

МЕТОДИ ТА МЕТОДИКИ

Настільні рольові ігри як чинник розвитку трансцендентної функції психіки

© Студіка Олена Борисівна

кандидат психологічних наук, доцент, доцент кафедри практичної психології

Маріупольський Державний Університет (МДУ)

пр. Будівельників, 129а, Маріуполь, Донецька область, 87500

<https://orcid.org/0000-0002-5790-6511>

e-mail: helenstulika@gmail.com

Склярченко Дмитро Вікторович

ОС Магістр, Маріупольський Державний Університет

пр. Будівельників, 129а, Маріуполь, Україна, 87500

e-mail: dimon-97@meta.ua

В статті висвітлюються питання пов'язані з глибинною психологією К.Г. Юнга, а саме з трансцендентною функцією психіки. Розглянуто основні поняття і положення аналітичного підходу К.Г. Юнга. Визначено особливості гри як виду діяльності людини та настільно-рольової гри у процесі розвитку трансцендентної функції психіки. Надано результати дослідження, метою якого було з'ясувати зв'язок настільних рольових ігор та розвитку трансцендентної функції психіки людини. Стаття буде корисною для спеціалістів, що цікавляться питаннями взаємозв'язку положень юнганського підходу з творчими процесами.

Ключові слова: психіка; особистість; свідомість; особисте несвідоме; колективне несвідоме; архетип, індивідуалізація; трансцендентність; трансцендентна функція; гра; настільна рольова гра; творчий процес; стан зрава; вільне фантазування.

Виклад основного матеріалу дослідження.

Центральним поняттям глибинної психології К.Г. Юнга є колективне несвідоме. Але в різних роботах К.Г. Юнг (1998) дає цьому поняттю визначення, відмінні одне від іншого. Тому зазначимо, що в рамках даного дослідження ми будемо користуватися наступним визначенням колективного несвідомого: «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» (с. 72).

Як відомо, за К.Г. Юнгом колективне несвідоме містить в собі особливі психічні змісти – так звані архетипи. Цей термін також визначався К.Г. Юнгом по-різному у різних роботах. Зокрема, можна виділити наступні наведені ним визначення. 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 (Юнг, 2003, с.23). В книзі «Психологія і алхімія», 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 – «ударити» або «закарбовувати», таким чином, архетип передбачає суб'єкт впливу

(Юнг, 2003, 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» (Юнг, 1998, 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.

Архетипи, за К.Г. Юнгом є обов'язковими учасниками будь якої психічної діяльності. Вони ж (а саме: Я, Маска, Тінь, Аніма/Анімус і Самість) складають структуру людської особистості. Вивчаючи питання про те як архетипи, що не є частиною структури особистості, потрапляють в особисте несвідоме і поле свідомості людини, доктор Юнг відкрив і описав так звану трансцендентну функцію психіки людини. Саме вона представляє для нас найбільший інтерес в якості об'єкту дослідження. Отже, розглянемо власне трансцендентну функцію психіки, її визначення, особливості 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. Зокрема, К.Г. Юнг (1997) пише, що естетичне формулювання потребує смислу, а смисл потребує естетичного формулювання. Разом вони складають трансцендентну функцію (с.44). Трансцендентна функція також згадується як об'єднання протилежностей для створення третьої речі (с.46). Трансцендентна функція іноді проявляється у вигляді «внутрішнього голосу» (с.41). «Переміщення назад-вперед аргументів і афектів представляє трансцендентну функцію протилежностей» (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 несвідомим. 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» (Юнг, 1998, с.86). Для здійснення трансцендентної функції доктор К.Г. Юнг рекомендує розвивати «вільне фантазування» (Юнг, 1998, с.39-40).

Беручи до уваги усі вище перелічені визначення і характеристики, надані К.Г. Юнгом трансцендентній функції психіки, ми в нашому дослідженні будемо використовувати наступне узагальнене нами визначення:

Трансцендентна функція – особлива функція психіки, що дозволяє змістам колективного несвідомого вільно циркулювати між колективним та 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 (1998) у визначеннях трансцендентної функції. А саме такого явища як «внутрішній голос». 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» (с.48). Не зважаючи 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 (Юнг, 1998, с.121).

Узагальнюючи поняття «трансцендентна функція психіки» слід зазначити, що без коректної роботи трансцендентної функції не можливий процес індивідуалізації особистості. «Трансцендентна функція діє не безцільно, а веде до розкриття сутісної людини. Це природний процес, що може протікати навіть без відома людини, або реалізувати себе всупереч її протидії. Сенс і ціль даного процесу – реалізація особистості у всіх її аспектах, особистості, що спочатку прихована <...>. Це виробництво і розгортання первинної, потенційної цілісності. Цей процес я називаю індивідуалізацією» (Юнг, 1998, с.115-116).

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. 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, кондукторів, будівельників, поліцейських, інспекторів і 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. Леонт'єв також визначає гру як терапевтичний метод зняття психічної напруги і нівелювання афектів. О.М. Леонт'єв зазначає, що метод терапевтичних ігор використовується, зокрема, серед підлітків і існує в двох основних варіантах. Перший - буквально повторення сюжетно рольової гри, що характерна для дитячого віку. Другий полягає в створенні для підлітка умов повної свободи і всюдозволеності. Це провокує деструктивну і агресивну поведінку з боку підлітка. Згідно з О.М. Леонт'євим, 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 (Леонт'єв, 2000, 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 методу. В книзі «Практика психотерапії» він пише, що під час терапевтичного процесу лікар буквально залучає пацієнта до процесу сумісного фантазування (Юнг, 1998, с.56). Доктор К.Г. Юнг (1998) 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 її до стану гравця. А людина <...> «тільки там людина, де вона грає» (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) (с.57).

К.Г. Юнг (1998) стверджує, що метою такої терапії є надання пацієнту особливого стану і можливості експериментувати, змінюючи свій стан (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. Леонт'єва, К.Г. Юнг не описує деструктивних проявів поведінки пацієнтів, до яких в процесі терапії був застосований ігровий метод.

Настільна рольова гра (або НРГ) – 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 як 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, НРГ не мають обмежень стосовно світу (сетінгу), в рамках якого буде відбуватися гра.

Настільні рольові ігри мають великий потенціал у якості розвивального і корекційного інструменту. Даючи гравцям змогу брати на себе ролі, що не є притаманними їм у повсякденному житті, настільні рольові ігри розширюють рольовий репертуар особистості і розвивають гнучкість рольової поведінки. Крім цього, занурюючи людину в нестандартні ситуації, настільні рольові ігри можуть слугувати для тренування розвинутих адаптивних форм поведінки. Нарешті, під час гри людина може отримати змогу відіграти проблеми, що наявні у її

реальному житті, або компенсувати потреби, що не задовольняються іншим шляхом, знизивши таким чином психічну напругу. Тобто, настільні рольові ігри можуть слугувати інструментом для профілактики та корекції проблем спілкування, творчих криз і стресів. Настільні рольові ігри можуть розвивати комунікативні здібності, креативність, навички соціальної адаптації і трансцендентну функцію психіки.

Рольові ігри мають велику кількість різновидів і варіацій їх проведення. Основними з них є:

- 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.
- 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 [3].

З метою з'ясування ефективності настільних рольових ігор як інструменту розвитку та стабілізації трансцендентної функції психіки нами було проведено експериментальне 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 констатувального етапу дослідження використовувались наступні методики: тест Г.Роршаха, субособистісний аналіз «Хто Я» (за Р. Ассаджолі), нарративна методика «Створення історії» і тест-опитувальник.

Тест Г. Роршаха був обраний нами як метод дослідження прояву трансцендентної функції

психіки в кількісному і якісному аспекті, так як він безпосередньо пов'язаний з архетипічними змістами. Тест Роршаха являє собою науково стандартизовану методику прояву реакції особистого несвідомого на невизначені стимули. А перехід змісту несвідомого до поля свідомості є процесом, що базується на роботі трансцендентної функції психіки (Юнг, 1998, с.86). Таким чином, цей підхід є науково стандартизованою аналогією різних методів ворожби, які в свою чергу, за визначенням К.Г. Юнга є одним зі способів прояву синхронічних подій (Юнг, 2003, с.176). Зважаючи на те, що синхроністичні події є безпосереднім проявом діяльності колективного несвідомого, можна сказати, що тест Г. Роршаха цілком відповідає завданню дослідження трансцендентної функції. Зауважимо, що згідно з К.Г. Юнгом (1998), ефективна робота трансцендентної функції є основною умовою збереження психічного здоров'я (с.115-116), а архетипи, як образи колективної психіки позбавлені визначеності і конкретності, це "найбільш загальні форми уявлення людства"(с.72). Цей факт знову ж таки, свідчить про те, що процес інтерпретації невизначених чорнильних плям в тесті Г. Роршаха цілком здійснюється на основі роботи трансцендентної функції психіки, основним завданням якої є забезпечення циркуляції архетипічних змістів між колективним несвідомим, особистим несвідомим і полем свідомості, що, в свою чергу, супроводжується їх усвідомленням і наданням конкретики. З вищевикладеного витікає, що загальна кількість наданих респондентом відповідей під час складання тесту Г. Роршаха відображає стан його трансцендентної функції, як кількісну характеристику, так як демонструє загальну кількість усвідомлених змістів несвідомого. Процент W-відповідей з хорошою формою, в свою чергу, є відображенням роботи трансцендентної функції психіки респондента в її якісному аспекті, так як демонструє скільки з загальної кількості усвідомлених "загальних" форм набули у свідомості респондента чіткості, визначеності і конкретики.

Тест Г. Роршаха надав можливість отримати інформацію про роботу трансцендентної функції особистості. Це стало можливим через те, що плями, що складають стимульний 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 невизначеними і потребують інтерпретації для усвідомлення. Таким чином,

можна стверджувати, що тест Г. Роршаха, певною мірою, безпосередньо взаємодіє з трансцендентною функцією особистості учасника дослідження.

Психосинтетичний тест "Хто Я?" дає нам змогу проаналізувати компоненти архетипу Маски, що входить в структуру особистості. Це стає можливим завдяки тому, що субособистості, за визначенням самого Р. Ассаджолі (1994) є відображенням архетипічних змістів в структурі особистості і нерозривно з ними пов'язані (с.74-75). Завдяки цьому психосинтетична методика "Хто Я?" може бути використана в нашому дослідженні у якості діагностичного інструменту, на відміну від схожих методик, що наявні в інших психологічних підходах, так як інші (не психосинтетичні) методики спрямовані на аналіз психічних компонентів, що утворюються і існують лише в полі індивідуальної психіки і не пов'язуються їх авторами з архетипами колективного несвідомого.

Зазначимо, що психосинтетична методика Р. Ассаджолі «Хто Я?» з точки зору глибинної психології К.Г. Юнга спрямована 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 респондентів. Субособистісний аналіз допоміг дослідити усвідомлення архетипічних змістів, що більш наближені до свідомості особистості в повсякденному житті.

У нарративній методиці «Створення історії» кожен респондент створював коротку історію на вільну тему. Після чого усі історії піддавалися архетипічному аналізу як продукти творчості. Це дало нам змогу оцінити стан трансцендентної функції психіки респондентів з якісної позиції. При цьому маркерами наявності діяльності ТРФ в продукті творчості, окрім самого творчого процесу, є наявність в цьому продукті містичних та / або надприродних мотивів, що наділені чітким описом (як зовнішності, так і притаманних сеансів). К.Г. Юнг описує процес подібного аналізу в роботі «Феноменологія духу в казках» (Юнг, 1997, с. 288-337). Також про активність несвідомого свідчать образи, пов'язані з водою (Юнг, 1998, с.20).

За результатами проведеного діагностичного етапу до корекційної групи було обрано 10 респондентів з найнижчими результатами (див. таблицю 1).

Таблиця 1. Результати діагностичного етапу учасників корекційної групи

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

Наступним етапом дослідження було проведення корекційної програми з метою набуття учасниками навичок продуктивної взаємодії зі змістами колективного несвідомого і активізація роботи трансцендентної функції психіки учасників корекційної програми. Завданнями корекційної програми є:

1. Активізувати діяльність несвідомого компоненту психіки учасників.
2. Відпрацювати навички адекватної взаємодії учасників зі змістами колективного несвідомого.
3. Поступово активізувати і оптимізувати роботу трансцендентної функції психіки

учасників, за допомогою настільних рольових ігор.

4. Закріпити набуті навички і вміння для забезпечення подальшої самостійної підтримки роботи трансцендентної функції психіки.

Корекційна програма розрахована на п'ять занять.

День 1. Мета: Активізація сприйняття учасників і початок взаємодії з архетипами особистості. Структура:

Ознайомча бесіда і вправа «Спрямована уява» за Р. Ассаджолі. Тривалість заняття: від двох годин. В ході ознайомчої бесіди учасникам корекційної програми надається загальна інформація (кількість

занять, зміст і мета програми). Також в ході ознайомчої бесіди учасникам надається інформація про так звані три зони усвідомлення, описані Ф. Перлзом, що дозволяють покращити ефективність проходження корекційної програми. Для опанування техніки Ф. Перлза учасникам пропонується взяти участь у практичній вправі. (Примітка: надана вправа проводиться з кожним учасником по черзі, задля запобігання порушення концентрації іншими учасниками).

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. Тому логічним є почати взаємодію зі змістами несвідомого саме з цієї вправи.

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».

НРІ, як вправа корекційної програми, складається з двох етапів. Перший етап, на якому відбувається вирішення питань стосовно того, в якому світі учасники хотіли б грати і яких персонажів хотіли б втілювати. Це з'ясується 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 сетінгу. Сюжет гри, за можливості, будується майстром так, щоб набуті логічного фіналу в рамках однієї ігрової сесії.

Після завершення НРІ учасникам корекційної програми пропонується рефлексія 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. 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 рефлексія 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 рефлексія 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 рефлексія 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 виокремленою 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 рефлексія даного заняття та курсу корекції в цілому.

На третьому етапі було проведено контрольне дослідження рівню прояву трансцендентної функції психіки учасників за допомогою комплексу методик, що складається з тесту Роршаха, психосинтетичної методики "Хто Я?" та нарративної методики «Створення історії» з метою якісної і кількісної оцінки результативності проведеної корекційної програми. Результати контрольного тестування наведені у таблиці 2.

Таблиця 2. Контрольне дослідження рівню прояву трансцендентної функції психіки після завершення корекційної програми

Номер учасника	Тест Роршаха		"Хто Я?"	Створення історії		
	Всього відповідей	W- відповідей	Всього відповідей	Ступінь прояву ТРФ		
2	30	15	25	Високий	Середній	Низький
6	30	10	40	Високий	Середній	Низький
23	15	6	37	Високий	Середній	Низький
29	56	30	20	Високий	Середній	Низький
37	25	7	30	Високий	Середній	Низький
38	18	11	30	Високий	Середній	Низький
56	39	20	56	Високий	Середній	Низький
58	25	13	35	Високий	Середній	Низький
67	12	7	21	Високий	Середній	Низький
73	20	9	16	Високий	Середній	Низький

Інформативними, на нашу думку, є також результати за тестом Г. Роршаха (див.рис. 1 і 2).

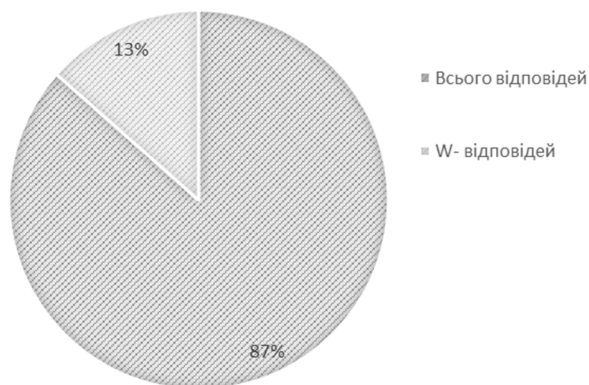


Рис.1. Результати за тестом Т. Роршаха (до проведення корекційної програми)

Враховуючи отримані результати було визначено, що середньо групові і індивідуальні

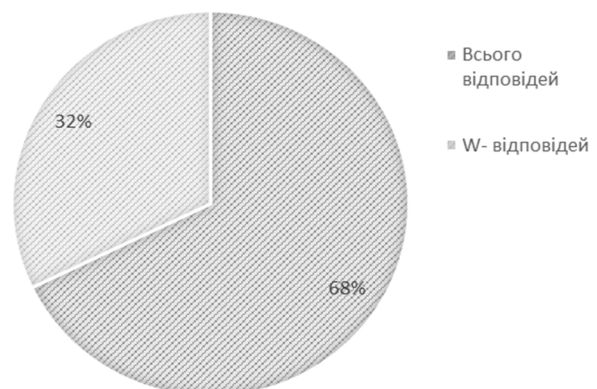


Рис.2. Результати за тестом Т. Роршаха (після проведення корекційної програми)

результати суттєво збільшилися. Зокрема середньо груповий показник продуктивності ТРФ (всього

відповідей) збільшився на 35,67%, а якість продукції трансцендентної функції психіки зростає на 19% відносно результатів констатувального етапу експерименту. Це дає нам змогу стверджувати, що настільні рольові ігри дійсно є чинником розвитку трансцендентної функції психіки.

Висновки. Враховуючи результати дослідження, ми дійшли висновку, що настільні рольові ігри є чинником розвитку трансцендентної функції психіки, як один з можливих способів (методів) здійснення процесу «вільного фантазування», що, в свою чергу, спрямоване саме на стимуляцію трансцендентної функції психіки. Але значна перевага НРІ перед класичним «вільним фантазуванням» полягає у їх популярності в сучасному суспільстві і в тому, що НРІ мають вкрай низький поріг входження, що лише підтримує зріст цієї популярності і дозволяє застосовувати їх простіше, охоплюючи при цьому більшу кількість людей. Ефективність НРІ в якості інструменту розвитку трансцендентної функції психіки проілюстрована результатами корекційної програми. У той же час у якості перспективи подальших досліджень ми розглядаємо наступне: якщо НРІ можна вважати чинником розвитку трансцендентної функції психіки, чи впливає фігура майстра і його індивідуальний стиль ведення настільної рольової гри на результативність цього процесу розвитку? Чи можна виокремити конкретні ігрові системи, що найбільш ефективно стимулюють процес роботи і розвитку трансцендентної функції, а також такі, що пригнічують цей процес?

Список посилань

- Ассаджоли, Р. (1994). *Психосинтез: теорія і практика*. М.: «REFL-book». <https://e-libra.su/read/368943-psihosintez-teoriya-i-praktika-ot-dushevno-go-krizisa-k-vysshemu-ya.html>
- Леонтьев, А.Н. (2000). *Лекции по общей психологии*. М.: СМБИСЛ. <http://window.edu.ru/resource/328/42328/files/index.html>
- Ролевикпедия. https://rpg.fandom.com/ru/wiki/Заглавная_страница
- Юнг, К.Г. (1997). *Душа и миф. Шесть архетипов*. К.: Порт-Рояль. https://cpp-p.ru/wp-content/uploads/2015/08/f-8XT1NhfwDLIxdTJ0M_XLnBkZg.pdf
- Юнг, К.Г. (1998). *Практика психотерапии*. СПб.: Универсальная книга. <http://iakovlev.org/zip/jung2.pdf>
- Юнг, К.Г. (1998). *Психология бессознательного*. М.: ООО Издательство «АСТ-ЛТД», «Канон+». https://mir-knig.com/view_472814
- Юнг, К.Г. (2003). *Психология и алхимия*. М.: «Рефл-бук», К.: «Ваклер». https://mir-knig.com/read_484148-1
- Юнг, К.Г. (2003). *Психология и религия*. https://psychoanalysis.by/wp-content/uploads/2018/04/Yung_Karl_Gyustav_Psikhologia_i_religia.pdf?189db0&189db0
- Юнг, К.Г. (2003). *Психологический комментарий доктора К. Г. Юнга к тибетской книге мёртвых*. https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78
- Юнг, К.Г. (2003). *Синхрония. Сборник*. М.: «Рефл-бук», К.: «Ваклер». <https://knigogid.ru/books/677577-sinhroniya/toread>

References

- Assagioli, R. (1994). *Psychosynthesis: theory and practice*. М.: "REFL-book" <https://e-libra.su/read/368943-psihosintez-teoriya-i-praktika-ot-dushevno-go-krizisa-k-vysshemu-ya.html>
- Leontiev, A.N. (2000). *Lectures on general psychology*. М.: SMISL <http://window.edu.ru/resource/328/42328/files/index.html>
- Role wikipedia. https://rpg.fandom.com/en/wiki/Home_page
- Jung, K.G. (1997) *Soul and Myth. Six archetypes*. К.: Port Royal, М.: Perfection. https://cpp-p.ru/wp-content/uploads/2015/08/f-8XT1NhfwDLIxdTJ0M_XLnBkZg.pdf
- Jung, K.G. (1998). *Practice of psychotherapy*. SPb.: Universal book. <http://iakovlev.org/zip/jung2.pdf>
- Jung, K.G. (1998). *Psychology of the unconscious*. М.: LLC Publishing House "AST-LTD", "Canon +". https://mir-knig.com/view_472814
- Jung, K.G. (2003). *Psychology and Alchemy*. М.: "Refl-book", К.: "Vakler". https://mir-knig.com/read_484148-1
- Jung, K.G. (2003) *Psychology and Religion*. https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78
- Jung, K.G. (2003). *Dr. K.G. Jung's psychological commentary on the Tibetan Book of the Dead*. https://drive.google.com/drive/folders/1Ujfhb4yO8i0kKV-eeA437Ga_4kCvzx78
- Jung, K.G. (2003). *Synchrony. Collection*. / K.G. Jung. М.: "Refl-book", К.: "Vakler". <https://knigogid.ru/books/677577-sinhroniya/toread>

Olena Stulika

*Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Practical Psychology
Mariupol State University
129A Budivelnikiv Ave., Mariupol, Ukraine, 87500*

Dmitry Sklyarenko

*MA, Mariupol State University
129A Budivelnikiv Ave., Mariupol, Ukraine, 87500*

The article covers issues related to the psychology of KG Jung, namely with the transcendent function of the psyche. The basic concepts and provisions of the analytical approach of KG Jung are considered such as archetype, collective unconsciousness, player position, transcendence, transcendental function and others. The authors investigate such things as transcendent function of psyche as a necessary mental factor for the successful beginning and transference of the individuation process and relations between it and board role games. The article also pays attention to

such an issue as the importance of creative activity manifestations for the normalization of the work of the transcendental function and the psyche as a whole. The phenomenon of board role games as manifestations of creative activity is considered. The study of the phenomenon of board role games and their possible connection with the state of the transcendent function of the psyche is considered due to the fact that board role games have gained significant popularity among young people. Peculiarities of game as a type of human activity and board role games in the process of transcendental function development of psyche are determined. The main types of role-playing games in general are named. Definitions of the basic concepts inherent in the subculture of board role-playing games today are given. The authors consider that during the board role-playing game, there is a violent activity of the collective unconscious archetypes, which in turn entails the need to use the transcendental function of the psyche of the players in order to become aware of these undefined mental contents. Based on the above, we can say that the article may be useful for professionals interested in the relationship of the Jungian approach with creative processes, namely its practical side, the importance of modern youth subcultures. Considering the results of the research, the conclusion was made that board role games are the factor in the development of the transcendental function of the psyche.

Keywords: *psyche; personality; consciousness; personal unconsciousness; collective unconsciousness; archetype; individuation; transcendence; transcendental function, game; tabletop role-play game; creative process; player position; free fantasizing.*

Студика Елена Борисовна

*кандидат психологических наук, доцент, доцент кафедры практической психологии
Мариупольский государственный университет
пр. Строителей, 129а, Мариуполь, Украина, 87500*

Склярченко Дмитрий Викторович

*ОС Магистр, Мариупольский государственный университет
пр. Строителей, 129а, Мариуполь, Украина, 87500*

В статье освещаются вопросы, связанные с глубинной психологией К. Юнга, а именно с трансцендентной функцией психики. Рассмотрены основные понятия и положения аналитического подхода К. Юнга. Определены особенности игры как вида деятельности человека и настольно-ролевой игры в процессе развития трансцендентной функции психики. Представлены результаты исследования, целью которого было выявить связь настольных ролевых игр и развития трансцендентной функции психики человека. Статья будет полезной для специалистов, интересующихся вопросами взаимосвязи положений юнгианского подхода с творческими процессами.

Ключевые слова: *психика; личность; сознание; личное бессознательное; коллективное бессознательное; архетип, индивидуация; трансцендентность; трансцендентная функция; игра; настольная ролевая игра; творческий процесс; состояние игрока; свободное фантазирование.*

Надійшла до редакції 12.11.2020.
