ПСИХОЛОГИЯ

Портянко Татьяна Юрьевна
магистрант 2 курса
Пантюшина Ольга Игоревна
канд. психол. наук, доцент

Тульский институт экономики и информатики
г. Тула, Тульская область

ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ ПОСТИЖЕНИЕ СУДЬБЫ ЧЕЛОВЕКА ЧЕРЕЗ СЮЖЕТЫ, ОБРАЗЫ И МЕТАФОРЫ ПРОЕКТИВНОЙ СКАЗКИ

Аннотация*: статья посвящена проблеме исследования жизненного сценария и его диагностирования с помощью проективной сказки. В исследовании прослеживается взаимосвязь семантического пространства сочиненной клиентом сказки с ценностями, стратегиями личности. Проективная сказка, по нашему мнению, позволяет выявить базовые сценарии личности, стратегии поведения, а также их ценностный компонент.*

В современной отечественной и зарубежной психологии исследуются различные аспекты постижения судьбы человека. Известна определенная двойственность в понимании этого феномена. Еще в словаре В. Даля судьба рассматривается как расправа, судилище, от которой невозможно уйти и спрятаться. Ее невозможно постичь, ее можно лишь попытаться «угадать». С другой стороны, подчеркивается внутренняя детерминация бытия человека как результат его собственного выбора. Это кажущееся противоречие характеризует взаимосвязь внешнего и внутреннего мира человека и индивидуальные отличия в степени его жизненной активности. В зарубежной когнитивной психологии судьбу называют разными именами: схема познания мира, жизненный сценарий. В отечественной психологии судьба рассматривается как выбор стратегии в концепции жизненного пути личности. Наряду с понятием «жизненный сценарий» в психологических исследованиях отечественных и зарубежных психологов используются и

другие содержательно схожие категории, такие как «жизненный путь», «жизненная стратегия», «варианты жизни», «стиль жизни», «жизненная задача», «временная перспектива», «жизненная перспектива», «жизненная роль», «жизненная позиция» и др. (К.А. Абульханова–Славская, А. Адлер, Б.Г. Ананьев, Т.Н. Березина, Э. Берн, Ш. Бюлер, Е.И. Головаха, Н.В. Гришина, В.Н. Дружинин, П. Жане, П.Б. Кодесс, Л.Н. Коган, Е.Ю. Коржова, Ж.А. Леснянская, Н.А. Логинова, Ж. Нюттен, Л.А. Регуш, С.Л. Рубинштейн, А.Е. Созонтов, Л.В. Сохань, Й. Стюарт, К. Штайнер и др.). Эти термины различаются объектами будущего, уровнем обобщения и, вследствие этого, разным прикладным потенциалом, но за каждым из этих явлений, относящихся к будущему человека, стоят совершенно конкретные психические явления: переживания, жизненные планы, цели, ценности, уровни притязания, смысл жизни. Впервые теория сценария была разработана Эриком Берном. Берн в своих работах описал жизненный сценарий – план жизни, составленный в детстве, закрепленный родителями и реализующийся так, как было заложено изначально. Сценарии относятся к области явлений переноса, то есть являются производными, точнее, адаптациями инфантильных реакций и опытов. Согласно данной теории, индивид бессознательно выбирает те формы поведения, которые соответствуют его сценарию. Авторы условно выделяют три группы жизненных сценариев: проигрышные, безвыигрышные и выигрышные Человек с проигрышным сценарием не достигает заявленной цели, при этом речь идет также и о сопутствующем чувстве удовлетворенности. Субъект с безвыигрышным или банальным сценарием ничего не проигрывает и ничего не выигрывает, не рискует и предпочитает плыть по течению, а выигрывающий достигает заявленной цели, которая приносит ему чувство удовлетворения, успеха и не вызывает внутреннего напряжения. Мы предполагаем, что человек с заложенным в детстве проигрышным сценарием в дальнейшем в своем поведении будет использовать неадекватные и проигрышные стратегии и вовсе может не использовать имеющиеся у него ресурсы для преодоления сложностей. Напротив, человек, реализующий выигрышный сценарий, будет искать любую возможность для разрешения сложных ситуаций и достижения поставленной цели.

Для каждой личности характерна своя судьба, свой, уникальный способ жизни, способ ее организации, оценивания, осмысления. Одним из продуктивных способов исследования судьбы человека является метафорическое пространство проективной сказки. В науках о языке метафора понимается как фигура речи, использующая название объекта одного класса для описания объекта другого класса. Именно сказочная метафора содержит в себе полное описание опыта клиента, как в его осознаваемой, так и в неосознаваемой части, что особенно актуально для исследования сценария. Действие проективной сказки разворачивается в некотором условном пространстве, которое безопасно для исследования. Проективная сказка позволяет выявить базовые сценарии личности, стратегии поведения, а также их ценностный компонент. А.Е. Созонтов центральным компонентом, ядром жизненной стратегии называет ценности личности. Ценность — любой «объект» (в том числе и идеальный), имеющий жизненно важное значение для субъекта. В формировании жизненного сценария особая роль отводится стратегиям. Е.Ю. Коржова выделяет следующие поведенческие стратегии: Преобразователь жизненной ситуации, Гармонизатор Пользователь и Потребитель.

Сюжеты сказок очень разнообразны, но более продуктивной мы считаем работу над сказкой, сочиненной и рассказанной непосредственно клиентом. Придумывание собственной сказки дает большой результат. Особенно, когда речь идет о целенаправленной психологической работе. Такая работа включает в себя следующие шаги: сочинение сказки, в которой в символической форме описывается вся жизнь рассказчика, включая сегодняшний день, причем персонажами этой сказки являются не люди и не мир людей. Сказка может описывать животных или сказочных существ; далее происходит разбор сказки. Выделяются: личностный (актуальный, психологический портрет, стиль поведения, ценности), социальный (статусный, семейный) и архетипический (жанр символика базовый миф) слои сказки. Выявление этих слоев помогает добраться до базового, глубинного сценария личности, а также определить основную проблему и страте-

гию поведения. Для выявления жизненного сценария «Победителя», «Непобедителя» и «Жертвы» с помощь сказки мы использовали следующие критерии: Оценка главного персонажа (себя): а) Я – Ок; б) Я – не Ок (согласно определению Э.Берна). Наличие испытаний: а) испытания есть и главный персонаж идет навстречу испытаниям, или уклоняется от них, в случае неравенства сил, сохраняя свою жизнь и находя себя в новых позитивных взаимоотношениях (Я–Ок, Ты–Ок); б) испытаний нет или уклоняется от испытаний.

В случае вступления в борьбу с противником – отношение к помощи: а) опирается только на свои силы; б) принимает помощь других, надеется на чудо, талисман, или на удачу. Проявление активности или пассивности героя (по Зинкевич – Евстигнеевой Т.) [4].

Достижение блага: а) приобретает блага или признание; б) блага не достигает или отказывается от них.

Оценка других (кроме явного противника или покровителя): а) Вы –Ок; б) Вы – не Ок; в) Вас нет (согласно определению Э. Берна) [1].

Выигрышные сценарии – сценарии Победителя. Сказка, придуманная Победителем интересна тем, что, как обычно содержит подробную программу и описание пути достижения цели. В сказках Победителей содержится, как правило, положительная оценка клиентом–рассказчиком себя – Героя, в случае борьбы – проявление активности и опора на свои силы, либо принятие помощи других. Победитель в результате активных действий приобретает определенные блага. Сказки Победителей содержат много деталей, подробностей, в них четко выверены цели, ценности и определен путь, ведущий к ним. Анализируя сказки, содержащее безвыигрышный сценарий (Непобедителя) мы обращаем внимание на конформистские стратегии, скудность ресурсов, нечеткие или противоречивые ценности, неясные цели, настораживает в этом сценарии слабая активность героя, часто эти сказки заканчиваются Сказки Проигравшего, как обычно содержат деструктивные, а порой и разрушительные жизненные стратегии, например, стратеги выученной беспомощности (жертвы). Интересный психологический портрет проигрышного сценария жертвы и ее многоликость описывает М.А

Одинцова. Анализируя сказочные сценарии мы можем диагностировать у клиента сюжеты, указывающие на игровые или социальные роли жертвы. Позиция жертвы может быть выгодна человеку, эту установку он выбирает сам и руководствуется этой модель поведения до тех пор, пока она приносит положительный результат. Закрепившись в модели поведения, такая роль переходит в статус. Диагностируют следующие сценарии жертв – игровые Инфантильная, Депрессивная, Аутоагрессивная, Зависимая, Попарошайка, Самовлюбленная, Демонстративная; и социальные роли Жертвы – Раб, Белая ворона, Гадкий утенок, Непризнанный гений, Пьяница, Иванушка–дурачок. Все перечисленные роли жертвы являются деструктивными по своей природе. Люди, играющие вначале игровые роли, которые рано или поздно переходят в позиции социальные и, как правило, погибают сами, затягивая в этот разрушительный процесс все окружение. Проигрышный сценарий формируется в результате противоречивых ценностей, деструктивных стратегий и низкой активности героя. Отечественные психологи связывают реализации этих сценариев с понятием жизнестойкости. Именно это качество и его составляющие – вовлеченность, контроль и вызов способствуют выбору той или иной установки в реализации жизненного сценария. В отечественной психологии принята точка зрения на «установку жертвы» в результате переживания трудных жизненных ситуаци). «Одной из внутренних причин проявления установки на поведение жертвы является врожденная уязвимость и дефензивность личности. Стремясь защитить свое слабое «Я», такие люди выстраивают защиты от ранящих душу переживаний и изолируются от внешнего мира» [7, с. 27]. Дефицит жизнестойкости свойственен неискренним, эмоционально возбудимым людям, ориентированным на внешний мир. Анализируя сюжет сказки, мы ищем персонажей – носителей определенных функций–ресурсов. Для того, чтобы клиент как бы «надел сказку на себя», необходимо отыскать то место в сказке, где клиент (Герой) находится сейчас. Именно эта точка настоящего делит сказку (сценарий) на прошлое, настоящее и будущее. В случае, если точка настоящего находится в конце сказки, мы просим написать продолжение. Оно пригодиться нам для отработки новых стратегий поведения,

для изменения деструктивного сценария. Иногда клиента устраивает его сценарий. Он только хочет его улучшить. В таком случае мы опять начинаем разбор сказки с определения ценностей в жизни клиента. Мы предлагаем клиенту подумать над тем, какие цели лежат в основе сценария ради чего он разыгрывается. Именно цели, являются как бы нитями, на которые нанизываются элементы сюжета.

Таким образом, нами предпринята попытка расширить диагностический инструментарий психолога–консультанта сказочной проективной методикой. А так же выявлено, что символический смысл сочиненной клиентом сказки действительно отражает его ценности, стратегии и жизненный сценарий.

Список литературы

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – Екатеринбург: ЛИТУР, 2002. – 576 с.

2. Ананьев Б.Г. К психофизиологии студенческого возраста. // Современные психологические проблемы высшей школы. – Л., 1994.

3. Вачков И.В. «Сказкотерапия: Развитие самосознания через психологическую сказку». – М.: Ось–89,2001.

4. Доценко Е.Л. «Семантическое пространство психотехнической сказки»// Журнал практического психолога 1999, №10–11.

5. Зинкевич Т.Д., Михайлов А.М. Волшебный источник. Теория и практика сказкотерапии: опыт диагностики и психокоррекции. – СПб.: Изд–во «СМАРТ», 1996.

6. Коржова Е.Ю. Психологическое познание судьбы человека. – СПб: Союз, 2003г.

7. М.А. Одинцова. Психология жертвы. БАХРАХ–М.:2012г.