

Результаты исследования диагностического потенциала психологической трансформационной игры

Аннотация. Статья посвящена изучению диагностических возможностей психологической трансформационной игры, сравнительному изучению трансформационной игры с другими психологическими методами, такими как индивидуальная терапия, групповая терапия. Для получения результатов, описанных в статье, была использована психологическая трансформационная игра «Гейша». Представленные данные и кейсы были получены в течение шести месяцев. В исследование включены 40 женщин. Женщины, принимавшие участие в играх, продолжали свое участие в исследовании, в индивидуальном коучинге, раз в неделю. Так как в данной статье освещается вопрос диагностического потенциала игры, кейсы указаны только на этапе диагностики, то есть в процессе самой игры. Последующие данные исследования легли в основу магистерской диссертации, посвященной этим двум методам: трансформационной игре как диагностическому методу и коучингу как индивидуальной работе с клиентом. Кейсы, представленные в статье, разобраны согласно транзактному анализу Э. Берна. Полученные результаты показывают диагностический ресурс применительно к исследованию глубинных слоев личности, что позволяет отнести его к проективной технологии исследования личности и реализовывать как метод идиографического подхода.

Ключевые слова: трансформационная игра, бессознательное, механизмы самозащиты, внутриличностный конфликт, подавленные потребности, транзактный анализ.

DOI: <https://doi.org/10.32523/2616-6895-2021-135-2-264-273>

Поступила: 13.11.20 / Допущена к опубликованию: 22.11.20

Введение

Игра представляет собой сложный и не до конца исследованный междисциплинарный феномен, изучаемый не только в психологии, но и в антропологии, философии, социологии и других науках. С точки зрения культурологии, важными являются выводы о том, что, во-первых, игра – это универсальный феномен, свойственный всем человеческим сообществам. Именно универсальность и глубокая укорененность игры в социуме и культуре, по мнению Л.Ю. Бронзино, создали условия для выхода игры за пределы детства и распространения за границы обычных досуговых развле-

чений [1]. Проникновение и распространение игры в другие сферы С. Сейфер объясняет их трансформацией в течение всего детства и превращением у взрослых в нечто отличное от игры, благодаря чему игры становятся не столько развлекательными, сколько серьезными [2]. Э. Финк утверждает, что игра – это уже экзистенциальный феномен, который сегодня служит способом понимания личностью самой себя и уяснения бытия всех вещей [3].

Современный этап развития общества характеризуется «игрофикацией», «геймификацией» вследствие внедрения игровых техник в неигровых контекстах в качестве метода обучения, развития, совершенствования, кор-

рекции, терапии, консультирования и т.д. Несмотря на это игровая деятельность взрослых мало изучена, в том числе трансформационная игра, или Т-игра.

Трансформационная игра благодаря усилиям Т.Гинзбург, Дж.Дрейк, К.Тейлори и других является адаптацией и развитием игры тибетских монахов, нацеленной на прохождение пути эволюционирования личностных качеств, духовного роста. В контексте современного европейского варианта Т-игры трансформация понимается как осмысленное изменение личности в соответствии с ее запросом (заявленной проблемой), которое происходит благодаря особым условиям, создаваемым игровой ситуацией.

Сегодня различают, по меньшей мере, три группы Т-игр: психологические, бизнес-игры и эзотерические. Современная тенденция состоит, во-первых, в развитии *mix-игр*, основанных на интеграции психологических и бизнес-игр, которые востребованы в организациях для стимулирования и развития определенных умений и поведенческих паттернов, влияющих на результаты деятельности. Во-вторых, в активном поиске использования развивающего потенциала Т-игр в различных видах и формах психологической практики. А именно: в семейном консультировании, работе с детьми и подростками, работе с особенными детьми, психотерапии и коучинге.

Анализ наблюдений психологов-игропрактиков сфокусирован преимущественно на оценке и реализации развивающего потенциала трансформационной игры. Так, М.Ю.Бондаренко, А.В.Борисов, А.А.Диева, С.Н.Ирхина, В.В.Луконина, М.И.Фаерман и другие отмечают ее развивающее влияние практически на все сферы личности: интеллектуальную (социальный интеллект, децентрация мышления), эмоционально-мотивационную (достижение ресурсного состояния, фрустрационная толерантность, эмоциональный интеллект, мотивация достижений), коммуникативную (навыки межличностного взаимодействия, понимание мотивов поведения и поступков), аксиологическую (изменение смыслов и ценностей).

Следует особенно подчеркнуть, что все выводы о развивающем ресурсе Т-игры основаны на обобщении личного опыта наблюдения игропрактиков. К настоящему времени отсутствуют результаты, во-первых, экспериментальных исследований, подтверждающих или отвергающих факты происходящих изменений личности в процессе трансформационной игры. Во-вторых, отсутствуют исследования по изучению диагностического потенциала Т-игр. Между тем такого рода исследования позволили бы отчасти решить проблему, противоречие между потребностью в новых инструментах и запросами психологической практики, наблюдаемыми в Т-игре процессами и научным подтверждением их достоверности.

Цель – изучение диагностического потенциала трансформационной игры для ее использования как проективной методики.

Для достижения цели были решены следующие задачи:

1. Игра использовалась как диагностический метод
2. Участники игры переходили на коучинг

Методы: кейс-стади, проективный метод, тест.

Дискуссия/Результаты. В настоящем исследовании предпринята попытка изучения диагностического ресурса психологической трансформационной игры на примере использования Т-игры «Гейша».

В результате ее применения, **во-первых**, выявлено ее сходство с проективной технологией исследования личности. Речь идет о проективных апперцептивных тестах с тем различием, что в Т-игре стимулом служит не визуальный образ, а короткий текст. В частности, обнаружено проявление в игре таких феноменов, свойственных проективной технологии, как:

1. сенситизация – восприимчивость к объектам, отвечающим актуальным потребностям и чувствам, суть которой отражена в поговорке «кто о чем, а монах – о богомольцах», которая в Т-игре проявляется в способности видеть в разных темах свою проблему («Ой, это, как у меня!»);

2. экстернализация – разной степени осознание личностью факта проецирования собственной жизни и чувств, ведущая к частичному катарсису, снижению эмоционального напряжения.

Во-вторых, диагностический потенциал трансформационной игры был изучен в сравнении с психологическим консультированием и психотерапией (таблица 1).

Таким образом, в силу условий, предоставляемых игрой, ее отличие как диагностического инструмента состоит в скоростных преимуществах, однако без детальной проработки причин, как это происходит в консультировании, коучинге или психотерапии. К особым

условиям относятся: высокая эмоциональная вовлеченность участников Т-игры, ведущая к снижению контроля сознания самоцензуры, свобода в выборе интерпретации и поведении.

В-третьих, в результате анализа, полученного на основе кейсов вербальной продукции участниц игры, установлено, что ее диагностический потенциал заключается в возможности выявления механизмов бессознательной психологической самозащиты, латентных подавленных потребностей, составляющих основу внутриличностного конфликта и истинную причину проблемы. В частности, речь идет о таких механизмах защиты, как: атрибутивная

Таблица 1

Результаты сравнительного анализа психологической Т-игры с другими направлениями практической психологии

Психологическая Т-игра	Консультация, психотерапия
<i>Различия</i>	
Быстрее происходит понимание собственных деструктивных установок и механизмов бессознательной самозащиты. Т-игра создает условия, снижающие сопротивление в силу высокой эмоциональной вовлеченности и снижения контроля со стороны сознания («это игра, это не про меня»).	На осознание требуется больше времени и применение специальных техник, тренингов и упражнений. Причиной является разной степени осознанности сопротивление со стороны клиента.
Повышение осознания и понимания проблем в Т-игре происходит как собственное умозаключение о повторяющихся сюжетах жизни несмотря на различие кейсов.	Повышение осознания и понимания проблем происходит благодаря обратной связи со стороны консультанта или психотерапевта и требует больше времени.
Игра способствует быстрому погружению в конкретную жизненную ситуацию и ее воспроизведению, благодаря сенситизации.	Консультант и психотерапевт прилагают усилия для воспроизведения значимой жизненной ситуации.
Игра создает условия для быстрой и спонтанной актуализации жизненного опыта (страхов, тревоги, комплексов), предыстории.	Консультант и психотерапевт сами специально формулируют вопросы для актуализации предыстории, необходимой для понимания причины.
Свобода, предоставляемая условиями игры, позволяет вести себя раскрепощенно, свободно осуществлять новые паттерны поведения, самому формулировать мысли, что помогает увидеть путь к решению и свои ресурсы.	Пути решения проблем и определение ресурсов происходят благодаря усилиям и помощи психотерапевта, консультанта.
<i>Сходство</i>	
Сходство с психотерапией и психологическим консультированием состоит в повышении осознанности проблемы путем анализа жизненных событий «из вне» несмотря на различие в скорости и спонтанности этого процесса.	
Сходство с краткосрочной психотерапией, ориентированной на быстрое решение одной, конкретной задачи. Обычно психотерапия, например, в рамках психоанализа, охватывает весь жизненный путь от прошлого, детства, до настоящего времени.	



Рисунок 1. Результаты диагностики механизмов бессознательной самозащиты личности, проявляющихся в психологической Т-игре (%)

проекция; аутистическая проекция; игнорирование; проекция перенесения; изоляция и самоограничение (рисунок 1). Поскольку у одних и тех же участниц обнаружены несколько видов проекций, то сумма их проявлений превышает 100%.

Каким образом проявляются установленные механизмы самозащиты личности?

Атрибутивная проекция состояла в том, что участницы Т-игры приписывали другим людям - персонажам сюжета - собственные мотивы, чувства, переживания и действия. Аутистическая проекция обнаруживалась в том, что чувства и поступки героев сюжета были обусловлены их латентными, неосознаваемыми собственными потребностями, указывая на их фрустрированность или депривацию.

Проекция перенесения находила отражение в приписывании собственных отрицательных (не принимаемых личностью) качеств и паттернов поведения другим участникам, причем в преувеличенной форме. Отсюда следовали искаженное из-за собственных недостатков восприятие и оценка жизненных событий, ситуаций и людей.

Изоляция заключается в отделении участницей неприемлемой и травмирующей ее части личности. Внешне это может проявляться в том, что она обсуждает проблемы, отделен-

ные от остальной ее личности, как будто эти события или ситуации случились не с ней, а кем-то другим. Это дает ей возможность как можно меньше соприкасаться со своими негативными переживаниями, эмоциями. По З.Фрейду, прототипом изоляции как защиты служит логическое мышление, поскольку оно тоже нацелено на отделение содержания от эмоциональных обстоятельств, в которых оно проявилось. Изоляция включается для защиты Эго от тех ситуаций, которые вызывают у личности эмоциональный дискомфорт.

Самоограничение как механизм защиты бессознательно включается в ситуациях, которые вызывают у личности тревожность. В целях самоограждения от угрозы душевному равновесию личность избегает этих ситуаций, жизненных событий в разных формах, например, отказом.

Рассмотрим в качестве примеров несколько скриптов из вербальной продукции, полученной в Т-игре, сохраняя лексику ее участниц.

Кейс 1

«Глаза Гейш во всем, что открывалось их взору, находили красоту и величие. Эти качества, словно магнитом, притягивали к гейшам мужчин. Что вы видите в своем окружении?»

Участница: Невозможно видеть красоту во всем, на самом деле не все в мире прекрасно.

Например, мужчины сплошные альфонсы или просто лентяи, начальник самонадеянный тип, который не упустит шанс меня унижить. Как можно замечать во всем красоту, когда мир, далеко некрасив?!

Ведущий: Я правильно Вас услышала, что в этом мире нет подходящих Вам мужчин? Все, кто Вам встречается, либо альфонсы, либо лентяи?

Участница: Да, посмотрите вокруг так и есть. Все мои подруги могут это подтвердить.

Ведущий: То есть в этом мире около 7.5 миллиардов людей. Пусть половина – мужчины. Это значит 3,5 миллиардов альфонсов и лентяев?

Участница: Но, наверно, не все. Наверно, просто мне такие встречаются.

Ведущий: Все-таки Вы верите, что достойные мужчины есть?

Участница: Да, конечно, не может же быть, чтобы все сплошь были плохими. Есть же и счастливые женщины. Возможно, я таких мужчин притягиваю. Психологи говорят же, что мы сами притягиваем всех. Вот я хочу изменить это.

Ведущий: Изменить что?

Участница: Хочу замечать достойных.

Ведущий: Получается, Вы просто их не замечаете?

Участница: Вы знаете, я очень подозрительная. Всех во всем подозреваю. Если мужчина за мной ухаживает, и он в первое время мне кажется очень классным, мне кажется все равно есть подвох. И мне неспокойно, я все время как будто жду раскрытия. И даже иногда так его довожу, что он сам уходит.

Ведущий: А как Вы ведете себя, когда этот подвох Вы видите сразу?

Участница: Когда вижу, что неслучайно подозревала, мне становится как-то спокойнее. Я продолжаю отношения. Понятно, что он ничего не скрывает. Получается я только с такими и иду на отношения.

Диагностический ресурс трансформационной игры в данном кейсе состоит в том, что выявляются две причины проблемы. Причем обе причины укоренены в бессознательной сфере. Они проявляются в деструктивной установке, сформированной в детстве («все

мужчины негодяи»), которая уже позже стала глубже утверждаться средствами транзакционной игры, описанной Э.Берном, «Попался, сукин сын!». К ней близка игра «Почему это всегда происходит со мной?». Она составила основу жизненного сценария участницы, касающегося взаимодействия с мужчинами [4].

Краткий психологический анализ кейса:

Адекватной моделью для анализа поведения в данном случае служит *транзакционная модель Э.Берна*.

Тезис. В классическом виде можно наблюдать в ситуациях, которые можно условно назвать «хождение по граблям» или «вам бы мои несчастья!». В них человек постоянно проигрывает или теряет, потому что выбирает или действительно недостойных партнеров, или сам провоцирует выбранного мужчину на негативные поступки, чтобы подкрепить свою негативную установку «Я хорошая, это мужчины – плохие!»

Антитезис. Правильное поведение. Отказ от игры, который определяет ее жизненный сценарий.

Цель. Оправдание невозможности полюбить и выйти замуж.

Роли. Жертва и Недостойный мужчина (альфонс, лентяй).

Динамика. Гнев разочарования от несбывшейся надежды.

Примеры. 1. Не может быть, что ты хороший. 2. Я была права.

Социальная парадигма. Взрослый – Взрослый.

Взрослый: «Смотри, какой ты плохой».

Взрослый: «Теперь, когда ты привлекла к этому (моей негодности) мое внимание, я вижу, что ты права».

Психологическая парадигма. Родитель – Ребенок.

Родитель: «Я все время слежу за тобой и жду, когда ты проявишь свою сущность».

Ребенок: «Я не такой!» - Родитель: «Я же вижу и теперь ты узнаешь мой гнев!»

Ходы, транзакции. 1. Обвинение, подозрение - защита. 2. Защита, уход – наказание, расставание.

Выгоды, оправдывающие в глазах участницы, ее поведение. 1. Внутренняя психологическая –

оправдание отсутствия мужской любви к себе. 2. Внешняя психологическая – возможность избежать осознания своих недостатков. 3. Экзистенциальная – мужчинам нельзя доверять.

Полученные из вербальной продукции диагностические данные и результаты тестирования послужили основой последующего персонального коучинга. Он был направлен, во-первых, на углубленное осознание своей личной ответственности в повторении одних и тех же ситуаций. Во-вторых, коучинг ставил своей задачей привести участницу к честным, без самозащиты и глубоким размышлениям над иначе сформулированным вопросом: «Чем я в действительности это заслужила?»

Кейс 2

«Видя чужой недостаток, исправляй свой. Выберете любую участницу и оба отправляйтесь в тень» (сторона поля, где участница должна работать над ошибками).

Ведущий: Почему Вы выбрали именно эту участницу?

Участница 1: Мне она кажется слишком зазнавшейся. Она меня бесит с первой минуты.

Ведущий: А что именно Вас в ней бесит?

Участница 1: Она зашла вся такая деловая. Не люблю, когда кто-то «ставит из себя».

Ведущий: Прочитайте, пожалуйста, вашу карточку еще раз. Что скажете?

Участница 1: Ну, да... у меня тоже такое бывает. В принципе-то, она мне ничего не сделала. Просто она больше всех мне не нравится.

Ведущий: Не нравится, потому что вы тоже такая?

Участница 1: Ну, да. Я привыкла быть самой. Наверно это правда, что мы сами себя бесим в людях.

Другая участница молча сидит. Ведущий обращается к ней.

Ведущий: А что Вы сейчас чувствуете?

Участница 2: Ничего. Я на самом деле так себя не веду, я это знаю. Многие меня так воспринимают, а потом узнают и понимают, что я нормальная. И я к этому привыкла.

Ведущий: Вы готовы идти в тень?

Участница 2: Да, если это условия игры.

Участница 1: Извините пожалуйста, я, на-

верное, просто сегодня злая.

Участница 2: Ничего страшного, мы все сюда пришли чтобы меняться.

Ведущий: Да, Вы правы, надо меняться. Перестать обвинять людей, а видеть себя.

Краткий психологический анализ кейса:

Выявлена проблема заниженной самооценки у первой участницы кейса. На это указывает, во-первых, аутистическая проекция, которая в вербальной продукции первой участницы проявилась в обусловленности восприятия поведения второй участницы фрустрированной потребностью в собственной уверенности. Во-вторых, на это указывает проекция перенесения, обнаружившаяся в приписывании другому человеку не принимаемого у себя качества, связанного с самооценкой. Приписывание этого качества произошло, как часто бывает, в гипертрофированной и искаженной форме. Как многие люди с низкой самооценкой, она тяготеет к неудовлетворенной потребностью в самоуважении, испытывая дискомфорт и робость перед людьми с высокой самооценкой, уверенными. Внутреннее напряжение первой участницы значительно снижается после включения механизма самозащиты – перенесения своей проблемы на другого («я-то хорошая, это она деловая, ставит из себя и поэтому бесит меня»). Неслучайно после осознания произошла динамика эмоций: раздражение и злость сменились стыдом, потом участницы обменялись теплыми чувствами. По окончании игры первая участница сказала: «Я сегодня поняла, что мир - это твоё отражение, то есть мы видим то, что есть в нас или то, что хотим видеть. Проблема в нас самих».

По данным диагностики, полученным в процессе трансформационной игры и стандартизованных тестов, персональный коучинг был направлен, во-первых, на углубленное осознание защитного механизма в поведении, его роли в искажении социальной перцепции. Во-вторых, задачей коучинга стало наращивание самооценки и изменение самоотношения.

Кейс 3

«С детства Гейшам внушают одно золотое правило: мужчина-разум, женщина-чувства».

Ведущий: Насколько хорошо вы слышите свои чувства?

Участница: Вы знаете, я, наверное, живу как мужчина, потому что для меня главное - логика и разум. Если я чего-то хочу, но это не разумно или не логично, то я этого не делаю.

Ведущий: А как потом вы себя чувствуете?

Участница: Иногда мне после становится так горестно. Как будто в жизни нет радости.

Ведущий: А какие поступки логичны или желанья?

Участница: Те, которые разумны, то, что в жизни надо делать.

Ведущий: То есть, вы всегда живете на энергии «надо» а энергию «хочу» вы подавляете?

Участница: Да, точно. Я не могу себе позволить делать то, что хочу. Потому что слишком много обязанностей.

Ведущий: Настолько много, что Вы не можете чего-то захотеть?

Участница: (Смеется) Нет, конечно. Я могу, но не разрешаю себе.

Ведущий: А что Вам мешает?

Участница: Мой мозг!

Ведущий: Вы поймите, энергия «хочу» нас напитывает и дает силы на «надо». На одном «надо» можно жить, как робот, и перестать радоваться. Получается, со временем вы перестаете хотеть, потому что хотеть Вам нельзя, это не логично. Зачем слушать свои чувства?

Таблица 2

Частота проявлений эго-состояний у участницы

Эго-состояния	Функция	Невербальный язык	Вербальный язык	Частота
«Родитель»	Надзирающий. Контроль, совет, критика, оценка.	Оценивающий и взгляд, уверенная и властная поза тела, сжатые губы.	Твердый, уверенный, повелительный, ироничный.	Нет
	Опекающий. Забота, помощь, подбадривание.	Открытая поза, жесты подбадривания и поддержки.	Теплый, поддерживающий	Редко Разумно то, что надо делать; это верно; слишком много у меня обязанностей и т.д.
«Взрослый»	Рациональный. Не позволяет себе «уходить от реальности», поддаваться эмоциям, оперирует фактами, ориентируется на реальные условия «здесь и сейчас».	Открытая поза, подкрепление доводов жестами, движениями головы, корпус тела прямой или наклонен в общении с другими участницами.	Спокойная речь, эмоционально не окрашена.	Часто Могу, но не разрешаю, как это делать?, хотеть не разумно, главное – логика и разум; мой мозг!, не делаю, если это неразумно, как сложно и т.д.
«Дитя»	Эмоциональный Любопытство, желание пробовать, риск, радость, креативность и непосредственность.	Свободная поза, эмоциональная вовлеченность в общение, живая мимическая реакция.	Речь громкая, спонтанная и насыщена эмоциями.	Нет

- Участница: Да.

Ведущий: Для женщины важно соединиться со своими чувствами. Женщины всегда опирались на них.

Участница: А как мне развивать теперь это?

Ведущий: Слушать себя.

Участница: Как сложно...

Краткий психологический анализ кейса:

Анализ вербальной продукции указывает на самоограничение в качестве механизма бессознательной самозащиты личности. В каких ситуациях он включается у участницы, т.е. какие ситуации вызывают у нее тревожность и мотивируют к их избеганию?

По данным анализа, это любые жизненные ситуации, принятие или участие которых порождает внутриличностный конфликт на уровне мотивов: хочу, но нельзя, потому что это делать в наличных условиях неразумно. Причем это действительно конфликт, поскольку отказ порождает неудовлетворенность и депрессию – «не делаю то, что хочу, потому что это неразумно и нелогично, но становится горестно, как будто в жизни нет радости».

Этот конфликт, с одной стороны, объясняется классическим психоаналитическим противоречием, по Фрейду, между принципом удовольствия и принципом реальности. С другой стороны, более глубокое проникновение в причину проблемы предоставляет анализ по модели транзакционного анализа.

Согласно транзакционному анализу и наблюдению за ее поведением, в личности участницы значительно преобладает эго-состояние «Взрослый» над «Родителем» (таблица 2). Эго-состояние «Дитя» не просто не проявляется, а активно и интенсивно подавляется «Взрослым».

Доминирующий диктат «Взрослого» в принятии ею решений, образе мыслей, чувств и поведении проявляется в постоянном и преобладающем контакте с окружающей действительностью, реальными условиями жизни «здесь и сейчас». Все «взвешивается», подвергается анализу, «идет по плану». Если ситуация не позволяет этого делать и вызывает сомнения в благополучном исходе, то возрастает тревожность. Далее включается

критическая оценка «Родителя» («Что ты делаешь, это неблагоприятно, ведь может произойти ...») и рассудительность «Взрослого» («Нет возможности, потому что...», «Если это сделать, то ...»). Внутренний диалог между эго-состояниями завершается самоконтролем, табуированием желаемого и неудовлетворенностью, безрадостным существованием.

Следует отметить, что эта женщина мотивировала участие в игре желанием стать женственнее. Нужно отдать должное ее адекватной самооценке, поскольку люди с выраженным «Взрослым» действительно воспринимаются другими как «сухари», бездушные. Для решения проблемы персональный коучинг был направлен, во-первых, на осознание механизма самозащиты и его влияния на депрессию, снижение женственности. Во-вторых, задачей коучинга стала работа по формам и способам проявления женственности. Решение этих задач позволило участнице усилить контроль над свободой детского эго-состояния и устранить внутриличностный конфликт. Наконец, коучинг подвел к пониманию того, что именно «Дитя» со своей непосредственностью, эмоциональностью придает женственный характер поведению, столь привлекательный для мужчин, которые чаще сами рациональные и рассудительные.

Полученные результаты исследования диагностического потенциала трансформационной игры позволяют сделать следующие выводы.

1) Сходство психологической Т-игры с проективной технологией исследования личности состоит в проявлении общих феноменов сенситизации и экстернализации. Таким образом, она отвечает задачам идиографического подхода, в рамках которого изучается уникальное своеобразие глубинных, бессознательных слоев личности.

2) Диагностическое преимущество Т-игры перед диагностикой в психологическом консультировании, психотерапии заключается в повышенной скорости и спонтанности, которые обеспечиваются особыми условиями игровой деятельности. Недостаток заключается в ограниченных условиях для детализированной проработки проблемы.

3) Сходство психологической Т-игры с психотерапией и психологическим консультированием состоит в росте осознания причины проблем, признания собственной ответственности и готовности к изменениям.

4) Диагностический ресурс Т-игры составляют возможности определения, во-первых, механизмов бессознательной психологи-

ческой самозащиты (атрибутивная проекция; аутистическая проекция; игнорирование, проекция перенесения; изоляция и самоограничение).

Во-вторых, возможности выявления истинной причины проблемы на основе выявленных латентных подавленных потребностей и внутриличностного конфликта.

Список литературы

1. Бронзино Л., Маркузе Г., Бодрийяр Ж. Теоретико-методологический анализ концепта общества потребления // Современные исследования социальных проблем. - 2011.- Т. 8.- № 4. - С. 62-81.
2. Сейфер С. Высокоорганизованная игра и ее роль в развитии и обучении. - URL:https://psyjournals.ru/psyedu/2010/n3/31165_full.shtml (дата обращения: 19.08.2020)
3. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. - М.: Прогресс, 1988.
4. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. - М.: ЭКСМО, 2014. – 576 с.

References

1. Bronzino L., Marcuse G., Baudrillard J. Teoretiko-metodologicheskij analiz koncepta obshhestva potreblenija [Theoretical and methodological analysis of the concept of consumer society], *Sovremennye issledovaniya social'nyh problem* [Modern research of social problems], 8, 62-81 (2011).
2. Seifer S. Vysokoorganizovannaja igra i ee rol' v razviti i obuchenii [Highly organized play and its role in development and learning]. Available at: http://psyjournals.ru/psyedu/2010/n3/31165_full.shtml (Accessed: 19.08.2020).
3. Fink E. Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytija [Basic phenomena of human existence], *Problema cheloveka v zapadnoj filosofii* [The problem of man in Western philosophy] (Progress, Moscow, 1988).
4. Bern E. Iгры, v kotorye igrajut ljudi. Ljudi, kotorye igrajut v igrы [Games that people play. People who play games] (EKSMO, Moscow, 2014, 576 p.).

М. Рашид

Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті, Нұр-Сұлтан, Қазақстан

Психологиялық трансформациялық ойынның диагностикалық әлеуетін зерттеу нәтижелері

Аннотация. Мақала психологиялық трансформациялық ойынның диагностикалық мүмкіндіктерін зерттеуге арналған. Трансформациялық ойынды жеке терапия, топтық терапия сияқты басқа психологиялық әдістермен салыстырмалы зерттеу. Мақалада сипатталған нәтижелерді алу үшін «Гейша» психологиялық, трансформациялық ойыны қолданылды. Ұсынылған деректер мен кейстер алты ай ішінде алынды. Зерттеулерге ойынға қатысқан 40 әйел қатысты. Ойындарға қатысқан барлық әйелдер аптасына бір рет зерттеуге, жеке коучингке қатысуды жалғастырды. Бұл мақалада ойынның диагностикалық әлеуеті туралы мәселе қарастырылатындықтан, кейстер тек диагностикалық кезеңде, яғни ойынның өзінде көрсетілген. Зерттеудің кейінгі деректері осы екі әдіске арналған магистрлік диссертацияның негізін құрады: трансформациялық ойын, диагностикалық әдіс және коучинг, клиентпен жеке жұмыс. Мақала-

да келтірілген кейстер Берн бойынша транзактілік талдауға сәйкес бөлшектелген. Алынған нәтижелер жеке тұлғаның терең қабаттарын зерттеуге қатысты диагностикалық ресурстарды көрсетеді, бұл оны жеке тұлғаны зерттеудің проективті технологиясына жатқызуға және идиографиялық тәсіл әдісі ретінде жүзеге асыруға мүмкіндік береді.

Түйінді сөздер: трансформациялық ойын, бейсаналық, өзін-өзі қорғау механизмдері, тұлғааралық қақтығыс, басылған қажеттіліктер, транзакциялық талдау.

M. Rashid

L.N. Gumilyov Eurasian National University, Nur-Sultan, Kazakhstan

Results of a study on the diagnostic potential of psychological transformational game

Abstract. The article considers diagnostic capabilities of the psychological transformation game and a comparative study of the transformational game with other psychological methods, such as individual therapy, group therapy. The authors studied a psychological transformation game «Geisha» in order to obtain the results described in the article. The submitted data and cases were received within six months. The study involved 40 women who took part in the game. All women who participated in games continued their participation in the study, in individual coaching once a week. As this article focuses on the diagnostic potential of the game, the cases have been indicated only during the diagnostic phase, i.e. during the game itself. Subsequent research data formed the basis of a master's thesis devoted to such two methods as transformative play as a diagnostic method and coaching as individual work with the client. Cases presented in the article have been analyzed to Berne's transactional analysis. Results of the study demonstrate a diagnostic resource in relation to the study of the underlying layers of personality, which allows it to be classified as a projective technology of personality research and to be implemented as a method of idiographic approach.

Keywords: transformational game, unconscious, self-defense mechanisms, intrapersonal conflict, repressed needs, transactional analysis.

Сведения об авторе:

Рашид М. – магистрант, Евразийский национальный университет им. Л.Н.Гумилева, Нур-Султан, Казахстан.

Rashid M. – Master student, L.N. Gumilyov Eurasian National University, Nur-Sultan, Kazakhstan.