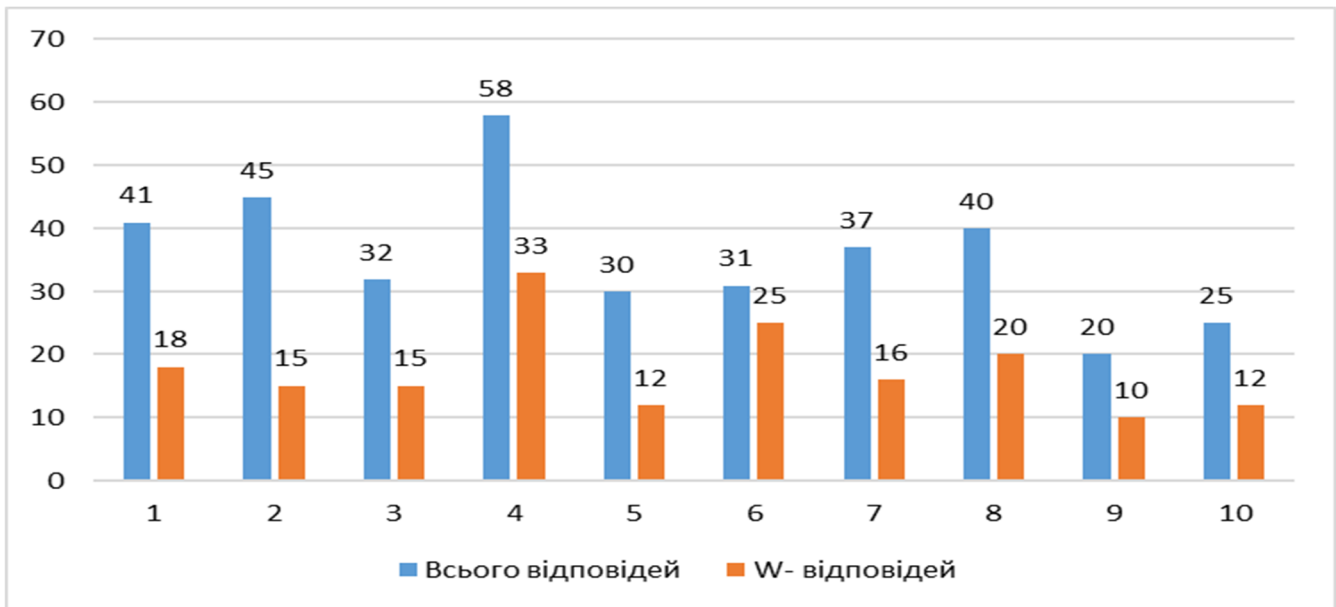


Рис. 3.3.2. Індивідуальні результати проходження тесту Г. Роршаха після завершення корекції

Результати складання респондентами психосинтетичного тесту «Хто Я?» також показали підвищення показників в порівнянні з констатувальним дослідженням. В констатувальному дослідженні загальний результат усіх десяти респондентів, пізніше обраних для участі в корекційній програмі, складав 210 відповідей, в той час як після складання корекційної програми той самий показник становить вже 289 відповідей. Тобто кількість усвідомлених учасниками субособистостей (психічних змістів архетипу Маски) збільшилася на 37,61%. Це означає загальне полегшення взаємодії з архетипічними змістами особистості для учасників, а також підвищення кількості їх соціальних ролей і рольової ж пластичності. Індивідуальні результати складання психосинтетичного тесту «Хто Я?» респондентами наведені на рисунку 3.3.3.

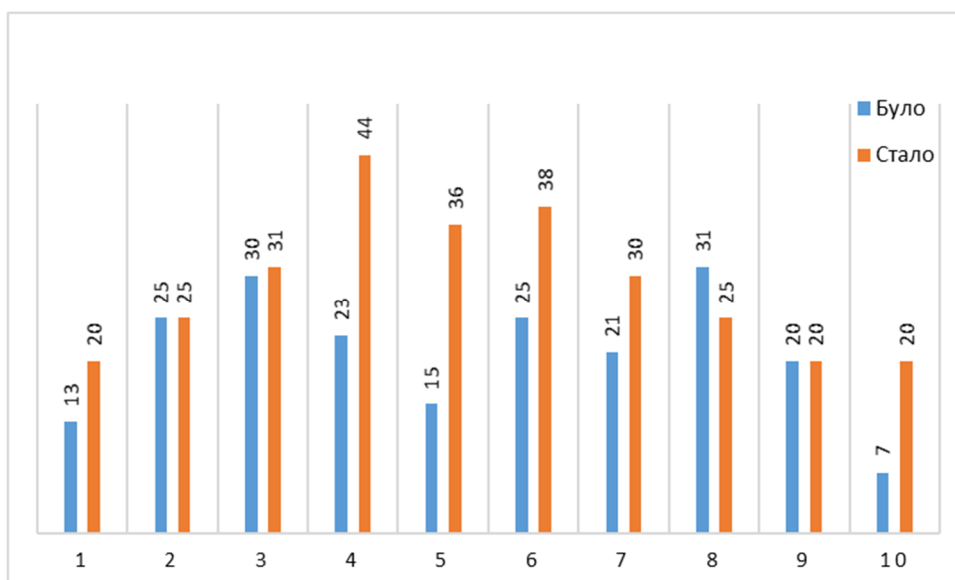
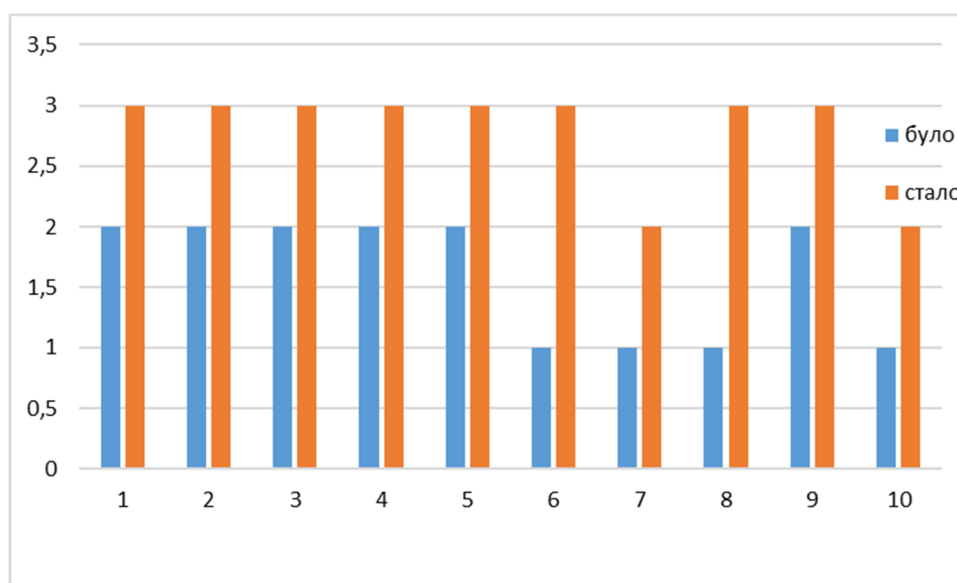


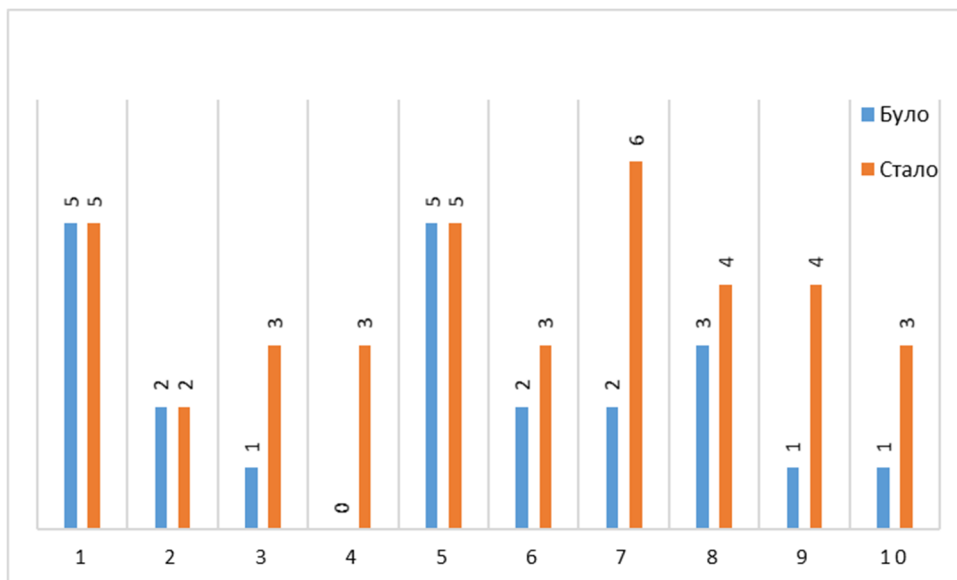
Рис. 3.3.3. Індивідуальні результати тесту «Хто Я?» до і після завершення корекції

На етапі створення історії теж простежуються значні зміни в архетипічному наповненні продуктів творчості учасників. З'явилася велика кількість відсутніх раніше описів. Кількість надприродних та/або містичних елементів також збільшилася. Загальний прояв ТРФ в історії кожного учасника підвищився. Всі учасники, окрім номерів 7 та 10, після проходження корекційної програми, створили історії в яких простежується значний рівень прояву ТРФ. Результати складання респондентами даної методики наведені на рисунку 3.3.4.



**Рис. 3.3.4. Індивідуальні результати методики створення історії до і після завершення корекції**

Складання респондентами тесту-опитувальника «Активність трансцендентної функції» також виявило підвищення показників. Загально групова кількість набраних балів підвищилася з 22 до 38. Це свідчить про підвищення загально групової кількості ознак активності ТРФ учасників корекційної групи на 72,72%, що безумовно є ознакою підвищення її активності. Індивідуальні результати складання учасниками тесту-опитувальника «Активність трансцендентної функції» наведені на рисунку 3.3.5.



**Рис. 3.3.5. Індивідуальні результати тесту-опитувальника «Активність трансцендентної функції» до і після завершення корекції**

За результатами спостереження процесу проведення НРІ в ролі майстра кожним з учасників, що мало місце у п'ятий день проведення корекційної програми можна сказати, що всі учасники впоралися з поставленим завданням. В них не викликало труднощів по черзі продовжувати розпочатий сюжет гри. Загальний список ігор, проведених під час корекційної програми наведено в таблиці 3.3.3

**Таблиця 3.3.6.**

**Загальний список ігор, проведених під час корекційної програми**

День	Сеттинг	Система
1	Наукова фантастика (Космічна опера)	Fate Core
2	Містичний детектив	Vaesen
3	Альтернативна історія (європейське середньовіччя)	D&D
4	Готичне фентезі	GURPS
5	Кіберпанк	Cyberpunk 2020 [74]

### Висновки до розділу 3

З метою виявити фактичний рівень активності трансцендентної функції психіки у людей, що займаються настільними рольовими іграми і знайти шляхи покращення показників роботи трансцендентної функції було проведено емпіричне дослідження. На етапі констатувального дослідження було визначено, що більшість респондентів з числа людей, що займаються настільними рольовими іграми, дають високі показники по всім параметрам: кількість усвідомлених змістів архетипу Маски, кількість і якість усвідомлених невизначених образів, рівень прояву трансцендентної функції психіки в продукті творчості і рівень активності трансцендентної функції психіки, згідно з критеріями прийнятими в рамках глибинної психології.

З метою стимуляції, активізації і оптимізацію трансцендентної функції психіки респондентів, у яких спостерігалися труднощі в процесі переводу змістів несвідомого в поле свідомості під час констатувального дослідження, було розроблено та впроваджено корекційну програму на основі тверджень і положень різноманітних практичних напрямів психології.

В результаті практичного застосування корекційної програми (Після участі респондентів у розробленій нами корекційній програмі) несвідомий компонент психіки учасників був простимульований, що призвело до активізації його діяльності. І як результат – набуття необхідних навичок для



адекватної взаємодії зі змістами колективного несвідомого. Під час контрольного дослідження було виявлено підвищення рівню прояву трансцендентної функції особистості в продуктах творчості респондентів. Ці навички були покращені і закріплені, для подальшої підтримки трансцендентної функції кожного з учасників, після завершення корекційної програми.

## ВИСНОВКИ

Досліджуючи колективне несвідоме як феномен психічного, було з'ясовано, що теорії і підходи, що включають в себе концепцію колективного несвідомого як загального психо-інформаційного простору, що впливає на життєдіяльність людей на глобальному і індивідуальному рівнях, існують не тільки в психології. Цей факт дає нам змогу зробити висновок про те, що на сьогоднішній день положення про колективне несвідоме являє собою не просто теорію, існуючу в межах психологічної науки, а область інтересів багатьох наукових течій, зокрема геології, біології, екології, де ці науки пересікаються з психологією. Такий перетин багатьох природних наук довкола вивчення одного явища дає змогу не тільки докладніше вивчити саме це явище, а й скласти більш точне уявлення про людей, навколишнє середовище і особливості їх взаємодії.

Аналізуючи теоретичні положення щодо колективного несвідомого, ми проаналізували існуючі на сьогоднішній день уявлення про архетипи колективного несвідомого. Являючи собою активний елемент колективного несвідомого і автономні психічні конструкти, архетипи є вкрай важливим феноменом для нашого дослідження. В ході вивчення і аналізу теоретичних даних про архетипи, нам вдалося з'ясувати, що вони впливають не лише на повсякденну, а й на творчу життєдіяльність людей. Це означає, що будь-який

продукт творчості несе в собі певні архетипічні змісти. При цьому, з проаналізованих нами джерел стає очевидною вкрай важлива особливість архетипів як явища, що вивчається психологічною наукою, а саме той факт, що неможливо створити повний перелік існуючих архетипів. Вони постійно змінюються і їх різноманіття постійно доповнюється. Архетипи, також є причиною більшості психічних процесів, що відбуваються як на глобальному, так і на індивідуально-психічному рівні, так як вони включені до структури людської особистості.

Проаналізувавши існуючу систему уявлень про трансцендентну функцію психіки, можна зробити наступні висновки: в сучасній глибинній психології трансцендентна функція психіки визначається як один з найважливіших психічних процесів, що мають місце в структурі особистості; робота трансцендентної функції психіки безперервно продовжується протягом усього періоду життєдіяльності людини; продуктивна і коректна робота трансцендентної функції психіки є однією з основних умов збереження психічного здоров'я людини і профілактики виникнення невротичних розладів.

Основним завданням трансцендентної функції психіки є переміщення архетипічних змістів між колективним несвідомим і свідомістю людини в обох напрямках. Тож, усі акти творчості людини так чи інакше пов'язані з проявом трансцендентної функції і ознаки цього прояву можна спостерігати в самих продуктах творчості. Цей факт підтверджується за допомогою архетипічного аналізу продуктів творчої діяльності. Здійснивши аналіз декількох літературних і кінематографічних творів сучасної популярної культури, ми отримали інформацію про те, які саме архетипи домінують у цих творах, а також з'ясувати, в якому стану знаходилася трансцендентна функція авторів даних творів під час їх створення.

Було проведено психологічний і архетипічний аналіз явища настільних рольових ігор, що набуло значної популярності серед сучасної молоді. За результатами проведеного аналізу можна зробити наступні висновки:

настільні рольові ігри як акт творчої діяльності людини, безпосередньо пов'язані з проявами трансцендентної функції психіки; настільні рольові ігри мають декілька рівнів наповнення архетипічними змістами: по-перше – певні архетипи притаманні настільним рольовим іграм в цілому, тобто як явищу в сучасній молодіжній культурі, по-друге – кожен окремий сеттінг і ігрова система, що були представлені в якості настільної рольової гри має своє власне, часто унікальне архетипічне наповнення. Нами також було здійснено архетипічний аналіз трьох різних сеттінгів. За результатами цього аналізу, ми зробили висновок, що настільні рольові ігри часто мають в своїй архетипічній структурі не тільки змісти, що відображають сучасний стан речей і проблеми сучасного світу, а й архетипи, пов'язані з процесом індивідуації.

З метою визначення ефективності настільних рольових ігор як інструменту розвитку та стабілізації трансцендентної функції психіки було проведено емпіричне дослідження. Результати, отримані нами після проведення дослідження, дають підставу визначити, що настільні рольові ігри, завдяки зануренню людини в «стан гравця» і практично постійній стимуляції трансцендентної функції в процесі гри, позитивно впливають на розвиток **трансцендентної функції психіки** респондентів, які брали участь у корекційній програмі. У цих учасників зафіксовано підвищення якості роботи трансцендентної функції особистості, збільшення кількості внутрішньо особистісних архетипів, що усвідомлюються учасниками і загальне збільшення ознак активності трансцендентної функції особистості. Настільні рольові ігри є ефективним інструментом розвитку та стабілізації трансцендентної функції психіки.

Спираючись на вищевикладене, ми можемо стверджувати, що настільні рольові ігри позитивно впливають на роботу трансцендентної функції психіки. Тож, гіпотезу дослідження було підтверджено.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ассаджолі Р. Психосинтез: теорія і практика. М.: «REFL-book», 1994. – 314 с.
2. Бенгссон Ф. Г. Рыжий Орм. М.: Терра, 1996. – 480 с. URL:  
<https://litlife.club/books/3212/read>
3. Вернадский В.И. Биосфера и Ноосфера. М.: Айрис Пресс, 2004. – 576 с.
4. Вернадский В.И. Несколько слов о ноосфере. URL:  
<https://litlife.club/books/44459/read>
5. Выготский, Лев Семёнович URL:  
[https://ru.wikipedia.org/wiki/Выготский,\\_Лев\\_Семёнович](https://ru.wikipedia.org/wiki/Выготский,_Лев_Семёнович)
6. Выготский Л.С. Психика, сознание и бессознательное. URL:  
[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)
7. Великий строитель/ перевод с английского. А.И. Блейз, А.Г. Осипов. URL:  
[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)
8. Голова Мимира и глаз Одина/ перевод с английского. А.И. Блейз, А.Г. Осипов. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

9. GURPS Базовые правила. Компании. / С. Джексон та ін. – под общей

редакцией Calenur'a и milit'a. – milit, 2011. – 241 с. URL:

<https://drive.google.com/file/d/1Pv16lJFPeInBNBfeahEt8YiqvAhZIsHA/view?usp=sharing>

10. GURPS Базовые правила. Персонажи. С. Джексон та ін. – под общей редакцией Calenur'a и milit'a. – milit, 2011. – 336 с. URL:

<https://drive.google.com/file/d/1Pv16lJFPeInBNBfeahEt8YiqvAhZIsHA/view?usp=sharing>

11. Возрастная и педагогическая психология: хрестоматия: для студ. высш. пед. учеб. Заведений. / сост. И. В. Дубровина и др. – М.: Academia, 2001. – 320 с. URL:

[https://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Pedagog/hrestomatia/](https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Pedagog/hrestomatia/)

12. Кон И.С. Психология ранней юности. М.: Просвещение, 1989. – 255 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

13. Крюкова О.Е. Предания и мифы древней Японии. М.: Издательство «Э», 2015. – 96 с.

14. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой / пер. с англ. А. П. Хомик. К., М.: Ваклер; Рефл-бук; АСТ, 1997. — 384 с. URL:

<https://litlife.club/books/110099/read>

15. Лавкрафт Г.Ф. Герберт Уэст – реаниматор/ пер. с англ. Н. Г. Кротовская URL:

<https://litlife.club/books/16831/read>

16. Лавкрафт Г.Ф. Лунное болото. URL:

<https://litlife.club/books/16848/read>

17. Лавкрафт Г.Ф. Сомнамбулический поиск неведомого Кадата. URL:  
[https://librebook.me/the\\_dream\\_quest\\_of\\_unknown\\_kadath/vol1/1](https://librebook.me/the_dream_quest_of_unknown_kadath/vol1/1)
18. Лавкрафт Г.Ф. Странный старик. URL:  
<https://litlife.club/books/62623/read>
19. Лавкрафт Г.Ф. Ужас в музее. URL:  
[http://loveread.ec/read\\_book.php?id=67268&p=1](http://loveread.ec/read_book.php?id=67268&p=1)
20. Лавкрафт Г.Ф. Ужас Данвича. URL:  
[https://librebook.me/the\\_dunwich\\_horror/vol1/1](https://librebook.me/the_dunwich_horror/vol1/1)
21. Лавкрафт Г.Ф. Храм. URL:  
<https://litlife.club/books/16836/read>
22. Лавкрафт Г.Ф. Шепчущий в ночи. URL:  
<https://litlife.club/books/16868/read>
23. Леонтьев А.Н. Лекции по общей психологии. М.: «Смысл», 2000. – 508 с.
24. Люшер М. Сигналы личности: Ролевые игры и их мотивы. Воронеж: НПО «МОДЭК», 1995. – 176 с.
25. D&D Книга игрока/ М. Мирлс та ін. – перевод с английского Landor та ін. – Студия фэнтези PHantom, 2016. – 331 с. URL:  
[https://drive.google.com/file/d/148hQ8iG-CM9948dag\\_r6puKpJl445X2V/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/148hQ8iG-CM9948dag_r6puKpJl445X2V/view?usp=sharing)
26. D&D Руководство мастера/ М. Мирлс, Дж. Кроуфорд та ін. – перевод с английского К. Певцов та ін. – Студия фэнтези PHantom, 2014. – 320 с. URL:  
[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)
27. Максименко Ю.Б., Бондаренко Я.А. Введение в метод Г. Роршаха (методическое пособие). Донецк: Донецк: Донецкий институт психологии и предпринимательства Миннаробраза Украины, 1995. - 47 с.

28. Ravenloft. Основная книга/ Дж. Мангрум та ін. – Перевод с английского Lordik. Wizards of the Coast, 2001. – 225 с. URL:  
[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)
29. Периодизация психического развития Д. Б. Эльконина URL:  
[https://ru.wikipedia.org/wiki/Периодизация\\_психического\\_развития\\_Д.\\_Б.\\_Эльконина#cite\\_ref-2](https://ru.wikipedia.org/wiki/Периодизация_психического_развития_Д._Б._Эльконина#cite_ref-2)
30. Расс Дж. Гостья. URL:  
<https://litlife.club/books/36673/read>
31. Вампир: Маскарад, исправленное издание/ М. Рейн-Хаген та ін., 1999. – 370 с. URL:  
[https://wod.su/images/vampire/masquerade/VampireTheMasquerade\\_Revised\\_Ed\(rus\)\(1999\).pdf](https://wod.su/images/vampire/masquerade/VampireTheMasquerade_Revised_Ed(rus)(1999).pdf)
32. Роббинс Б. Микроскоп/ Б. Роббинс. – перевод Redrick. – 2017. – 46 с. URL:  
[https://drive.google.com/file/d/1kL9Dr73rI006swI3VXEZ5f-VxD3X9j\\_x/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1kL9Dr73rI006swI3VXEZ5f-VxD3X9j_x/view?usp=sharing)
33. Ролевикипедия. URL:  
[https://rpg.fandom.com/ru/wiki/Заглавная\\_страница](https://rpg.fandom.com/ru/wiki/Заглавная_страница)
34. Сокровища богов/ перевод с английского А.И. Блейз, А.Г. Осипов. URL:  
[https://docs.google.com/document/d/1\\_jzcMfBlKSSc5G1ZnhQjz5FTHJxW7QsC/edit](https://docs.google.com/document/d/1_jzcMfBlKSSc5G1ZnhQjz5FTHJxW7QsC/edit)
35. Томас Т. Л., Вильгельм К. Клон/ Пер. с англ. Ситников Н, Ситникова И. URL:  
<https://litlife.club/books/27720/read>
36. Уэллс Г. Машина времени/ пер. с англ. К. Морозова. М.: Терра-Книжный клуб, Литература, 2002. – 382 с. URL:  
[http://loveread.ec/read\\_book.php?id=13401&p=1](http://loveread.ec/read_book.php?id=13401&p=1)
37. Фрейд З. Психология Бессознательного. М.: АСТ, 2007. – URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

38. Шапарова Н.С. Краткая энциклопедия славянской мифологии: около 1000 статей. М.: АСТ, 2001. – 624 с.

39. Эгеркранс Ю. Волшебные существа Севера. М.: АСТ, 2020. – 128 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

40. Эгеркранс Ю. Северные боги. М.: АСТ, 2018. – 160 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

41. Эриксон Э. Идентичность. Юность и кризис. М.: «Прогресс», 1996. – 344 с.

42. Юнг, Карл Густав URL:

[https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AE%D0%BD%D0%B3,\\_%D0%9A%D0%B0%D1%80%D0%BB\\_%D0%93%D1%83%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%B2](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AE%D0%BD%D0%B3,_%D0%9A%D0%B0%D1%80%D0%BB_%D0%93%D1%83%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%B2)

43. Юнг К.Г. Воспоминания, сновидения, размышления. Мн.: ООО «Харвест», 2003. – 496 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

44. Юнг К.Г. Душа и миф. Шесть архетипов. М.: «Совершенство», К.: «Port-Royal», 1998. – 384 с.

45. Юнг К.Г. Избранное/ Пер. с нем. Е. Б. Глушак, Г.А. Бутузов та ін. Мн.: ООО «Попурри», 1998. – 448 с.

46. Юнг К.Г. Практика психотерапии. – М.: АСТ, СПб.: «Университетская книга», 1998. – 416 с.

47. Юнг К.Г. Психологические типы. – Мн.: ООО «Попурри», 1998. – 656 с.



48. Юнг К.Г. Психологический комментарий доктора К. Г. Юнга к тибетской книге мёртвых. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

49. Юнг К.Г. Психология бессознательного. М.: ООО Издательство «АСТ-ЛТД», «Канон+», 1998. – 400 с.

50. Юнг К.Г. Психология и алхимия. Пер. с англ., лат. М.: «Рефл-бук», К.: «Ваклер», 2003. – 592 с.

51. Юнг К.Г. Психология и религия/ Пер. А.М. Руткевича. URL:  
[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

52. Юнг К.Г. Синхрония. Сборник. М.: «Рефл-бук», К.: «Ваклер», 2003. – 320 с.

53. Princes of the Apocalypse. R. Baker та ін. Wizards of the Coast, 2015. – 258 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

54. Fate Core system./ L. Balsera and others. – Silver Spring: Evil Hat Productions, 2013. – 310 p. URL:

<https://s3.amazonaws.com/files.d20.io/marketplace-download/Fate+Core+>

55. Hoard of the Dragon Queen. W. Baur та ін. Kobold Press, 2014. – 97 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

56. Brook M., Ostrander K. Legend of the Five Rings. Core Rulebook. Fantasy Flight Games, 2018. – 336 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

57. Campbell B. Ravenloft. Dungeon Master's Guide. Wizards of the Coast, 2003. – 244 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

58. Curse of Strahd./ J. Crawford та ін. Wizards of the Coast, 2016. – 258 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

59. Alien. The roleplaying game./ T. Härenstam та ін. – Livonia Print, 2019. – 400 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

60. Mutant. Year zero./ T. Härenstam та ін. – Livonia Print, 2015. – 280 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

61. Dungeons & Dragons. Forgotten Realms. Player's Guide./ R. Heinsoo та ін. Wizards of the Coast, 2008. – 160 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

62. Tales from the Loop./ N. Hintze та ін. – Free League Publishing, 2017. – 196 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

63. Things from the Flood./ N. Hintze та ін. – Free League Publishing, 2018. – 187 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

64. Vaesen. Nordic horror roleplaying./ N. Hintze та ін. – Livonia Print, 2020. – 240 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

65. Forbidden Lands. Gamemaster's Guide./ N. Karlen та ін. – Livonia Print, 2018. – 265 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

66. Forbidden Lands. Player's Handbook./ N. Karlen та ін. – Livonia Print, 2018. – 209 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

67. Coriolis. The third horizon./ K. Kostulas та ін. – Livonia Print, 2016. – 388 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

68. Carbon 2185. A cyberpunk RPG./ R. Marriner-Dodds та ін. – Dragon Turtle Games Ltd, 2019. – 285 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

69. Tales from the Yawning Portal./ K. Mohan та ін. Wizards of the Coast, 2017. – 250 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

70. Out of the Abyss./ C. Perkins та ін. Wizards of the Coast, 2015. – 256 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

71. Storm King's Thunder. C. Perkins та ін. Wizards of the Coast, 2016. – 258 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

72. Tomb of Annihilation./ C. Perkins та ін. Wizards of the Coast, 2017. – 260 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

73. Waterdeep: Dungeon of the Mad Mage./ C. Perkins та ін. Wizards of the Coast, 2018. – 322 с. URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

74. Cyberpunk 2020./ M. Pondsmith та ін. – R. Tarsorian games inc., 1990. – 254 с. URL:

<https://thetrove.is/Books/Cyberpunk/Cyberpunk%202020/CyberPunk%2020%20-%20R%20Talsorian%20Games%20-%20Core%20Rulebook%20-%20Cyberpunk%202020%20%282nd%20Edition%29.pdf>

75. The (not-so) secret origin of D&D URL:

<https://dnd.wizards.com/articles/features/not-so-secret-origin-dd>

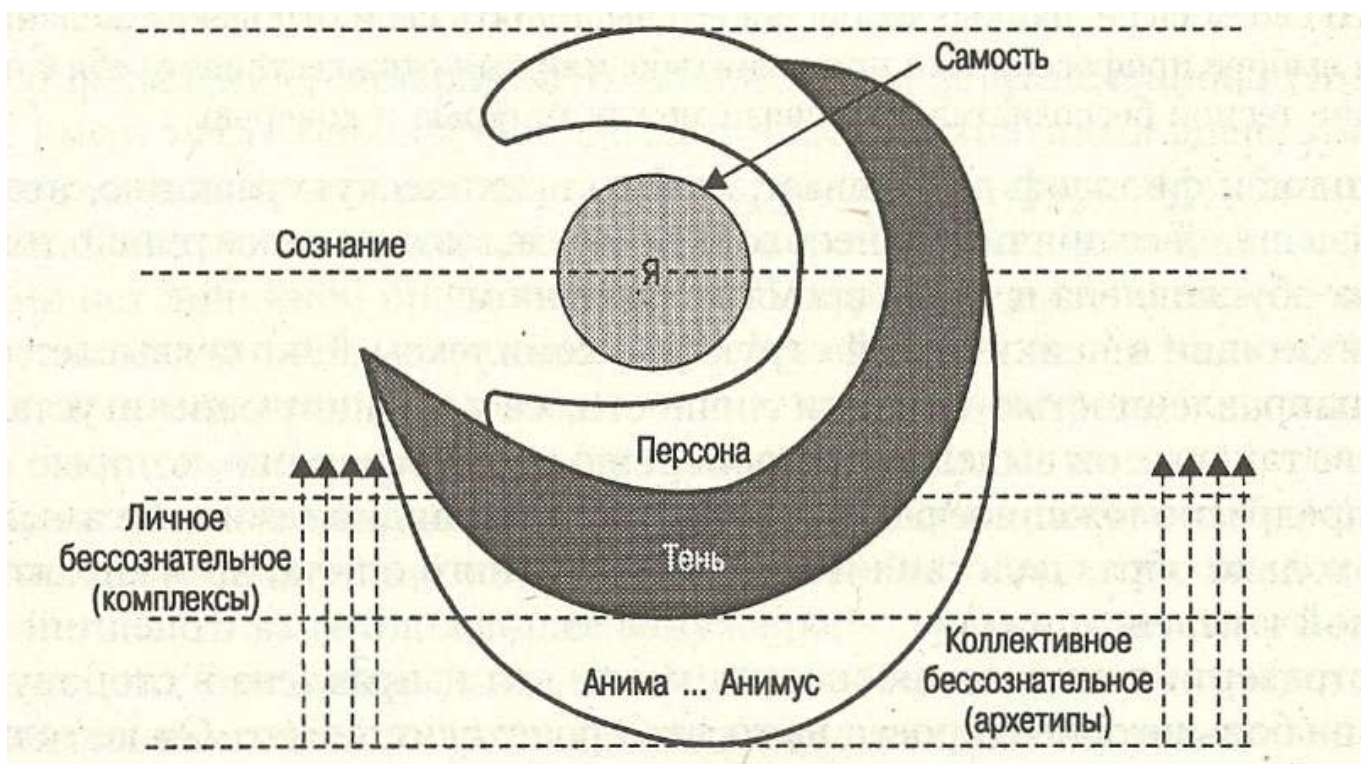
76. Rise of the Tiamat./ S. Winter та ін. Kobold Press, 2014. – 98 с. URL:

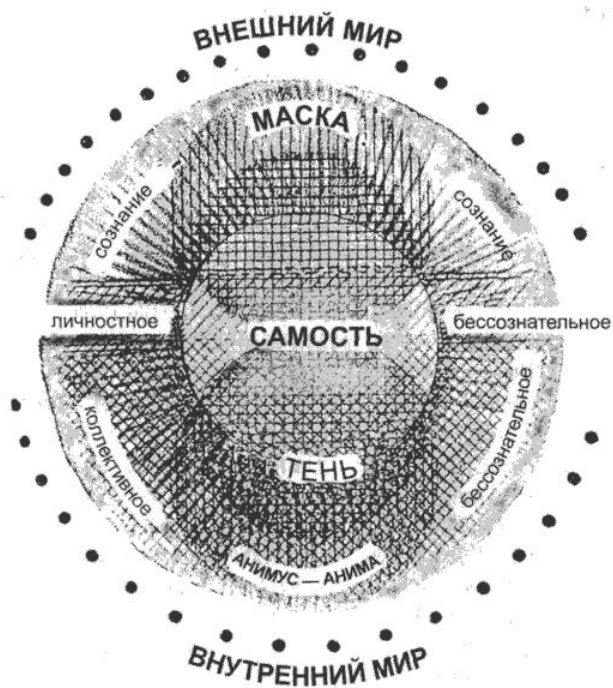
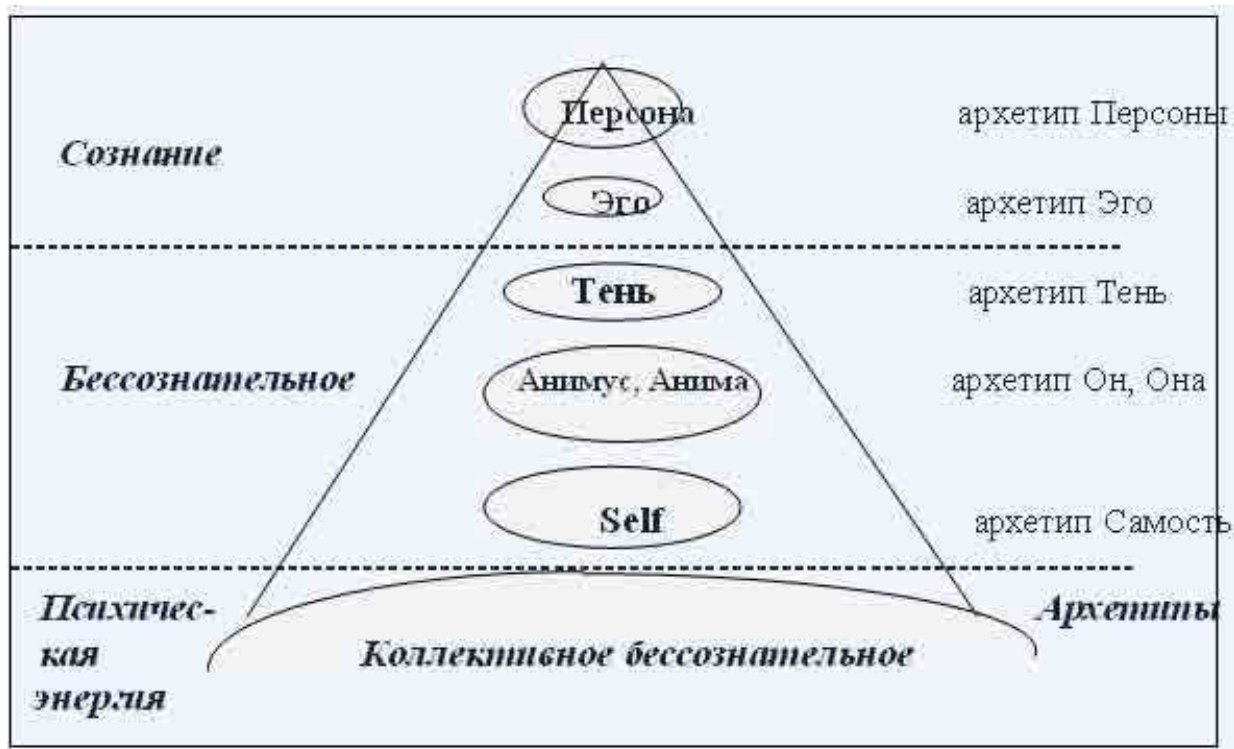
[https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga\\_4kCvzx78](https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78)

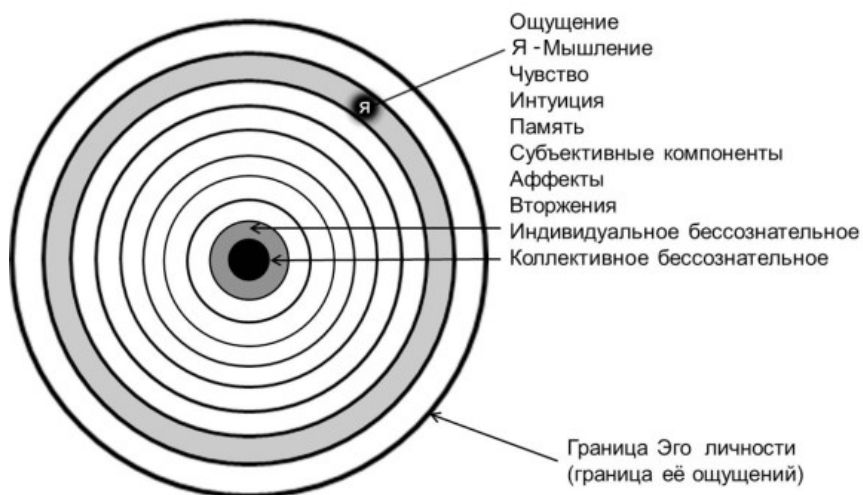
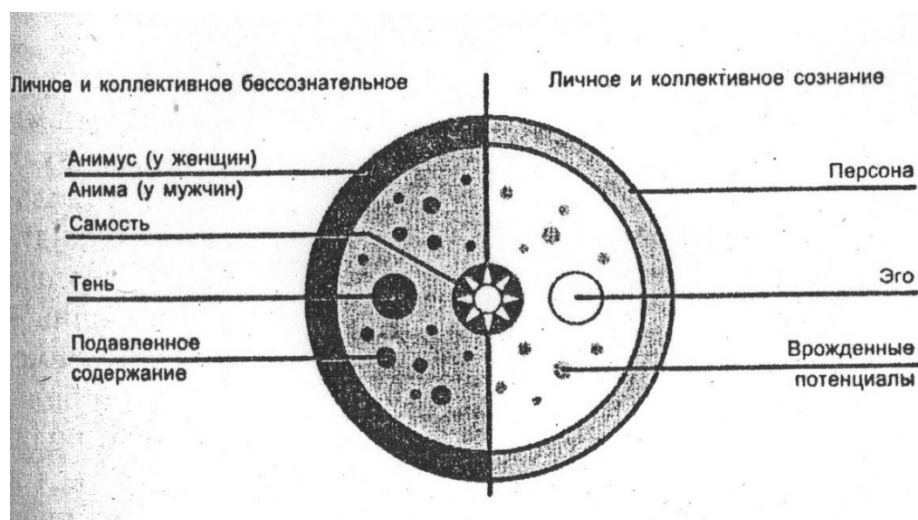
## ДОДАТКИ

## Додаток А

## Схеми особистості в глибинній психології







## Додаток Б

### Тэм Гринхилл «Чёрный менестрель»

- 1 Был вечер, падал белый снег,
- 2 Я попросился на ночь в дом.
- 3 Там в черном платье менестрель
- 4 Пел песни перед очагом.
- 5 Он пел о проклятых вождях,
- 6 О том, что Свет не есть добро,
- 7 О позабытых королях,
- 8 И люди слушали его.
  
- 9 Он пел о том, что не понять,

10 Где белый, а где черный цвет,  
11 И что давно пора узнать,  
12 Что правды в этом мире нет.  
13 Он светлых проклинал богов,  
14 В глазах огонь его сверкал,  
15 Он не боялся страшных слов  
16 И снисхожденья не искал.

17 Он был высок, хорош собой,  
18 И чистый голос ввысь летел,  
19 Он звал померяться с Судьбой  
20 И песней все сказать хотел.  
21 Я не забуду черных глаз,  
22 Глубоких, словно бездны мрак.  
23 Я видел их всего лишь раз,  
24 Но позабыть не смог никак.

25 В них бились блики от огня...  
26 И менестрель вдруг замолчал.  
27 Он оглянулся на меня  
28 И, посмотрев в глаза, сказал:  
29 "Я знаю, ищешь счастья ты  
30 По свету, дом покинув свой,  
31 Но мир не стоит суеты,  
32 И потому - пойдем со мной!

33 Смотри - несовершенен мир,  
34 Где Свет, там кровь и правды нет.  
35 Илуватар - пустой кумир,  
36 Ты заблуждался много лет.



37 Пусть проклинаяют люди нас,  
38 Но мы свободны и сильны,  
39 Я знаю, наш настанет час,  
40 Он вечен, Повелитель Тьмы.

41 Ответь, идешь ты или нет  
42 Со мной в бессмертие и Тьму,  
43 Кто знает, что такое свет?"  
44 И вот что я сказал ему:  
45 "Не осуждаю я тебя,  
46 Кто знает, может ты и прав.  
47 Я ж не смогу сломить себя,  
48 И к свету тянется мой нрав.

49 Я шел, искал свою судьбу  
50 Через невзгоды и года.  
51 Все это время предо мной  
52 Сияла Запада звезда.  
53 Да, я пошел бы за тобой -  
54 Ты песней ранил душу мне,  
55 Но мне начертан путь другой  
56 До истечения жизни дней.

57 Я знаю, вечен в мире свет.  
58 Мой клич - "Творить, не разрушать".  
59 Я не иду с тобою, нет.  
60 Вот все, что я могу сказать..."  
61 И улыбнулся менестрель, сказав:  
62 "Ну что ж, да будет так.

63 У каждого есть в жизни цель:

64 Тебе - звезда, мне - ночь и мрак.

65 Вам, светлым, радость и добро,

66 Мне - скорбь и вечная печаль.

67 Нам общих не иметь дорог,

68 Я ухожу во мрак, прощай!"

69 Надев на плечи черный плащ,

70 Он тихо вышел за порог,

71 А я, оставшись у огня,

72 С тех пор забыть его не мог.

## Додаток В

### Тест Г. Роршаха

Техніка проведення дослідження.

Проводиться в спокійній обстановці. Перед початком дослідження необхідно встановити контакт з піддослідним. Робота з піддослідним складається з чотирьох етапів:

безпосереднє виконання дослідження;

опитування;

використання аналогій;

визначення меж чутливості.

I етап.

Стимули дають піддослідному в руки в певній послідовності і в основному положенні. Питають, що нагадують плями, на що вони схожі.

Можна додати, що "хороших" і "поганих" відповідей тут немає, кожна людина бачить різне. Слід уникати підказок. При труднощах з відповіддю на першу Таблицю, експериментатор поводить очікувально; якщо тлумачення таблиці не відбувається, можна переходити до наступної таблиці. У разі довгих пауз можна запитати: "А що ще? Ви можете дати кілька відповідей."

Час не обмежується. Допускається переривання роботи з однією таблицею після 8 -10 відповідей.

Всі відповіді записуються в протокол дослідження. Фіксуються вигуки, міміка, поведінка випробуваного.

Положення таблиці зазначається кутом, вершина якого означає верхній край таблиці. Час фіксується за допомогою годинника з секундною стрілкою; секундомір небажаний.

#### II етап.

Опитування необхідне для уточнення відповідей. Головна орієнтація опитування полягає шляхом використання слів: "де?", "Як?", "Чому?" ("Покажіть, де знаходиться", "Яке виникло у Вас враження?", "Чому це такий-то образ?") Уточнити відповіді, отримані на I етапі дослідження.

Для уточнення чи видно людський образ в русі, експериментатор просить випробуваного більш докладно розповісти про образ.

Відповіді, які даються на цьому етапі, при розрахунках не враховуються.

#### III етап.

Використання аналогій необов'язково і застосовується там, де опитування не виявило, на які особливості плям спирався піддослідний в своїх відповідях.

Запитується, чи можна той чи інший детермінант (колір, рух, відтінки), зазначений в одній відповіді, застосувати до інших відповідей.

Результати відносять до додаткових відповідей.

#### IV етап.

Визначається межа чутливості. Необхідність його тим менше, чим багатша початковий протокол. Тут визначають:

Чи може випробуваний бачити деталі і інтегрувати їх в ціле;

Чи може він сприймати людські образи і проєцирувати на них рух;

Чи може він сприймати колір, світотінь і популярні образи.

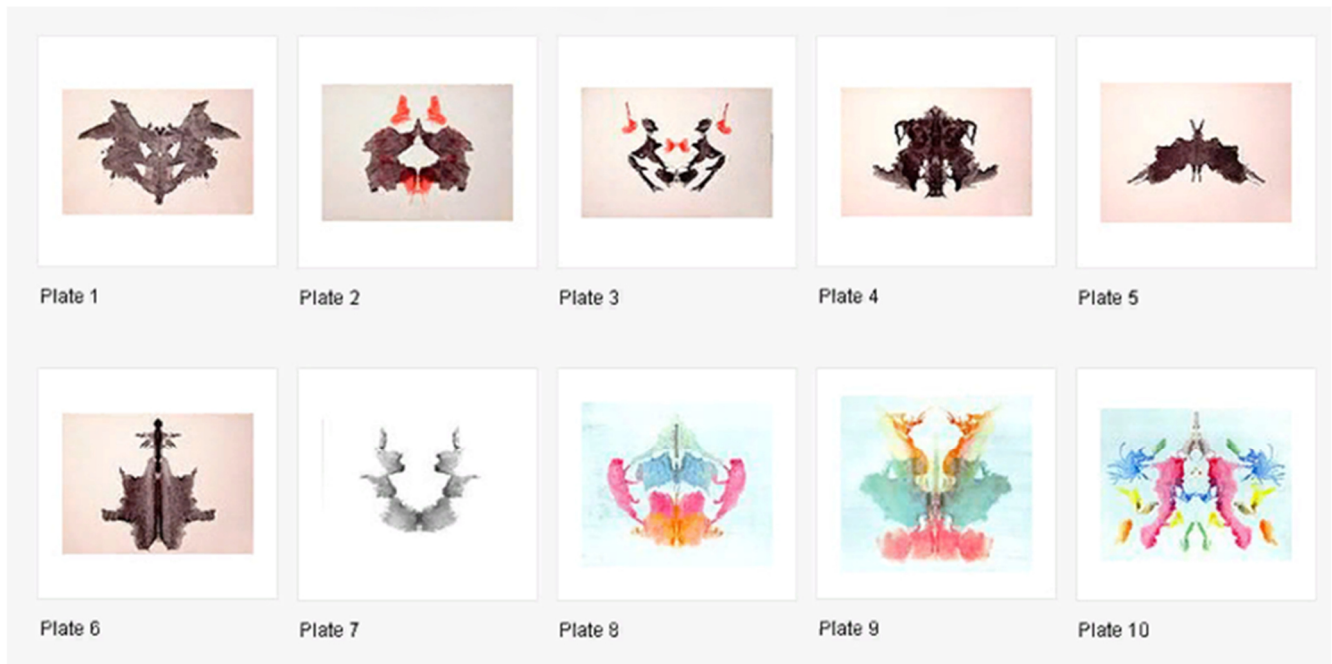
Відповіді випробуваного провокуються конкретними питаннями. Якщо немає цілісних відповідей, кажуть: "Деякі люди можуть щось побачити в окремих частинах таблиці. Спробуйте, може у Вас теж вийде". Якщо випробуваному складно, вказують на окрему деталь (D), запитують: "На що

це схоже?" або "Деякі люди бачать" тварин " в бічних областях (таблиця 8) і "павуків" у верхніх бічних синіх плямах (таблиця 10).

Якщо випробуваний не дає популярних відповідей, то йому показують кілька популярних образів і запитують: "Як Ви думаєте, схоже це на ...?".

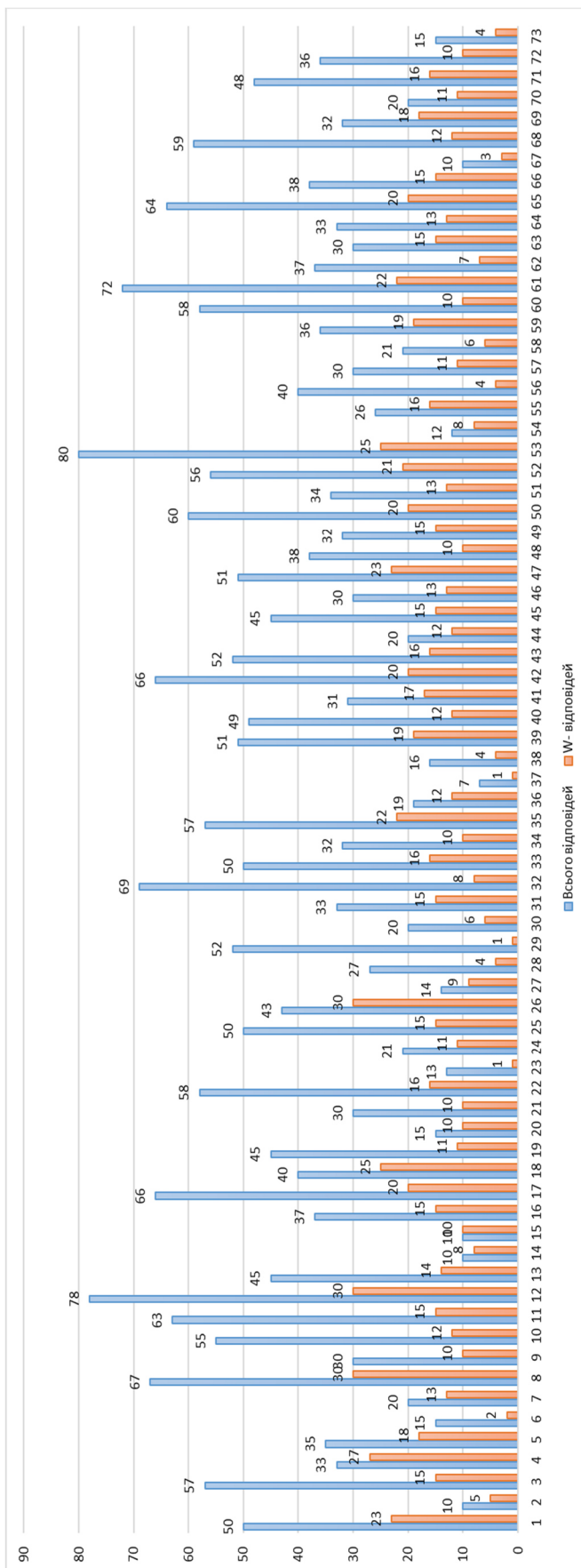
У разі відсутності колірних відповідей, пропонується розкласти таблиці на групи за якомусь ознакою. При виділенні груп, наприклад за змістом, просять ще раз розділити таблиці по іншому. Втретє можна запропонувати розкласти таблиці на приємні і неприємні, і тільки після цього робиться висновок про відсутність реакції на колірній стимул.

*Стимульний матеріал*

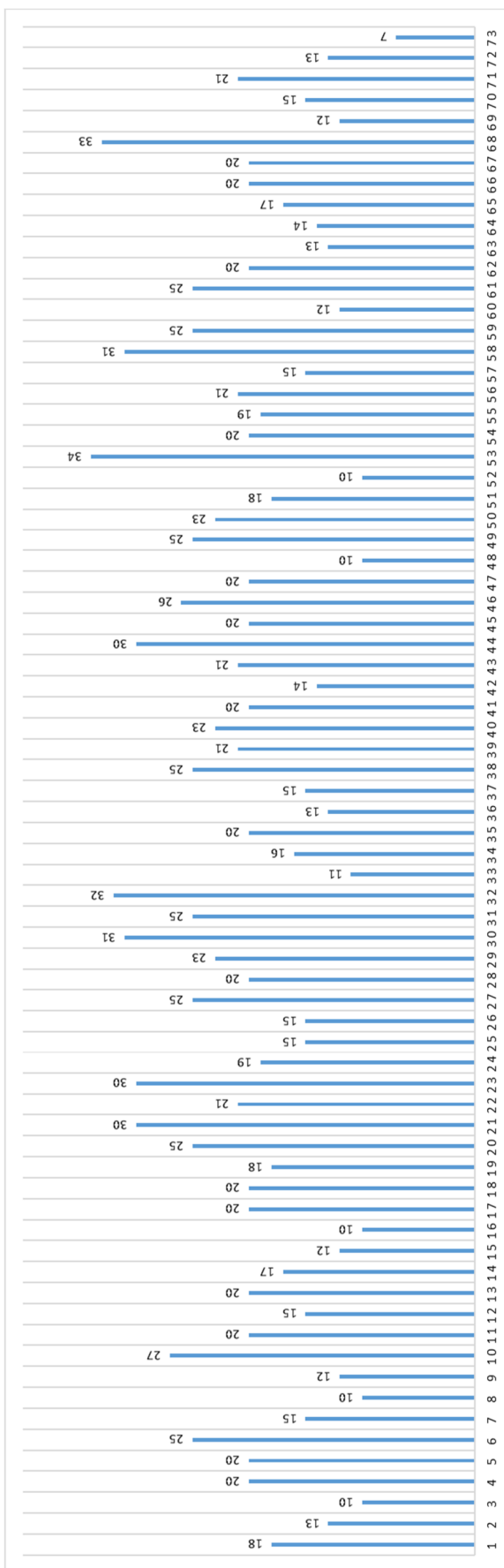


Додаток Г

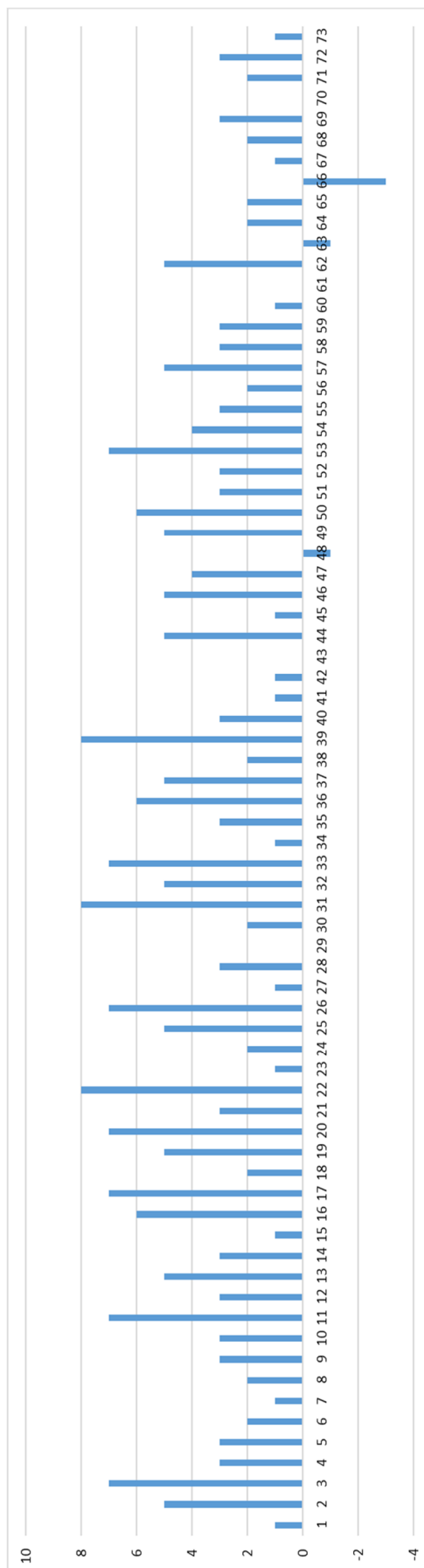
Діаграма 3.2.2. Тест Г. Роршаха. Індивідуальні результати



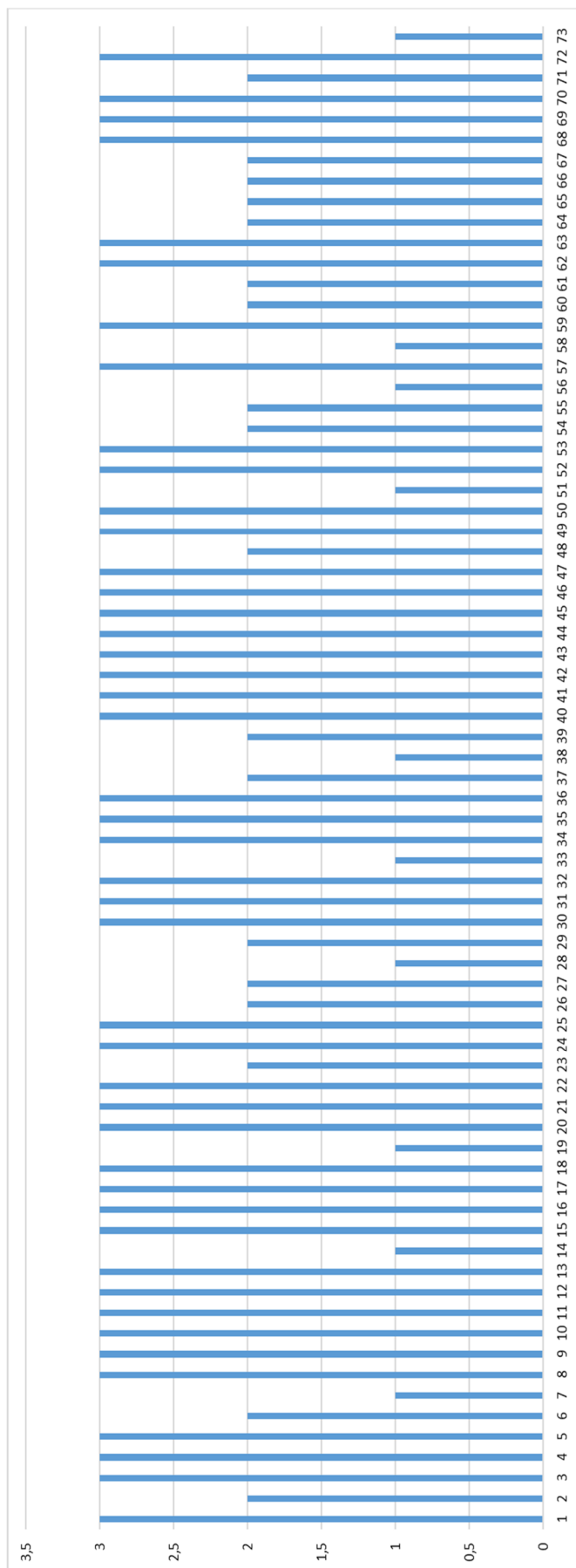
Додаток Д  
 Діаграма 3.2.3. Тест «Хто Я?». Індивідуальні результати



Діаграма 3.2.5. Індивідуальні результати складання тесту-опитувальника



Діаграма 3.2.4. Індивідуальні результати архетипічного аналізу історій





Таблиця 3.2.1. Загально групові результати констатуючого експерименту

Номер учасника	Тест Роршаха		"Хто Я?"	Створення історії			Тест-опитувальник
	Всього відповідей	W- відповідей		Всього відповідей	Ступінь провру ТРФ		
1	50	23	18	Високий	Середній	Низький	1
2	10	5	13	Високий	Середній	Низький	5
3	57	15	10	Високий	Середній	Низький	7
4	33	27	20	Високий	Середній	Низький	3
5	35	18	20	Високий	Середній	Низький	3
6	15	2	25	Високий	Середній	Низький	2
7	20	13	15	Високий	Середній	Низький	1
8	67	30	10	Високий	Середній	Низький	2
9	30	10	12	Високий	Середній	Низький	3
10	55	12	27	Високий	Середній	Низький	3
11	63	15	20	Високий	Середній	Низький	7
12	78	30	15	Високий	Середній	Низький	3
13	45	14	20	Високий	Середній	Низький	5
14	10	8	17	Високий	Середній	Низький	3
15	10	10	12	Високий	Середній	Низький	1
16	37	15	10	Високий	Середній	Низький	6
17	66	20	20	Високий	Середній	Низький	7
18	40	25	20	Високий	Середній	Низький	2
19	45	11	18	Високий	Середній	Низький	5
20	15	10	25	Високий	Середній	Низький	7
21	30	10	30	Високий	Середній	Низький	3
22	58	16	21	Високий	Середній	Низький	8
23	13	1	30	Високий	Середній	Низький	1
24	21	11	19	Високий	Середній	Низький	2
25	50	15	15	Високий	Середній	Низький	5
26	43	30	15	Високий	Середній	Низький	7
27	14	9	25	Високий	Середній	Низький	1
28	27	4	20	Високий	Середній	Низький	3
29	52	1	23	Високий	Середній	Низький	0
30	20	6	31	Високий	Середній	Низький	2
31	33	15	25	Високий	Середній	Низький	8
32	69	8	32	Високий	Середній	Низький	5
33	50	16	11	Високий	Середній	Низький	7
34	32	10	16	Високий	Середній	Низький	1
35	57	22	20	Високий	Середній	Низький	3
36	19	12	13	Високий	Середній	Низький	6
37	7	1	15	Високий	Середній	Низький	5
38	16	4	25	Високий	Середній	Низький	2
39	51	19	21	Високий	Середній	Низький	8
40	49	12	23	Високий	Середній	Низький	3
41	31	17	20	Високий	Середній	Низький	1
42	66	20	14	Високий	Середній	Низький	1
43	52	16	21	Високий	Середній	Низький	0
44	20	12	30	Високий	Середній	Низький	5
45	45	15	20	Високий	Середній	Низький	1
46	30	13	26	Високий	Середній	Низький	5
47	51	23	20	Високий	Середній	Низький	4
48	38	10	10	Високий	Середній	Низький	-1
49	32	15	25	Високий	Середній	Низький	5
50	60	20	23	Високий	Середній	Низький	6
51	34	13	18	Високий	Середній	Низький	3
52	56	21	10	Високий	Середній	Низький	3
53	80	25	34	Високий	Середній	Низький	7
54	12	8	20	Високий	Середній	Низький	4
55	26	16	19	Високий	Середній	Низький	3
56	40	4	21	Високий	Середній	Низький	2
57	30	11	15	Високий	Середній	Низький	5
58	21	6	31	Високий	Середній	Низький	3
59	36	19	25	Високий	Середній	Низький	3
60	58	10	12	Високий	Середній	Низький	1
61	72	22	25	Високий	Середній	Низький	0
62	37	7	20	Високий	Середній	Низький	5
63	30	15	13	Високий	Середній	Низький	-1
64	33	13	14	Високий	Середній	Низький	2
65	64	20	17	Високий	Середній	Низький	2
66	38	15	20	Високий	Середній	Низький	-3
67	10	3	20	Високий	Середній	Низький	1
68	59	12	33	Високий	Середній	Низький	2
69	32	18	12	Високий	Середній	Низький	3
70	20	11	15	Високий	Середній	Низький	0
71	48	16	21	Високий	Середній	Низький	2
72	36	10	13	Високий	Середній	Низький	3
73	15	4	7	Високий	Середній	Низький	1

## **Корекційна програма**

Ціллю корекційної програми є: Набуття учасниками навичок продуктивної взаємодії зі змістами колективного несвідомого і активізація роботи трансцендентної функції психіки учасників корекційної програми.

Завданнями корекційної програми є:

- а) Активізувати діяльність несвідомого компоненту психіки учасників;
- б) Виробити навички адекватної взаємодії учасників зі змістами колективного несвідомого;
- в) Поступова активізація і оптимізація роботи трансцендентної функції психіки учасників, за допомогою;
- г) Закріплення набутих навичок і вмінь для забезпечення подальшої самостійної підтримки роботи трансцендентної функції психіки.

Корекційна програма розрахована на п'ять занять.

Корекційна програма спрямована на стимуляцію трансцендентної функції психіки учасників і поліпшення їх подальшої взаємодії зі змістами колективного несвідомого.

### **День перший**

**Мета:** Активізація сприйняття учасників і початок взаємодії з архетипами особистості.

Ознайомча бесіда і вправа «Спрямована увага», за Р. Ассаджолі.  
Тривалість заняття: від двох годин.

В ході ознайомчої бесіди учасникам корекційної програми надається загальна інформація стосовно корекційної програми (кількість занять, зміст і мета програми). Також в ході ознайомчої бесіди учасникам надається інформація про так звані три зони усвідомлення, описані Ф. Перлзом, що дозволить поліпшити подальше проходження корекційної програми. Для опанування техніки Ф. Перлза учасникам пропонується пройти взяти участь у практичній вправі. Респондентам надається наступна інструкція:

«Розташуйтеся зручно, розслабтеся. Почніть концентруватися поступово на кожній з трьох зон усвідомлення. Почніть з зовнішньої зони.

Коли будете готові, почніть розповідати про відчуття, що наявні у Вашій зовнішній зоні усвідомлення. (учасникам дається від 1 до 2 хвилин на виконання цього етапу вправи).

Тепер, поступово, переведіть фокус свого сприйняття на внутрішню зону сприйняття. Коли будете готові, почніть розповідати про відчуття, що наявні у Вашій внутрішній зоні усвідомлення. Для спрощення переведення концентрації на відчуття тіла, можете заплющити очі. (учасникам дається від 1 до 2 хвилин на виконання цього етапу вправи).

Переходимо до завершального етапу вправи. Зосередтеся на проміжній зоні усвідомлення. Коли будете готові, почніть розповідати про відчуття, що наявні у Вашій проміжній зоні усвідомлення. Для спрощення переведення концентрації на відчуття тіла, можете заплющити очі. (учасникам дається від 1 до 2 хвилин на виконання цього етапу вправи).»

(Примітка: дана вправа проводиться з кожним учасником по черзі, задля запобігання порушення концентрації іншими учасниками.)

Як вже зазначалося вище, проходження цієї вправи допоможе учасникам в подальшому самостійно диференціювати психічні змісти (відчуття), що наявні у їх зонах усвідомлення, що спростить для них проходження корекційної програми і засвоєння необхідних навичок, тощо.

Другою вправою першого дня є «Спрямована уява» з психосинтетичного підходу Р. Ассаджолі. Дана вправа спрямована на взаємодію з внутрішньо особистісними психічними змістами людини. З точки зору теорії К.Г. Юнга, можна назвати психічні змісти, що задіяні в ході цієї вправи, змістами архетипу Маски. Як зазначалося вище, Маска є найбільш наближеним до свідомості з усіх архетипів особистості, після Я. Тому логічним є почати взаємодію зі змістами несвідомого саме з цієї вправи. Учасникам надається наступна інструкція:

«Приберіть усе із рук і прийміть зручне положення. Зараз я буду спрямовувати процес вашої уяви. Якщо в процесі проходження вправи хтось з вас випередить мене у своїй уявній подорожі – не чекайте на мене і

продовжуйте. Також якщо ви будете спостерігати образи відмінні від того, про що я говоритиму, не хвилюйтеся. В даній вправі немає не вірних варіантів уявлення. (Далі інструкція надається з паузами в декілька секунд між фразами).

Уявіть, що ви знаходитесь в лісі. Подивіться навкруги; на землю, дерева, квіти... Починайте йти по лісу. Вас цікавить ваше оточення. Згодом ви помічаєте задалегідь маленьку хатку і рухаєтеся у її напрямку. Підійшовши до хатки ви чуєте, що з неї лунає багато голосів. Ви помічаєте не велике вікно. Ви дивитесь всередину хати і бачите, що вона повна людей. Всі вони ваші субособистості.

В якийсь момент двері хатинки відчиняються і всі люди виходять на галявину. Ви спостерігаєте за їх діями і помічаєте, що одна з субособистостей зацікавилася вами. Деякий час ви розглядаєте один одного. Ви запрошуєте її на прогулянку і йдете разом з нею на луг, що поруч із лісом. Зверніть увагу на те, що вона вам каже. Почніть бесіду. Ви можете задавати будь які питання. Вона теж. Запитайте субособистість: хто ти? Яка твоя роль в моєму житті? Чого ти хочеш?

Запитайте її, чи не хоче вона скористатися можливістю щось сказати вам або про щось запитати? А тепер запросіть цю субособистість піти з вами через луг прогулятися. Дивіться, як вона на це відреагує. Йдучи вдвох ви поступово помічаєте як стежка веде з луку на пагорб. Коли ви піднімаєтесь на пагорб ви бачите, що він переходить у високу гору. Ви продовжуєте шлях вгору. Опинившись на вершині, озерніться. Який вид відкрився перед вами з вершини?

З часом ви відчуваєте, що на вершині гори присутня ще одна істота. Ви відчуваєте як добре відноситься до вас ця істота. Ви відчуваєте на скільки мудрою є ця істота. Ви можете задати їй будь яке питання. Ця істота каже вам, що вона завжди вам рада і ви можете завжди звернутися до неї.

Ви починаєте зворотній шлях разом з субособистістю, що йде з вами поруч. Ви знову можете розпочати бесіду (за бажанням). Поступово ві

повертається з гори на луг, а звіти у ліс де супроводжуєте субособистість назад до хатинки. Попрощайтесь.

Тепер повільно зверніть увагу на своє тіло, сидить на стільці в цій кімнаті. Відчуйте, ваші ноги стоять на підлозі, що ви можете поворушити пальцями ніг; дуже повільно відкрийте очі і повністю поверніться назад в цю кімнату. Перш ніж ви почнете говорити про те, що відбулося, зробіть короткі замітки про свої переживання під час вправи.» Примітка: вправа розрахована на 7-10 хвилин).

На цьому підготовча частина першого дня закінчується і учасники переходять до НРІ. Важливо зазначити, що НРІ є частиною корекції і присутні як вправа в структурі кожного з п'яти корекційних занять. Ця вправа має на меті розвиток навичок вільного фантазування і занурення людини у «стан гравця», що вже були описаний нами у другому розділі.

НРІ, як вправа корекційної програми, складається з двох етапів. Первинного, на якому відбувається вирішення питань стосовно того, в якому світі учасники хотіли б грати і яких персонажів хотіли б втілювати. Це з'ясовується за допомогою короткої (до 30 хв.) словесної гри в ході якої кожен учасник виносить цікаві на його думку ідеї на обговорення з рештою групи. Коли більшість групи погоджується, що сьогодні їм буде цікаво грати дотримуючись однієї з запропонованих ідей і кожен з учасників визначається з персонажем якого хоче відігравати, розпочинається другий етап вправи.

Другий етап представляє собою власне настільну рольову гру, але на відміну від попередньої, НРІ на другому етапі проходить згідно правил однієї з рольових систем. При цьому кожного разу визначається система, що якнайкраще відповідає побажанням гравців, відносно сеттінгу. Сюжет гри, за можливості, будується майстром так, щоб набути логічного фіналу в рамках однієї ігрової сесії.

Після завершення НРІ учасникам корекційної програми пропонується поділитися своєю рефлексією стосовно гри і корекційного заняття в цілому.

## День 2

Мета: Поглиблення взаємодії з архетипічними змістами особистості через їх усвідомлення. Поступовий перехід до образів колективного несвідомого, що наявні в продуктах уяви.

Вправа «Проміжна зона усвідомлення», описана Ф. Перлзом є виокремленою частиною однієї з вправ першого дня. Але її суттєва відмінність в даному випадку полягає у тому, що саме проміжна зона усвідомлення стає центром концентрації учасників. Крім того учасники починають більш свідомо взаємодіяти із позаособистісними психічними змістами, що потрапляють у поле свідомості під час проходження вправи, аналізуючи їх і їх вплив на інші зони усвідомлення. Учасникам надається наступна інструкція:

«Приміть зручне положення. Заплющте очі і сконцентруйтеся на проміжній зоні сприйняття (на своїх думках і фантазіях). Спостерігайте за тим, які думки приходять. За можливості, не втручайтеся у спонтанний процес течії думок, а лише усвідомлюйте їх. Коли будете готові, зверніть увагу на те, як кожна з думок (архетипів), що приходять впливає на вас. На ваші емоції, настрої, інші зони усвідомлення, тощо. (...)

Достатньо. Зверніть увагу на інші зони усвідомлення. Повільно відкрийте очі.»

Після закінчення вправи учасникам пропонується поділитися своїми враженнями, результатами і тим, що вони вважають важливим та/або цікавим. За бажанням, вони можуть зробити помітки (записи). (Вправа розрахована на 5-7 хвилин).

Другою вправою є безпосередньо НРІ, що проходить аналогічно до того, як вже було описано вище.

Після завершення НРІ учасникам корекційної програми пропонується поділитися своєю рефлексією стосовно гри і корекційного заняття в цілому.

### День 3

Мета: Взаємодія з образами колективного несвідомого задля активізації роботи ТРФ психіки учасників.

На цьому етапі корекційної програми заняття починається з короткої (2-3 хв.) бесіди в ході якої учасники дізнаються про «стан гравця» описаний К.Г. Юнгом. Після цього починається вправа «Вільне фантазування» яка, в даному випадку, являє собою процес гри в НРІ, перед початком якого гравці отримують наступні інструкції:

«Сьогодні під час гри намагайтеся не просто увійти у роль персонажа, а й відстежити і усвідомити ту субособистість/архетип в структурі Вашої особистості, що допомагає вам кожного разу входити у стан гравця, змінювати і відігравати ролі. Які відчуття викликає цей компонент особистості? Як вона впливає на Вас, Ваш стан, думки, тощо? Намагайтеся диференціювати цей компонент своєю особистості якомога чіткіше.

(після завершення гри) Спробуйте свідомо активізувати субособистість/архетип Гравця.»

Вільне фантазування в процесі НРІ являє собою практично безпосереднє переведення змістів колективного несвідомого в поле свідомості. Архетип гравця, що учасники намагатимуться диференціювати, в цьому випадку, значною мірою являтиме собою саме ту особистісну структуру, що активізує трансцендентну функцію психіки під час проходження настільної рольової гри. Отже свідомий перехід у стан гравця в подальшому призведе до стимуляції роботи трансцендентної функції психіки.

Після завершення НРІ учасникам корекційної програми пропонується поділитися своєю рефлексією стосовно гри і корекційного заняття в цілому.

#### День 4

Мета: закріплення набутих вмінь і навичок для забезпечення коректної роботи ТРФ учасників в майбутньому. На цьому етапі корекційної програми відбувається повторення вправи попереднього дня. Це необхідно задля закріплення навичок учасників з переходу у стан гравця. Також це заняття забезпечить повторну можливість засвоїти дане корисне вміння для тих, хто,

Можливо не зміг зробити це у третій день занять.

Після завершення НРІ учасникам корекційної програми пропонується поділитися своєю рефлексією стосовно гри і корекційного заняття в цілому.

### День 5

Мета: Перевірка результатів проведення корекційної програми. Фінальна рефлексія учасників.

Вправа на цьому етапі знову ж таки представляє собою НРІ, що проводиться згідно процедури, що описана вище. Але виокремлюючою рисою вправи п'ятого дня є те, що в ході гри кожен з учасників має змогу прийняти на себе роль майстра під час проходження другого етапу вправи. Перед початком гри, учасники отримують наступні інструкції:

"Сьогодні ви маєте змогу прийняти на себе роль майстра. В ході гри передавайте роль майстра один одному по черзі. Кожен з вас повинен продовжити сюжет гри в обраному світі, але як саме ви це зробите обираєте ви самі. Кожен з вас може бути майстром не довше ніж 30 хвилин. Ви також можете передати цю роль далі, якщо відчуєте втому або нестачу натхнення."

Після завершення даної вправи учасникам корекційної програми пропонується поділитися своєю рефлексією даного заняття, а потім курсу корекції в цілому.

Після загальної рефлексії, проводиться повторне тестування комплексом методик, що складається з тесту Роршаха, психосинтетичної методики "Хто Я?" і тесту опитувальника. Це необхідно для якісної і кількісної оцінки результативності проведеної корекційної програми.