

Сказки помогают внушать нормы общества в юные умы на сознательном уровне, но при этом на подсознательном уровне могут снабдить определенным числом привлекательных стереотипных ролей, местоположений и графиков для странствующего жизненного сценария. На сегодняшний день научный структурный анализ сценариев основывается на сценарной матрице (Штайнер, 1966) [1]. В этой статье я представлю некоторые диаграммы для анализа сценарной драмы, используя знакомые примеры из хорошо известных сказок.

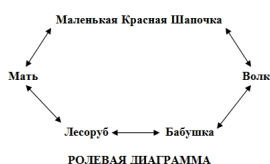
Драма может быть проанализирована как переключения ролей и местоположений во времени. Интенсивность драмы зависит от количества переключений за период времени (Сценарная Скорость) и контраста между переключаемыми позициями (Сценарный Размах). Низкая скорость или диапазон скучны. Момент переключения может быть как внезапным, так и ожидаемым.

**1. РОЛЕВАЯ ДИАГРАММА.** Так же, как анализ эго-состояний является частью структурного и транзактного анализа, ролевой анализ является частью анализа игр и сценарного анализа, определяя личности, вовлеченные в действие. Личностный слоган на «футболке» человека обычно представляет собой слоган его сценарной роли. При помощи этого слогана можно установить, часто – просто задав прямой вопрос, какую роль он играет в жизни.

Человек «живущий в сказке» обычно имеет упрощенный взгляд на мир с минимумом драматических характеров. Ролевая диаграмма предоставляет способ фиксации этого набора ключевых отождествлений в процессе терапии. Когда человек знает свою «любимую сказку», ее ключевые роли могут быть перечислены по кругу, и благодаря этому могут быть получены жизненные роли. Реже это работает наоборот, тогда и классическая история находится по соответствию ролям. Эта яркость и образность в описании действий имеет ту же пользу, как и в анализе игр.

Стрелки на диаграмме указывают не последовательность действий, а правило, что все роли являются взаимозаменяемыми и что человек может играть каждую из них в тот или иной момент, и может видеть других людей, таких, как терапевт, в каждой из них в тот или иной момент. Некоторые люди могут показывать выражения и манеры нескольких ролей одновременно, как, например, в случае Красной Шапочки (см. ниже), когда человек порой смотрит, как бабушка, а ходит, как лесоруб.

Старение для Красной Шапочки означает, вероятно, что сначала она играет роль ее матери, а позднее ее бабушки. Правило взаимозаменяемости справедливо и для анализа игр, где в тот или иной момент времени человек играет на любой из сторон в данной игре, и для анализа сновидений, где «каждый персонаж сна есть сам спящий». Лечение не может быть полным, пока не будут проанализированы позиции человека в каждой из ролей.



## 2. ДРАМАТИЧЕСКИЙ ТРЕУГОЛЬНИК.

В драматическом анализе необходимы только три роли для изображения эмоциональных переключений, представляющих собой драму. В противоположность личным ролям, упоминаемым выше, эти действующие роли – Преследователь, Спасатель и Жертва, или П, С и Ж на диаграмме. Драма начинается, когда эти роли распределены или ожидаются аудиторией. Драммы нет, если нет переключения ролей. Наличие переключения определяется изменением направляющего вектора на диаграмме. Для иллюстрации некоторых способов использования этого приведем примеры из трех сказок.

А. В «Крысолове» герой начинает с роли Спасателя города и Преследователя крыс, затем становится Жертвой обмана мэра (ему не выплачивают вознаграждение) и в качестве мести переключается в Преследователя городских детей. Мэр переключается из Жертвы (крыс) в Спасателя (нанимая Крысолова), в Преследователя (обманывая Крысолова), в Жертву (его дети погибают). Дети переключаются из Преследуемых (крысами) Жертв в Спасаемых Жертв, а затем в Жертв, Преследуемых их Спасителем (увеличенное противоречие).

В. В Красной Шапочке героиня начинает с роли Спасателя (еда и компания для бабушки (С --> Ж), дружба и указание направления для волка (С <-- Ж)). В ожидании

## Сказки и анализ сценарной драмы

Автор: Stephen B. Karpman

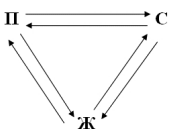
---

переключения она становится Жертвой волка-Преследователя, который в результате переключения неожиданно становится Жертвой лесоруба-Преследователя (П --> Ж), который, в свою очередь, играет две роли одновременно (повышенная скорость), также являясь Спасателем для Красной Шапочки и бабушки (С --> Ж). В одной версии Красная Шапочка играет все три роли, набивая брюхо волка камнями вместе с лесорубом. Бабушкины переключения – Ж <-- С, Ж <-- П, Ж <-- С, Волка – Ж --> С, П --> Ж, Ж <-- П (направление стрелок указывает инициативу, буквы указывают позицию участника в треугольнике).

С. В Золушке героиня переключается из Жертвы, дважды Преследуемой (мачехой и сводными сестрами), в Жертву, Спасаемую трижды (крестной феей, затем мышами, затем принцем), потом снова в Преследуемую Жертву (после полуночи), и затем опять в Спасаемую Жертву. Можно сделать грубый количественный анализ интенсивности драмы по общему числу переключений:

ЖПП --> ЖССС --> ЖПП --> ЖС = 8 переключений.

Драма сопоставима с трансактными играми, но драма имеет большее число событий, большее число переключений между событиями, а один человек часто играет две или более ролей одновременно. Игры проще и имеют одно главное переключение, например, в игре «Я Только Пытаюсь Помочь Вам» имеется лишь одно переключение (по часовой стрелке) в драматическом треугольнике: Жертва переключается в Преследователя и Спасатель становится Жертвой.



ДРАМАТИЧЕСКИЙ ТРЕУГОЛЬНИК

### 3. ДИАГРАММА МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ

## А. Драма.

Диаграмма местоположения упрощает описание переключения местоположения на главных векторных осях Близкий и Далекий, оба из которых имеют более мелкое разделение на Закрытый и Открытый, а также Публичный и Личный. Драма состоит в переключении местоположения и усиливается Сценарным Диапазоном (от дома к бальному залу дворца, от «Грозового Перевала» к Китаю, от джунглей к стране Оз и т.д.) и Сценарной Скоростью (изменяющие приключения Пиноккио, Улисс и др). Для повышения степени контраста переживаний могут быть добавлены многие другие факторы, как и для усиления драматической роли, такие, как время дня или года, температура, уровень шума, освещение, размеры, бессознательные символы и т.д. Погода и местность играют важную роль в исторических новеллах, которые показывают переключения в характерах во время переключений в историческом ходе событий.

Диаграмма пронумерована только для удобства ссылок в приведенных ниже примерах, которые извлечены из сказки, а также реальных жизненных ситуаций.

	Личный	Публичный	Личный	Публичный	
Открытый	1	2	5	6	Открытый
Закрытый	3	4	7	8	Закрытый

БЛИЗКИЙ                      ДАЛЕКИЙ

ДАГРАММА МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ

1. Поляна в лесу, пруд, двор, крыша, открытая повозка.
2. Торговая площадка, детская площадка, уличный парад, бассейн, стадион, автострада.
3. Пруд, духовка, нора, спальня, комната для консультаций, мозг.
4. Таверна, театр, трибуна свидетеля, стол доставок, конференц-залы, лифты, раздевалки, супермаркет, казино, больницы.
5. Летающий ковер, холм, волшебный сад, млечный путь, тундра, небо, пустыня, прерия, тихий пляж, охотничья тропа.
6. Волшебные страны, корабли, горнолыжные курорты, поля сражений, летние пляжи, европейские города, Тимбукту, небесные царства.
7. Пещера, грот, пряничный дом, брюхо кита, башня замка, космическая станция, египетская гробница, водолазный колокол, подземные переходы, шкатулка.
8. Страна Чудес, замки, отели для отдыха, исправительная школа, комнаты рабов,

казармы, кабаре, соборы.

Мысленное представление фактической поездки между любыми двумя местоположениями из вышеприведенного списка в один день обнаруживает драму в переключении местоположений.

Для более детального анализа местоположения внутри диаграммы можно поместить еще одну диаграмму местоположения, перерисовав ее для этого в любое из восьми подразделений. Некоторые примеры включают в себя противопоставление, будучи закрытым местоположением в открытом пространстве (уличная телефонная будка, ракета и др.), и будучи в закрытом пространстве, как личном, так и публичном (часовня для свадеб, туалет и т.д.).

### **В. Структурирование пространства.**

В терапии диаграмма местоположения может быть использована для наглядного иллюстрирования изменений местоположения, которые сделал человек, а временами и для сравнения с другими. Бывает полезно показать паттерны путешествий человека и сравнить это со сценарными паттернами. Многие классические произведения содержат паттерны Одиссея, включающие в себя множество путешествий, в то время как другие имеют долгие периоды сна без путешествий, как Спящая Красавица и Рип ван Винкль. Такой сказочный паттерн путешествия, как дом – лес – поляна в глубине леса – пряничный дом может быть описан числами 3 – 1 – 5 – 7 в соответствии с диаграммой выше.

Структурирование пространства, подобно структурированию времени, может быть полезно аналогичным образом. Это наглядно иллюстрирует восемь возможных предпочтений и местоположений, где человек проводит время. Для сценарного паттерна сцена чьего-либо трагического конца может быть локализована заранее, и в этом случае есть возможность обойти «сценарное путешествие». Один пациент осознал суицидальную природу своего злоупотребления алкоголем, проистекающую от страха одиночества (частное, закрытое жилье) и изменил ситуацию, пригласив в комнату соседа.

Изменения в жизненном пространстве могут привести к кутежу или к отсрочке. Важные жизненные решения принимаются в процессе входа в новые сценарные местоположения, такие как новая работа, дом, отпуск или в процессе терапии.

Изменения в местоположении также могут привести к уменьшению или увеличению тревоги, часто нагруженной сценарной значимостью.

Интерпретации того, в каком пространстве, как кажется, психологически живет личность, с его образами и конкретизацией действительности, уже давно являются частью терапевтических методов ТА. Люди обустроивают свои сценарные «комнаты» вокруг себя, что приводит к таким вещам, как интимный разговор в конференц-зале, публичные лекции в спальне, разговор в ванной о социальных проблемах и т.д. Родительские запреты, такие, как «Никогда не покидай дом» и «Будь в двух местах одновременно», могут оказывать влияние на сценарные местоположения. В одном случае человек, который был теплым и дружелюбным в своем кабинете, но холодным и сухим в коридорах, обнаружил, что он вырос в одной комнате со своей матерью, и коридоры были для него «страной-без-людей», в то время как он двигался по жизни из одной теплой комнаты в другую.

#### 4. ДЕТСКИЙ ВЫБОР.

Воздействие, которое ребенок получает от влияния мифов, сказок и классических историй колеблется от семьи к семье и культуры к культуре. Культуры варьируются не только в виде естественного отбора популярных сказок, которые пересказываются и перепечатываются или пишутся новые, но также и в том, какие версии хорошо известных сказок доступны. Пожалуй, относительно одних лишь Золушки и Красной шапочки известно полдюжины или более различных искусственных, сглаженных концовок. Мать, читающая историю своему ребенку, имеет выбор из нескольких версий, которые могут быть счастливыми, грустными, жестокими, неубедительными и т.д. Ее возраст, супружеский статус или предпочтения в том, что она читает ребенку могут повлиять на ее выбор. Многие сказки включают в себя «избавление от детей на какое-то время», указывая тем самым, что они могут быть терапевтическими для матери и для ее общения с детьми, и что они передаются из поколения в поколение, так как много значат как для матери, так и для ребенка. Читающие ребенку предоставляют сценарную роль (например, «Любопытный Бурундук»), но никогда не в том сценарии, в котором они не чувствуют интуитивно «классику». Иногда человек, который не может вспомнить свою любимую детскую сказку, должен просто спросить у своей матери, которая помнит ее.

Для графического изображения трансакций формирующих родительских запретов и разрешений используется сценарная матрица. Во время чтения сказки осуществляются различные формирующие сценарии трансакции. Легкое подталкивание или теплая

улыбка матери может означать «Это ты» и сформировать установку «Не думай – будь Золушкой» в сценарной матрице. В духе развлечения и фантазии заключается соглашение между матерью и ребенком, в котором могут появиться некоторые важные запреты на тему «Не думай», например, «Не обращай внимания на мелких игроков», «Не обращай внимание на концовки (расплату)», и «Проходи через это снова и снова». Сказка особенно эффективна и «принимается», если она показывает «семейный миф» вокруг ребенка, а также дается достаточно продолжительное время для формирования матрицы для запретов.

## ИСТОРИЯ

Иногда мать и ребенок могут пропустить мораль сказки и решить, что второстепенные роли более привлекательны, чем главный герой или героиня. В случае, который можно было бы назвать «Красная Шапочка встречает ждущего Золушку», представленный на Семинаре по транзактному анализу в Сан-Франциско, мать дала своим трем детям различные роли в «семейной сказке». Это был интересный случай, когда дети получали свои роли и формировали личность в порядке своих рождений в соответствии с порядком появления ролей в сказке «Золушка». Старшая сестра, «паршивая овца» в семье и не имеющая разрешения быть привлекательной, была Сводной сестрой, которая передала свое несчастье младшей сестре, позднее много перерабатывала в качестве Золушки на руководящей работе, затем была перегружена своей дочерью после того, как была замужем и развелась. Вторая сестра была Золушкой, с которой плохо обращались и пренебрегали еще в детстве, преобразовалась при помощи религии (фея-крестная); она выросла с разрешением «Будь хорошей и выйди замуж удачно». Третий ребенок был мальчиком, прекрасным принцем, который всегда «ждет Золушку», но что-то неожиданное случилось со всеми его романтическими отношениями (полуночное «Динамо» в его замке) и он начал терапию, потому что не «жил долго и счастливо».

Его подруга, Красная Шапочка, также пришла на терапию. В молодости отец научил ее, что «Опыт – лучший учитель» и «Делай не то, что я говорю, а то, что я делаю» и рассказывал ей интересные мрачные истории о своих приключениях «Лесоруба» в качестве офицера полиции нравов Лос-Анджелеса. Ночью в Сан-Франциско она невинно прогуливалась по «Лесу» бандитских районов и ни разу не пострадала при этом. Однажды она встретила оптимистичного принца, «ждущего Золушку», но постоянно кричащего «Волк», из ее сказки. Он испытывал это как раз тогда, когда нечто «неожиданное» происходило с его романтическими отношениями. Это было немного позже того, как он спас ее в бандитском квартале от «волка», который готовил ее к жизни девочки по вызову (поручения), после чего она влюбилась в него, поскольку ожидала "Лесоруба" в соответствии со сценарием и отказалась от своей игры

«Тупица». Но для него она не уже была его Золушкой, потому что это не было любовью с первого взгляда.

### Литература

[1] Steiner, C. (1966). Script and countercript. *Transactional Analysis Bulletin*. 5/18. P133.

*Источник:*

***Karpman, S. (1968). Fairy Tales and Script Drama Analysis. *Transactional Analysis Bulletin*, vol. 7, no. 26, pp. 39-43.***

*Перевод Вадима Шумилова и Владислава Кононова*

*Англоязычный оригинал доступен по [ссылке](#) .*