

ЖИТТЄВІ СЦЕНАРІЇ В УКРАЇНСЬКИХ НАРОДНИХ КАЗКАХ

Мазяр О. В.,

Юрчак О. С.,

*старший викладач кафедри соціальної та практичної психології Житомирського державного університету імені Івана Франка
соціальний педагог Овруцької ЗОШ І-ІІІ ступенів № 4
ім. О. М. Сабурова Житомирської області*

Анотація. У статті здійснюється транзакційний аналіз двох найбільш поширених життєвих сценаріїв, які фігурують в українських народних казках. Пропонується їх цілісна характеристика, вивчаються можливі деструктивні наслідки втілення.

Анотація. В статті производится транзакційний аналіз двох наиболее распространенных жизненных сценариев, фигурирующих в украинских народных сказках. Предлагается их целостная характеристика, изучаются возможные деструктивные последствия осуществления.

Постановки проблеми та її зв'язок із важливими науковими та практичними завданнями. Відповідно до теоретичних засад транзакційного аналізу основна мета психотерапії — допомога суб'єкту у набутті спонтанності, необхідної для реалізації внутрішнього потенціалу (стан Я Дитини), та формування архетипічної відповідальності, щоб цей потенціал спрямувати у соціально бажане рiчище (стан Я Родителя) [1; С. 311], [5; С. 5], [9; С. 396]. Виходячи зі структурної моделі особистості, процес психотерапії суб'єкта здійснюється зі стану Я Дорослого, який у функціональному аспекті наділений достатніми ресурсами для рефлексії своїх археопсихічних та екстеропсихічних чинників поведінки. У зв'язку з цим нерідко доводиться читати, що Е. Берн розглядав психотерапію як посилення позиції Дорослого у структурі особистості. З такою трактовкою можна погодитися, але варто розуміти, що йдеться про посилення саме структурного Дорослого, який здатен приймати адекватні рішення щодо того, яким суб'єкту бути у функціональному аспекті в тій чи іншій життєвій ситуації (М. Кокс).

Основна проблема для повноцінної інтеграції суб'єкта полягає у різноманітних неусвідомлюваних блокуваннях структурного Дорослого, що головним чином пов'язано з комплексом дисфункцій суб'єкта на рівні стану Я Дитини (заборони) і стану Я Родителя (настанови), а також на рівні їх структурних патологій (зараження та виключення) [2; С. 64-72], [5; С. 18], [7; С. 56-63]. Результатом цього стає те, що «заражений» чи майже «виключений» Дорослий «нехтує» своїм потенціалом (суб'єкт ніби відмовляється бути в реальності і регресує до стану Дитини або стану Родителя) і «допускає» симбіотичну взаємодію з іншими особами, яка, втім, не дозволяє відчувати себе функціональним (у професійному аспекті), цілісним (у внутрішньоопсихологічному аспекті), повноцінним (в особистісному аспекті).

Одна з основних причин не функціональності Дорослого — вплив життєвого сценарію на поведінкову активність суб'єкта, який не усвідомлюється, проте визначає обмежувально-деструктивні особливості комунікації.

Проблема життєвого сценарію, акцентовано поставлена транзакційним аналізом, фактично інтегрує знання міфології, мистецтвознавства, комунікативної філософії, герменевтики, глибинної психології. У практичній психологічній діяльності це поняття вживається на позначення деструктивно-стереотипованої поведінки, яку суб'єкт не контролює, однак бажає змінити на функціональну. При цьому життєвий сценарій на загальне розглядається як негативний феномен, що присутньо обмежує поведінковий патерн, звужує світоглядні орієнтири, нівелює суб'єктну спонтанність, викривлює сприймання, робить індивіда закритим для змін,

спотворює декларовані плани. Власне психотерапія у своїх діагностичних завданнях зводиться до ідентифікації сценарних феноменів у поведінкових, емоційних та когнітивних аспектах, які мають архетипічні джерела виникнення.

Отже, життєвий сценарій є по суті інтегральним рівнем неавтономного функціонування суб'єкта. Найпершими цеглинами формування життєвого сценарію, його первинним протоколом, часто густо стають казки. «Оповідання і казки дають дитині абсолютно новий набір діючих осіб, які грають свої ролі у її мріях» [3; С. 50]. Саме казки є першими чітко структурованими, цілісними, завершеними історіями, які можуть братися дітьми за зразок і в майбутньому впливати несвідомо як магічна (нумінозна) сила, що майже невідворотно спонукає обирати певну форму поведінки.

Особливу цікавість становлять народні казки як історії, що передавалися з покоління в покоління, витримавши історичну «конкренцію». В «Оглядному листі сценарію», запропонованому С. Карпманом та М. Гродером, першим питанням є: «*Яка Ваша улюблена казка?*», що вказує на її особливу значимість.

«Магія» народної казки, очевидно, полягає у тому, що за нею стоять не стихійно створені, слабко структуровані сюжети, а тривала історія, яка їх спрощувала і відшліфовувала. Крім того, казковий сюжет має архетипічні ознаки, «несвідомо зрозумілі» абсолютно всім. Відтак казки є тим психологічним полем зустрічі батьків і дітей, яке згодом витісняється, проте продовжує несвідомо спрямовувати.

Основний матеріал і результати дослідження. Ми здійснили спробу проаналізувати українські народні казки на предмет їх сюжетних ліній, ймовірної поведінкової програми. Нам вдалося виокремити дві основні сюжетні лінії, протилежні одна одній: «Дурник-Переможець» і «Везунчик-Невдаха». Також вдалося виокремити великий прошарок казок суто психоаналітичного характеру на кшталт «Івасика-Телесика», «Гуси-лебеді». Прикметно, що навіть у своїх назвах вони подекуди несуть невротичну суперечливість. Їх сюжет є лише символічною проекцією ситуації психосексуального дозрівання, що набуває вельми драматичного, дарма що «безглузлого» характеру. Ці казки складно класифікувати, оскільки вони мають виражене унікальне тлумачення.

Сценарій «Дурника-Переможця» поширений у казках багатьох народів світу. Його загальний зміст полягає у тому, що особа, яка спочатку не розглядається як претендент на першість, раптом перемагає всіх завдяки хитрощам, розуму та везінню. Серед таких героїв можна виділити «інтернаціонального» Івана-дурника, російського Ємелю; такий герой часто «запозичувався» такими казкарями як Шарль Перо («Кіт у чоботях», «Червоний Капелюшок»), О. М. Толстой («Буратіно»).

Вперше глибиннопсихологічний, власне архаїчний смисл казок такого типу розкриває З. Фрейд у праці «Тотем і табу»: альфа-самця у зграї вбивають не старші сини, попри те, що є сильними, а найменший, користаючись своєю підступністю; згодом брати укладають угоду про те, що першості у племені не матиме ніхто, а на найбільш бажаних жінок — яблуко розбрату — буде накладене табу [8]. З цієї ситуації окультурення людей З. Фрейд виводить усі психологічні проблеми сучасної цивілізації, якою, як відомо, був украй незадоволений, оскільки вона вносить серйозні дисфункціональні зміни у статеве життя.

Нами виокремлено казки, в яких головний герой має сценарій «Дурника-Переможця»: «Про дурня Терешку», «Про Жар-Птицю та Вовка», «Як Іван Царя перебрехав», «Ох», «Царівна-Жаба», «Летючий корабель».

Найчастіше Дурником виступає молодший брат або один-єдиний син. Принижуваний, соціально знедолений герой на початку наділений всіма негативними характеристиками з боку оточення, але вкінці несподівано набуває вроду та розуму. У батьківській сім'ї зазвичай він є відторгнуто-ізолюваним, посміховиськом. Багато казок власне починаються з констатації цього факту: «*Жили-були дід та баба і було у них три сини: два розумних, а третій дурень*» («Про дурня Терешку», «Про Жар-Птицю та Вовка», «Ненькова сопілка й батіжок», «Як Іван Царя перебрехав»). До розумних дітей батьки ставляться шанобливо. Пояснюється це тим, що на протиположному братам Дурник не вміє і не бажає працювати. За своєю природою він лінійний і по суті веде паразитичний спосіб життя. Так, у казці «Ох» розповідається про чоловіка та жінку: «*І був у них один син, та й той не такий, як треба: таке ледащо отой одинчик, що господи! Нічого не робить — і за холодну воду не візьметься, а все тільки на печі сидить та просцем пересипається... Усе на печі без штанів сидить — ніколи й не злазить; як подадуть їсти, то й їсть, а не подадуть, то й так обходиться*».

Відтак Дурнику завжди дістається найгірше. Спочатку — найгірше життя. Потім собі в помічники він обирає найгіршу істоту або непривабливий предмет. У казці «Про Жар-Птицю та Вовка» розповідається: «*Вирішили три брати поїздити по світу, подивитися на інші царства. Обидва старші брати вибрали щонайкращих коней, а менший, дурень, узяв найгіршого коня...*» Інколи Дурнику дістається найгірша дружина («Царівна Жаба»).

На загал Дурник — це герой, позбавлений щастя, яке йому згодом дарується. Він залишається з виграшем та почувається щасливим. Однак, попри такий позитивний життєвий результат, такий сценарій не можна вважати конструктивним, оскільки в ньому наявні силові психологічні ігри [9; С. 217] та відчуття ошуканості з боку інших героїв [2; С. 130]. З етичної точки зору, казки такого типу аморальні за змістом, адже в них фактично змальовується маніпулятивний шлях, яким найменш привабливий персонаж здобуває все, тоді як більш гідні персонажі залишаються ні з чим.

Отже, сценарій Дурника — це сценарій **Переможця**. Переможець у розумінні Е. Берна, це той, хто досягає успіху у тому, що збирається робити [3; С. 95]. Відтак життєвий шлях Дурника — **«Досягни успіху!»**. Проте особливість цього сценарію полягає у тому, що він прямо не навіюється батьками. Навіть навпаки, він формується всупереч вербальним посланням батьків на рівні Родитель-Родитель: **«Будь дурником!»**. За класифікацією К. Штайнера Дурнику пропонується сценарій **«Без розуму»** [9; С. 163], якого він до певного часу дотримується.

Проте головний герой на рівні структурного аналізу другого порядку Маленького Професора (Дорослого у стані Дитини) досить рано усвідомлює свою психологічну та/чи фізичну слабкість, недолугість і безперспективність у конкуренції зі старшими братами, *інтуїтивно* не заперечує її і приймає життєве рішення до певного часу бути непомітним, несповна розуму. Таке рішення Маленького Професора дозволяє йому:

1) уникати невротизації щодо вкрай складної конкуренції з братами;

2) бути пасивним, вдаючись до симбіотичної, а по суті паразитичної форми поведінки.

Взагалі це унікальний спосіб компенсації комплексу неповноцінності: *прийняття власного безсилля, щоби згодом блискавично гіперкомпенсувати його*. На нашу думку, це збігається із загальнолюдським прагненням миттєво і за найменших зусиль позбутися комплексу неповноцінності, що відбиває архетипічне прагнення людей уникнути звичайної компенсації на позитивному боці життя [4], [6], що К. Г. Юнг, зокрема, пов'язував із прагненням отримати «чарівну паличку» та інші предмети надзвичайної сили.

Спочатку Дурник «приймає» батьківську заборону **«Не висовуйся!»** (що надходить зі стану Дитини) та настанову **«Будь дитиною!»** (що надходить зі стану Родителя) і до певного моменту життя є для оточуючих посміховиськом. Він ніби погоджується бути непомітним, несерйозним, невдахою. Власне саме така пасивна за змістом інтеграційна стратегія створює для Дурника сприятливе підґрунтя, коли він стає спроможним діяти за програмою **«Хитруй!»** (на рівні функціонального Дорослого і Дитини-Пристосованця), яка власне є логічним втіленням гіперкомпенсованого життєвого рішення і психологічної гри **«Я вам іще покажу!»**.

На основі структурного аналізу нами встановлено домінуючий стан Я. До сценарного повороту, коли Дурник вирішує вибороти першість у суперництві, його домінуючим станом є стан **Дитини** (у функціональному аспекті **Дитина-Пристосованець**); під час повороту він переключається у стан **Дорослого** або **Дитини**, інколи починає діяти у функціональному стані **Турботливого Родителя**. Наприклад, на початку казки «Про Жар-Птицю та Вовка» Дурник перебуває у стані Дитини («...доганяє дурня вовк і каже: *сідай на мене та кажи, куди тебе везти? А дурень йому відповідає: вези куди сам знаєш*»; «...привіз його вовк у великий ліс, а посеред того лісу стояла велика хата; біля тієї хати стоїть стовп, на ньому висить клітка, у ній сидить птиця така, аж сяє. От дурень як уздрів її та й каже вовкові: — Як би мені украсти цю птицю?... — *Иди, — каже йому вовк, — та поліз на стовп, та не берись за вірвовочку, а прямо бери клітку*»). При цьому домінуючою транзакцією на початку є транзакція **Родитель-Дитина**. Зокрема, у казці «Летючий корабель» представлено поведінку Дитини-Пристосованця: *«Надумав Дурень й собі йти за братами. Мати відповідає: Куди ти, дурню, підеш? Там тебе й вовки з'їдять. — Ні, не з'їдять, піду»*.

Стан Я Дурника змінюється у процесі активної фази реалізації сценарної мети. Надто це помітно, коли він виходить з-під гіперопіки батьків (перекреслює транзакцію Родитель-Дитина) і намагається знайти собі помічників, друзів, з якими спілкуватиметься зі стану Дорослого або Родителя. Водночас ці зміни не є стійкими у ситуації, коли він стикається з певними труднощами, які вимагають кмітливості та розуму. У цих ситуаціях Дурник знову вдається до завченої Дитячої безпорадності. Він засмучується, плаче. Наприклад, таке стається щоразу, коли Цар загадує Дурнику завдання, які йому не під силу: «...*Дурень сидить на лаві та й журиться: не їсть, не п'є, тільки плаче*».

Інколи у казках відбувається перехід стану Я Дитини у Родителя. Так, у казці «Ох» на початку Дурник перебуває у стані Дитини («...*сидить на печі та просцем пересипається. Уже йому років з*

двадцять, а він усе на печі сидить, ніколи не злазить...»). Пізніше перебуває у стані Турботливого Родителя («...*Не журіться, тату, — все гаразд буде. Тут полковатимуть за лисицями паничі, то я перекинух хортом та піймаю лисицю, то паничі мене купуватимуть у вас, то ви мене продайте за триста рублів: от у нас і гроші будуть, розживемось*»). Стан Родителя у Дурника спостерігається у ситуаціях, коли виникає необхідність у його допомозі: Дурник перетворюється на сокола, хорта, коня, для того, щоб заробити грошей для бідного батька.

Щоби стати Переможцем, Дурнику необхідно пройти ряд випробувань. Однак труднощі він зазвичай долає шляхом маніпулятивної поведінки Дитини-Пристосованця, не докладаючи значних зусиль Дорослого. Власне завдання, які перед ним ставляться, за звичайних умов виконати неможливо, проте потреба у гіперкомпенсації вимагає адекватних дій. Він знову вдається до Дитячої поведінки і шукає Родителя, котрий про нього подбає, врятує (зробить усю роботу).

У відповідності до зміни станів Я Дурника відбуваються його переміщення у **Драматичному Трикутнику**. Зміна ролей Дурника зазвичай відбувається за формулою: **Жертва Переслідувач Рятівник**. Хоча, безумовно, можемо бачити інші варіанти. Незмінним є лише те, що Дурник завжди починає як Жертва.

У казці «Летючий корабель» Дурник традиційно перебуває у ролі Жертви. Переслідувачем виступає Цар, який намагається завадити його успіху («*Як-таки, щоб я свою дитину та за такого холопа віддав! І вирішив йому загадки загадувати*»). Згодом Дурник сам стає Переслідувачем («...*Тільки як не віддасть царівни і цього разу, то я на нього війною піду у силою царівну заберу...*») і наприкінці — Рятівником (визволяє Царівну та бере її собі за дружину).

На прикладі казки «Ох» можна простежити наступну зміну сценарних ролей. На початку головний герой є Жертвою. Його принижують батьки («*Що нам із тобою, сину, робити, що ти ні до чого не здатний? Чужі діти своїм батькам у поміч стають, а ти тільки дурно у нас хліб переводиш!*»). Пізніше з'являється Рятівник — Ох (лісовий цар), який перетворює Дурника на «моторного і гарного козака». Затим із ролі Жертви він переходить у роль Рятівника (рятує Царя від брехливого лісового дідуса й одружується із Царівною).

У казці «Царівна-Жаба» в Івана Царенка на початку ніби все гаразд, потім стає Жертвою (бере за дружину Жабу), затим — Переслідувачем (дізнається секрет дружини й вирішує спалити її кожух), і насамкінець стає Рятівником (вирушає на пошуки дружини та рятує її від Баби Яги).

Аналогічна схема зміни сценарних ролей простежується у казці «Про Жар-Птицю та Вовка». Дурень перебуває у ролі Жертви (отримує гіршого коня, потрапляє до рук сторожів, помирає від рук рідних братів), потім перебуває у ролі Переслідувача (після того як Вовк напоїв його цілющою водою, він наздоганяє своїх братів), та вкінці стає Рятівником (рятує Царівну, яку викрали брати, й одружується на ній).

Психологічна гра «Я вам іще покажу!» починається з того, що Дурник у стані Дитини як Жертва захоплює Гачок, коли оточуючі висловлюють свої сумніви щодо його потенціалу. На психологічному рівні Родитель-Дитина йому відповідають: *«Навіть якщо ти підеш, ти все одно нічого не досягнеш, тільки зганийбиш нас і себе»*. Це підсилює бажання Дурника гіперкомпенсувати почуття неповноцінності.

Він розшукує Рятівника, який допоможе здійснити замислене. Внаслідок діяльності Рятівника Дурник змінює сценарну роль і сам стає Переслідувачем. Відповідно колишній Переслідувач перетворюється на його Жертву.

Відповідно до сценарію «Везунчика-Невдахи» головний герой діє у казках «Колобок», «Коза-Дерева», «Лисичка-Кума», «Лисичка-Сестричка».

На відміну від Дурника, який зазвичай розпочинає з життєвої позиції «Я не-Ок, Ти Ок», Везунчик на початку казки перебуває на протилежній позиції «Я ОК, Ти не-ОК», що виражається у таких його особистісних якостях як хитрість, самовпевненість, егоїстичність, зверхність. Спочатку головному герою щастить, до нього привітно ставляться, подекуди бояться, він перебуває у центрі уваги, але згодом везіння несподівано зникає, і головний герой зазнає поразки, перетворюючись на Невдачу.

У казці «Коза-Дерева» Дід придбав Козу-Дерева. «...на другий день послала старшого сина ту козу пасти... Почав гонити козу додому, а дід на воротах у червоних чоботях та й питається:

– Кізенько моя мила, кізенько моя люба! Чи ти пила, чи ти їла?

– Ні, дідусю, я й не пила, я й не їла: тільки бігла через місточок та вхопила клиновий листочок, бігла через гребельку та ухопила води крапельку, — тільки пила, тільки їла!».

Дід розізлився і прогнав старшого сина, наступного разу — молодшого сина та бабу. Коли він сам погнав Козу-Дерева пасти і запитав, чи вона їла і пила, та відповіла те саме, і Дід вирішив її зарізати. Проте вона вирвалася й утекла до лісу. У лісі сховалася у зайчикову хатку, де спробувала відновити своє виняткове становище. Всі намагалися вигнати її з хатки: і Зайчик, і Ведмідь, і Вовк з Лисичкою, та нікому це не вдалося, окрім Рака-Неборака.

Як бачимо, позиція «Я ОК, Ти не-ОК» і неадекватне прагнення досягти більшого, посиливши розрив між власним «ОК» та «не-ОК» інших, призводить до того, що Везунчик втрачає свою «вдачу» і стає Невдахою. Відтак, попри вдалий початок, це завжди програваний сценарій, по суті життєвий сценарій **Невдахи**. Життєвий шлях Везунчика можемо означити як «**Зазнай невдачі!**».

За класифікацією К. Штайнера цей сценарій, як і сценарій «Дурника-Переможця», належить до типу «**Без розуму**». Відмінність його у тому, що Дурник усвідомлює брак розуму і намагається його компенсувати такою-сякою маніпулятивною поведінкою (прикидається дурнішим, ніж є насправді). Везунчик цього не тільки не усвідомлює, а й певен, що у нього надлишок розумових здібностей, тож можна діяти зухвало, зайве не тестувати реальність, втрачати пильність, тобто можна не бути у стані Дорослого (прикидається розумнішим, ніж є насправді).

У зв'язку з цим висловимо припущення, що Везунчик є не просто антиподом Дурника, але є його необхідною опозицією. Сценарій «Везунчика-Невдахи» не є виразником прихованих аморальних, егоцентричних бажань людства, як сценарій «Дурника-Переможця», а є його моральною антитезою. Мораль казок із таким сценарієм: «Не хитруй — поплатишся!» (на рівні функціонального Дорослого). Якщо сценарій «Дурника-Переможця» є виразником бажань Вільної Дитини, то сценарій «Везунчика-Невдахи» — виразник Критикуючого Родителя. Можна припустити, що два етично протилежних сценарії стихійно виникли у народному фольклорі з метою збалансування принципу на-

солоти та принципу реальності (мовою З. Фрейда), гармонізації архетипної дії несвідомої Тіні та свідомої Персони (мовою К. Юнга), усвідомлення компенсаторних меж на корисному і некорисному боці життя (мовою А. Адлера). Це свого роду закономірний продукт регуляції суспільної моралі, архетипний механізм соціалізації.

Отже, Везунчик — негативний герой, який відповідно до принципу справедливості отримує покарання. Якщо Дурнику дозволяється несправедливо «вибороти» головний приз, то Везунчик отримує покарання часто абсолютно неадекватне його провині. Прихований смисл казок такого типу — *бажання помститися особі, яка є більш успішною, розумнішою, зухвалою*. Недарма Везунчик завжди починає з нахабного успіху, а закінчує ганебною невдачею. Прикладом цього є сюжет казки «Колобок». Головний герой виступає самовпевненим, хитрим, якому вдається обдурити Зайчика, Вовка, Ведмеда. Він легко уникає смертельної небезпеки. Та настільки захоплюється собою, своїм умінням обманювати, «звábлювати» інших, що втрачає пильність і не помічає, як сам стає «звábленим» та обдуреним.

Фактично Везунчик засвоює батьківську заборону «**Не досягни цього!**» (що надходить зі стану Дитини) та суперечливу настанову «**Покажи себе!**» (що надходить зі стану Родителя). І якщо Дурник у такій батьківській програмі спочатку виступає як Посміховисько, то Везунчик — як Щасливчик. Ключовим для нього стає Родительське послання, яке до певного часу успішно реалізується, оскільки отримує схвальну оцінку, батьківську підтримку. Проте фінал психологічної гри «**Спробуй спіймай!**» є для Везунчика таким, що разом із збентеженням та страхом він зазнає соціального ostracizmu чи взагалі смерті (у разі, якщо це психологічна гра третього ступеня).

На загал програваний сценарій зазвичай стає ще й **трагічним**. Герой проживає яскраве, драматичне життя, відчуває свою неповторність, ставить перед собою нереалістичні завдання, проте не має особистісних ресурсів для їхнього досягнення. На перший погляд він мужній і хоробрий, та при зіткненні із певними труднощами, як правило, тікає.

Втеча виступає або як частина психологічної гри, або як звичайна сценарна розв'язка, що в тій чи іншій формі призводить до його ізоляції. У казці «Лисичка-Кума» це змальовано так: «...а брешеш, лисичко, ти не хрещеників хрестила, а мед їла. Тепер же я тебе з'їм. Та до неї, а вона від нього та в ліс — як дремене, то тільки її й бачили!»; у казці «Коза-Дерева»: «Рак як ущипне козу клешнями!.. Коза як замає, та з печі, та з хати — побігла, тільки видно!»; у казці «Лисичка-Сестричка»: «...а вона підслухала, бачить, що лихо, та мерщій з того лісу, більше про неї не чули».

На основі структурного аналізу нами встановлено домінуючий стан Я головного героя. Зазвичай Везунчик перебуває у стані Я **Дитини** (у функціональному стані — **Дитина-Пристосуванець**, у структурній моделі другого порядку Дорослий у Дитині (**Маленький Професор**)). Назовні це виглядає так, що Везунчик є «вередливою дитиною», яка вдало маніпулює оточуючими, аж поки не перетинає межі дозволеного (ці межі є завершальною стадією психологічної гри або сценарною розв'язкою). Початковою транзакцією є **Дитина-Родитель** (як правило, у функціональному аспекті **Дитина-Пристосованець — Турботливий Родитель**), яка залишається впродовж всієї комунікації з тією лиш відмінністю, що опонент починає діяти зі стану **Критикуючого Родителя**.

Варто зауважити, що на відміну від Дурника Везунчику притаманний більш широкий набір прихованих транзакцій. Перебуваючи у стані Дорослого він входить у довіру до інших казкових персонажів, після чого вдається до обману та хитрощів, здійснюючи для цього приховану комунікацію зі стану Дитини.

У відповідності до зміни станів Я Везунчика відбуваються його переміщення у *Драматичному Трикутнику*. Зміна ролей Везунчика відбувається за формулою: **Жертва Переслідувач Жертва**. Причому коли формула зміни ролей у Драматичному Трикутнику для Дурника є варіантною, то для Везунчика ця формула інваріантна. Ми гадаємо, така особливість пов'язана з ригідністю сценарного сюжету загалом, мета якого раціоналізувати (виправдати) помсту.

У казці «Лисичка-Кума» на початку головна героїня перебуває у ролі Жертви: *«Схотілося лисичці медом поласувати. Пішла на пасіку, сіла перед вуликом та лапу туди й засунула, щоб медку дістати. А бджоли того й не злюбили: як шугнуть із вулика, як кинуться на лисицю... Вона як дремене тоді із пасіки...»*. Після цього з'являється Рятівник — Ведмідь, який задовольняє бажання Лисички: *«...Піди та й піди, старий, на пасіку принеси меду! — Нема чого робити, — приніс ведмідь аж два вулики меду»*. Потім він стає Жертвою, а Лисичка — Переслідувачем: *«Приніс ведмідь два вулики, один з'їли, а інший заховали на зиму. Ведмідь терпить, а лисичці кортить. Лежала та й надумалася: стук-стук хвостиком по стіні. Ведмідь і питається: — Що то стукає? — Та то стукають, мене в куми просять. — Ну то й піди, а я засну. Пішла вона, та зараз — на горіще, та до того вулика, та й наїлася скільки хотіла...»* Затим Лисичка стає Жертвою, а Ведмідь — Переслідувачем: *«Поліз ведмідь на горіще, коли ж вулик порожній. — Лисичко-сестричко! Це ти виїла? — Ні, не я! — А брешеш, лисичко, ти не хрещеників хрестила, тож ти мед їла. Тепер же я тебе з'їм. Та до неї, а вона від нього та в ліс — як дременула, то тільки її бачили!»*.

У казці «Лисичка-сестричка» яскраво виражені дві ролі — Переслідувач та Жертва. Спочатку Лисичка грає роль Жертви: *«...Пустіть, люди добрі, переночувати. — Не можна, лисичко-сестричко: у нас хатка маленька, ніде буде тобі й лягти. — Дарма, я під лавкою зігнуся, хвостиком обгорнуся та й переночую. — Добре, ночуй, а ягня пусти у загороду. Вона так і зробила, а в ночі тихенько встала та й з'їла те ягня. Зранку встала і вимагає ягня назад...»* Пізніше з'являється Переслідувач і Лисичка знову стає Жертвою: *«...Лисиця вимагає за ягня віддати невістку. Вона зв'язала її у мішок, от іще вона не виїшла, та якось там на часинку відійшла із хати, а син уз'яв, вив'язав із мішка невістку, а ув'язав собаку...»*

У казці «Коза-Дерева» головна героїня перебуває у ролі Жертви, пізніше — Переслідувача, згодом повертається до ролі Жертви. Коза-Дерева тікає до лісу і знову переходить до ролі Переслідувача, коли починає мешкати у хатинці Зайчика: *«...от прибігає зайчик, коли чує — хтось є в хатці, він і питає: — А хто, хто в моїй хатці? А коза сидить на печі та й каже: Я коза-дерева, за три копи куплена, півбока луплена... От зайчик і злякався, вибіг з хатки, сів під дубком та й плаче...»* Згодом з'являється Рятівник Зайчика і разом Переслідувач Кози-Дереви, після чого Коза-Дерева стає Жертвою: *«А рак усе лізе та лізе, виліз на піч та каже: «А я рак неборак, як ущипну — буде знак!»*. Та як ущипне козу клешнями!.. Коза як замає та з печі, та з хати — побігла, тільки видно...»

Психологічна гра «Спробуй спіймай!» починається з того, що Везунчик обманює оточуючих. Наприклад, Коза-Дерева починає з того, що обманює Діда, який щодня зустрічає її з однаковим питанням. Її Приманка звучить так: *«Мені не сподобалося як твій син доглядав мене, його варто прогнати»*. Дід, у свою чергу, сигналізує про намір брати участь у психологічній грі. Приманка Схоплена. На психологічному рівні Дід відповідає: *«Я буду добре піклуватися про тебе, а сина — прожену»*.

Стадія Реакції гри складається із серії транзакцій, які продовжуються протягом кількох днів, коли він одного за одним виганяє молодшого сина і свою дружину. Переключення відбувається тоді, коли Дід сам вирішив пасти Козу-Дерева. В наступний момент Дід несподівано відчуває Збентеження. Обидві сторони отримують свій Виграш у вигляді вимагацьких почуттів: Дід відчуває гнів, а Коза-Дерева — страх.

До моменту Переключення Коза-Дерева грала роль Жертви, яка своїми діями переслідувала оточуючих, але потім знову стала Жертвою.

У казці «Лисичка-кума» головна героїня починає психологічну гру з того, що напрошується мешкати з Ведмедем. Її Приманка звучить так: *«Єдине, що мені потрібно від тебе, — це мед»*. Ведмідь сигналізує про намір включитися у психологічну гру.

Стадія Реакції гри складається із серії транзакцій, які продовжуються протягом кількох днів. Переключення відбувається тоді, коли Ведмідь виявив, що меду нема. Ведмідь відчуває Збентеження, як і Лисичка. Після цього обидва отримують Виграш: Ведмідь — гнів, а Лисичка — страх.

Висновки дослідження. Життєвий сценарій «Дурника-Переможця», незважаючи на свої позитивні результати, все ж є деструктивним, оскільки ми не можемо зафіксувати позитивну інтеграцію суб'єкта на корисному боці життя. Цей сценарій створює неадекватне уявлення про конструктивні стратегії вирішення життєвих проблем, адже за зразок пропонується пасивна, симбіотична поведінка головного героя, інфантильна стратегія пошуку Рятівників, а згодом нерідко помста Переслідувачу на своє «покріпачене» становище. Можна припустити, що особа з таким життєвим сценарієм матиме проблеми щодо планування своєї взаємодії з оточуючими (слабкість структурного та функціонального Дорослого, труднощі з соціальним інтелектом, поведінкова регресія), буде наявне очевидне зараження Дорослого Дитиною (ілюзії на кшталт «Про мене неодмінно хтось подбає»), часткове чи повне виключення структурного та функціонального Родителя (дискретність у засвоєнні суспільних норм). Перебіг «Згодом» взагалі робить суб'єкта вкрай пасивним, мінімально конгруентним й автономним.

Сценарій «Везунчика-Невдахи», на відміну від «Дурника-Переможця», є руйнівним насамперед для самого Везунчика. Везунчик намагається соціально інтегруватися за рахунок нахабної безкомпромісної реалізації егоїстичних потреб. Він вдається до відвертих маніпулятивних технологій, за що власне дістає справедливу розплату.

Поява казок типу «Везунчик-Невдаха», очевидно, пов'язана з необхідністю створити моральну опозицію сценарію «Дурника-Переможця». Зокрема, демонструється вразливість фіксованої егоцентричної Дитячої позиції, яка є не тільки непродуктивною, але й до певної міри становить небезпеку для здоров'я і життя суб'єкта.