УДК 159.9

ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИМПОЗИТОВ В ДИАГНОСТИКЕ И КОНСУЛЬТИРОВАНИИ ДЕВИАНТНОГО ПОВЕДЕНИЯ

Людмила В. Паньшина^{1, @1}, Юлия М. Перевозкина^{1, @2}, Наталья В. Дмитриева^{2, @3}¹ Новосибирский государственный педагогический университет, Россия, 630126, г. Новосибирск, ул. Виллюйская, 28² Санкт-Петербургский государственный институт психологии и социальной работы, Россия, 199178, Санкт-Петербург, Васильевский остров, 12-ая линия, 13 "А"@¹ lvpansh@gmail.com@² per@bk.ru@³ dnv2@mail.ru

Поступила в редакцию 09.06.2016.

Принята к печати 16.09.2016.

Ключевые слова: девиантное поведение, глубинный мотив, диагностика, консультирование, ролевые импозиты, образ, сфера межличностных отношений.

Аннотация: В статье рассматриваются положения отечественных и зарубежных исследований, определяющих важность изучения категорий, которые являются основополагающими для культурных стереотипов поведения. Такие категории, по мнению исследователей, служат ориентирами, на основе которых можно выстраивать систему ценностей, смыслов и отношений к миру. Предложена авторская проективная техника работы с использованием ролевых импозитов как глубинных основ ролевых моделей, задающих направленность поведения личности и проявляющихся в различных сферах жизнедеятельности. Приводятся результаты диагностики и консультирования подростка группы риска с негативной формой поведения в сфере межличностных отношений. Авторами сделано предположение, что глубинные представления субъекта, сформированные в процессе культурно-исторического опыта, становятся материалом для формирования возможной интерпретации символов в ситуации взаимодействия, на основе чего бессознательно складывается подходящий социальный сценарий образа ролевого поведения как формы структурирования межличностных отношений в различных сферах жизнедеятельности.

Для цитирования: Паньшина Л. В., Перевозкина Ю. М., Дмитриева Н. В. Опыт использования ролевых импозитов в диагностике и консультировании девиантного поведения // Вестник Кемеровского государственного университета. 2016. № 4. С. 181 – 186. DOI: 10.21603/2078-8975-2016-4-181-186.

Девиантное поведение на современном этапе развития общества представляет собой сложную форму социального поведения, детерминированного системой взаимосвязанных биологических, психологических и социальных факторов.

Е. В. Змановская определяет девиантное поведение как устойчивое поведение личности, отклоняющееся от наиболее важных социальных норм, причиняющее реальный ущерб обществу или самой личности, а также сопровождающееся ее социальной дезадаптацией [3].

В отечественной психологии достаточно четко сформулировано положение о том, что условия жизни, психологическая атмосфера, характер взаимоотношений людей во многом определяют их поведение и деятельность. Субъект, совершив преступление, вступив таким образом в самый острый конфликт с обществом, отличается присущими ему психологическими особенностями; наличием антиобщественных взглядов; отрицательным отношением к нравственным ценностям; выбором опасного общественного пути для удовлетворения своих потребностей.

Психологический компонент в структуре личности с девиантным поведением, по мнению А. И. Ушатикова и Б. Б. Казака, включает следующие системы:

– системы ценностных ориентаций личности (личностных установок по отношению к существующим в обществе ценностям) и их связи с главными жизненными функциями;

– системы основных жизненных функций индивида, которые выражаются в соответствующих потребностях и являются внутренними детерминантами его поведения;

– системы внутреннего социально-личностного контроля индивида, отраженной в сознании информации о реакции других людей на его поведение.

В сферу анализа поведения и переживаний человека, возникающих в результате обострения конфликтных ситуаций, вовлекаются компоненты, связанные со скрытыми мотивами поведения человека в конкретных ситуациях. Это поставило многих ученых перед необходимостью изучения глубинных структур личности, поскольку при анализе и оценке человеческой деятельности исследователь сталкивался с такими поведенческими характеристиками, которые выходят за пределы сознательного и рационального в человеке.

Л. С. Выготский отмечал, что существует постоянная, ни на минуту не прекращающаяся, живая динамическая связь между сферами бессознательного и сознания. Процессы, начинающиеся бессознательно, часто имеют

свое продолжение в сознании, и, наоборот, многое сознательное вытесняется нами в подсознательную сферу. Бессознательное влияет на наши поступки, обнаруживается в нашем поведении, и по этим следам и проявлениям мы научаемся распознавать бессознательное и законы, управляющие им [1].

Современные отечественные исследователи (С. А. Маленко, Е. Ю. Зарубко) определяют важность изучения категорий, которые являются основополагающими для культурных стереотипов поведения. Такие категории, по мнению исследователей, служат ориентирами, на основе которых можно выстраивать систему ценностей, смыслов и отношений к миру [2; 4].

Дж. Мид, М. Дойч, Р. Краусс описывают девиантное поведение через понятие «социальная роль», или «социальная функция личности». Исследователи понимают роль как систему ожиданий относительно поведения человека, представление человека о модели собственного поведения и соответствие поведения занимаемому положению или статусу. Таким образом, человек может принимать на себя различные роли, в том числе роль девианта [5].

Анализ исследований позволяет прийти к выводу, что глубинные представления субъекта, сформированные в процессе культурно-исторического опыта, становятся материалом для формирования возможной интерпретации символов в ситуации взаимодействия, на основе которой бессознательно складывается подходящий социальный сценарий образа ролевого поведения как формы

структурирования межличностных отношений в различных сферах жизнедеятельности.

Через призму теоретических концепций К. Г. Юнга [9], Д. Хиллмана и других исследователей в области аналитической психологии, предполагающей наличие глубинного слоя в структуре личности, который содержит прототипы образов, сюжетов, ролей, имеющих культурно-историческое происхождение и относящихся к ситуациям, принципиально значимым для любого сообщества людей (рождение, брачный союз, материнство, утрата, смерть), мы пришли к определению ролевых импозитов (*impositio* – лат., первичный, основной) как глубинных основ ролевых моделей, задающих направленность поведения личности и проявляющихся в различных сферах жизнедеятельности [8].

В своем исследовании мы предполагаем наполненность образов ролевыми представлениями, которые несут глубинный мифологический мотив, а также дифференцированы на мужские и женские доминанты, распределенные по возрастной категории и направленности личности. В соответствии с основными ролевыми позициями, которые субъект принимает и реализует на протяжении жизненного цикла, нами были определены следующие образы: Мать, Отец, Старуха, Старец, Дева, Герой, Ведьма, Трикстер, Ребенок – и обозначены устойчивые характеристики в соответствии с образом и мифологическим мотивом. В таблице 1 представлена структура ролевых импозитов.

Таблица 1. Структура ролевых импозитов
Table 1. Structure of role impositions

Пол	Установка	Ранний возраст	Молодость	Взрослость	Старость
Женский	созидательная	Ребенок (девочка) ММ-играть	Дева ММ-подчиняться	Мать ММ-заботиться	Старуха ММ-помогать
	деструктивная	Ведьма ММ-околдовывать			
Мужской	созидательная	Ребенок (мальчик) ММ-играть	Герой ММ-преодолевать	Отец ММ-управлять	Старец ММ-наставлять
	деструктивная	Трикстер/Враг ММ-дурачиться/бунтовать			

Примечание: ММ – мифологический мотив.

В процессе психотерапевтической работы данные образы рассматриваются в аспекте *предпочитаемый* или *отвергаемый*. При идентичности субъекта к когерентному (согласованному с полом и возрастом) импозиту происходит адекватное восприятие своей личности, социальной роли и в конечном итоге успешной социализации. Иначе говоря, ролевые импозиты представлены в структуре личности в равной степени, но при этом может быть выражен один импозит, соответствующий полу и возрасту субъекта, который является ведущим импозитом. В случае несовпадения ведущего импозита половозрастному диапазону возможна деформация личности, невротизация, расстройства, деструкции [8].

Кроме теоретического обоснования ролевых импозитов, мы приходим к их использованию в практике психологической диагностики и коррекции как одного из про-

ективных методов работы. Приведем способ использования ролевых импозитов в практике диагностики и консультирования случая межличностных конфликтов.

Клиент: юноша, школьник, учится в 9 классе, полная семья, по сведениям социального педагога поставлен на учет как подросток группы риска, имеет академическую неуспеваемость, асоциальное поведение, случаи конфликтных ситуаций с педагогами и сверстниками, вовлечение в драки ради забавы, демонстративное поведение.

Диагностический блок включает анализ психосоциального профиля в различных сферах жизнедеятельности субъекта (личностная, семейная, межличностная, профессиональная, интимно-сексуальная), то есть определение ведущего импозита – наиболее часто выбираемая клиентом фигура, тот основной ролевой образ, который доминирует в личности и постоянно «выходит на сцену»,

при этом зачастую субъекту доставляет удовольствие позиционировать окружающим данный ролевой образ; сопутствующих импозитов – вспомогательных ролевых образов, которые отражают определенные стили поведения и взаимодействия с окружающими, применяемые в отдельных ситуациях или сферах; а также подавляемого импозита, который отражает более иррациональные, негативные, не принимаемые характеристики личности, несущие в себе социально-негативную оценку, зачастую неосознанные, проецируются на окружающих, актуализируются в стрессовых для индивида ситуациях.

В данной статье мы приводим результаты диагностической и консультационной работы личностной сферы и сферы межличностных отношений подростка, не представляя подробно результаты по другим рассматриваемым сферам. Однако отметим, что для качественного анализа психосоциального профиля клиента важна комплексная оценка всех сфер.

Процедура исследования личностной сферы заключалась в следующем: перед клиентом располагается поле из четырех цветовых квадратов (синий, желтый, зеленый, красный), которое в ходе исследования может быть повернуто клиентом в соответствии с предпочтением. Затем предлагается из фигурного ряда выбрать наиболее приятную в данный момент фигуру и определить ей место на поле в соответствии с субъективным предпочтением. Таким же образом выбираются последующие две фигуры и последняя, четвертая фигура выбирается клиентом по критерию субъективной неприятности. Психологом на специальном бланке фиксируется номер фигуры, ее положение и цвет на поле. Выбранные клиентом фигуры представлены на рисунке 1. В таблице 2 представлен порядок выбора и расстановка фигур.

Таблица 2. Порядок выбора и расстановка фигур
Table 2. The order of selection and arrangement of pieces

№ n/n	Импозит	Цвет	Положение	Балл
1	Трикстер	синий	лево верх	4
2	Герой	красный	право низ	3
3	Ведьма	желтый	право верх	2
4	Старец	зеленый	лево низ	1

Рис. 1. Выбранные фигуры
Fig. 1. Selected pieces

Процедура исследования межличностной сферы заключалась в следующем: перед клиентом располагается поле из четырех цветовых квадратов (синий, желтый, зеленый, красный), которое в ходе исследования может быть повернуто клиентом в соответствии с предпочтением. Затем предлагается из фигурного ряда выбрать четыре наиболее значимых для клиента в его ближайшем окружении фигуры. Затем по критерию субъективной приятности последовательно определить двум первым фигурам место на поле. Из оставшихся двух фигур выбрать одну наиболее неприятную для клиента фигуру и определить ей место на поле. Последняя, четвертая фигура устанавливается на оставшийся один из четырех цветовых квадратов на поле. Диагностом на специальном бланке фиксируется номер фигуры, ее положение и цвет на поле. Выбранные клиентом фигуры представлены на рисунке 2. В таблице 3 представлен порядок выбора и расстановка фигур.

Таблица 3. Порядок выбора и расстановка фигур
Table 3. The order of selection and arrangement of pieces

№ n/n	Импозит	Цвет	Положение	Балл
1	Старуха	желтый	право верх	4
2	Мать	зеленый	лево низ	3
3	Старик	красный	право низ	2
4	Герой	синий	лево верх	1

Рис. 2. Выбранные фигуры
Fig. 2. Selected pieces

Интерпретационные положения включали оценку половозрастной когерентности ведущего импозита; внутриличностной конфликтности; сопоставление выбранной клиентом фигуры с ее положением на цветовом поле. В соответствии с положениями цветовой диагностики М. Люшера предпочтение цвета может указывать на определенную потребность личности: синий – потребность в покое, удовлетворении и сопричастности; зеленый – в самоутверждении; красный – в активности, доминантности; желтый – потребность в экспансии, расширении горизонтов.

В данном случае мы видим, что в большинстве сфер в качестве ведущего импозита в структуре личности подростка представляется Трикстер (фигура на первом месте).

Данный импозит несет мифологический мотив «бунтовать/дурачиться» и содержит такие характеристики, как: спонтанность, экспрессивность, лукавство, изворотливость; конфликтность, характерно открытое выражение гнева, агрессии и конфликтных интеракций; подверженность влиянию чувств, случая и обстоятельств; отсутствие согласия с общепринятыми моральными нормами; беспринципность и склонность к асоциальному поведению.

Наряду с ведущим, мы видим подавляемый импозит. В большинстве сфер, в данном случае, подавляемый импозит представляет фигуру Отца (фигура на последнем месте). Данный импозит несет мифологический мотив «управлять» и содержит такие характеристики, как: стабильность, уравновешенность, ответственность, настойчивость, сильная воля, контроль и организация, покровительство, следование социальным правилам. Можно предположить, что у подростка наблюдается конфликт в отношениях с отцом, стремление уйти от опеки, контроля, что выражается в асоциальной направленности поведения.

Таким образом, была диагностирована неудовлетворенная потребность в спокойствии, обусловленная бессилием и хаотичной активностью, посредством которой клиент находит самоутверждение, имея иллюзорные ожидания добиться успеха в межличностных отношениях.

Консультационный блок направлен на проработку проблем в межличностной сфере по технике четырех квадратов. Предлагается определить качество, которое, по мнению подростка, помогает, а также качество, которое мешает ему во взаимоотношениях с окружающими. Далее клиент выбирает из фигурного ряда соответствующую данному качеству фигуру. Устанавливается беседа, в ходе которой предлагается относительно каждой выбранной фигуры описать образ фигуры, отношение к цвету, какие чувства вызывает данная импозит-композиция. Завершение техники осуществляется вопросом о том, могут ли в одной личности актуализироваться различные ролевые импозиты. В таблице 4 представлены этапы и процедура техники четырех квадратов.

Таблица 4. Техника четырех квадратов
Table 4. The four squares technique

<i>I этап</i>	<i>II этап</i>
<ul style="list-style-type: none"> – назвать качество, которое нравится (помогает), – написать на отрезке бумаги, – поместить на один из 4 цветовых квадратов в поле, – выбрать фигуру (ролевой импозит), – поместить в тот же квадрат, – описать импозит (какой), – какое чувство вызывает, – как связано с клиентом 	<ul style="list-style-type: none"> – назвать качество, которое не нравится (мешает), – написать на отрезке бумаги, – поместить на один из 4 цветовых квадратов в поле, – выбрать фигуру (ролевой импозит), – поместить в тот же квадрат, – описать импозит (какой), – какое чувство вызывает, – как связано с клиентом
<i>III этап</i>	<i>IV этап</i>
<ul style="list-style-type: none"> – определить качество, противоположное привлекаемому, – написать на отрезке бумаги, – поместить на один из 4 цветовых квадратов в поле, – выбрать фигуру, – поместить в тот же квадрат 	<ul style="list-style-type: none"> – определить качество, противоположное непривлекаемому, – написать на отрезке бумаги, – поместить на один из 4 цветовых квадратов в поле, – выбрать фигуру, – поместить в тот же квадрат
<i>V этап</i>	<i>VI этап</i>
<ul style="list-style-type: none"> – оставить отрицательные импозиты, – описать (что это за человек), – какое чувство вызывает, – как связано с клиентом 	<ul style="list-style-type: none"> – оставить положительные импозиты, – описать (что это за человек), – какое чувство вызывает, – как связано с клиентом
<i>VII этап</i>	
– объединить все 4 импозита – могут ли они существовать в одном человеке	

Обозначенные клиентом характеристики, а также соответствующие им фигуры, выбранные клиентом в процессе консультации, представлены на рисунке 3.

Заметим, что и в консультационном блоке ведущее место по-прежнему занимает ролевой импозит Трикстера, при этом он выбран клиентом как соответствующий его положительному качеству, которое помогает ему в межличностных отношениях – «открытость» – и характе-

ризуется клиентом как «открытый», «веселый, дружелюбный, такой добивается успеха, мимо него не пройдешь, он вызывает интерес».

Наряду с этим подросток осознает «задиристость» как черту, которая мешает ему в межличностном взаимодействии. Был выбран соответствующий данному качеству ролевой импозит Героя, который характеризуется активностью, своенравием и упрямством. Фигура симво-

лично ставится испытуемым на красный цвет, что в данном случае связано с перевозбуждением и эмоциональным истощением.

В то же время подросток определяет противоположное «задиристости» качество – «самоуверенность», выбирает соответствующую, по его мнению, фигуру – Отца, характеризуя его как «всегда уверен, добивается успеха, солидный, друзей не бросает первым в драку полезет», мы видим, что данная модель поведения свойственна самому подростку, т. к. он добивается успеха в межличностных отношениях демонстративным поведением, вовлечением в драки ради забавы, компульсивно утверждая себя.

Заметим, что противоположным «открытости», клиент называет качество «закрытость» и выбирает ролевой импозит Ведьмы, характеризуя фигуру как «грустный, печальный, у такого нет друзей, он плохой, унылый, поникший, такие не живут». В данном случае не принимается собственная потребность в уединении (синий), при этом имеют место депрессивные переживания вплоть до суицидальных тенденций.

В результате консультационной работы с использованием ролевых импозитов в качестве проективной техники подросток пришел к осознанию и принятию свойственных ему деструктивных тенденций, которые при ус-

ловии дальнейшего психологического сопровождения могут быть преодолены.

Рис. 3. Обозначенные клиентом характеристики и соответствующие фигуры

Fig. 3. The characteristics pointed out by the client and the corresponding pieces

Литература

1. Выготский Л. С. История развития высших психических функций / под ред. А. М. Матюшкина // Собрание сочинений: в 6 т. М.: Педагогика, 1983. Т. 3. 368 с.
2. Зарубко Е. Ю. Архетипы в обыденном сознании // Вестник Южно-Уральского государственного университета. 2010. № 27. С. 37 – 43.
3. Змановская Е. В. Девиантология: психология отклоняющегося поведения: учебное пособие для изучающих психологию, социальную работу и социальную педагогику. 5-е изд. доп. М.: Академия, 2008. 288 с.
4. Маленко С. А. Архетипические сценарии социального взаимодействия: дис. ... д-ра филос. наук; НовГУ им. Я. Мудрого. Великий Новгород, 2010. 451 с.
5. Мид Дж. Г. Избранное: сб. переводов / РАН. ИНИОН. Центр социал. научн.-информ. исследований. Отд. социологии и социал. Психологии / сост. и переводчик В. Г. Николаев / отв. ред. Д. В. Ефременко. М., 2009. 290 с.
6. Паньшина Л. В. Подходы к коррекции девиантного поведения подростков в аспекте психологических теорий // СМАЛЬТА. 2015. № 4. С. 35 – 39.
7. Паньшина Л. В., Перевозкина Ю. М. Имагинативно-ролевые импозиты как детерминанты негативных паттернов поведения // Философия образования. 2015. № 4. С. 45 – 53.
8. Перевозкина Ю. М. Импазо-ролевая социализация личности // Сибирский педагогический журнал. Новосибирск: НГПУ. 2015. № 6. С. 173 – 177.
9. Юнг К. Г. Структура психики и архетипы. М.: Академический проект, 2007. 303 с.
10. Neville B. The charm of Hermes: Hillman, Lyotard and the post-modern condition. Journal of Analytical Psychology. July 1992. № 37(3). P. 337 – 353.
11. Ryan M. L. Beyond myth and metaphor: The case of narrative in digital media. Game Studies. The International Journal of Computer Game Research. July, 2001. № 1(1). Retrieved from <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (accessed 04.04.2016).
12. Savett S.M. Games as theater for soul: an archetypal psychology perspective of virtual games: Doctoral dissertation; Pacifica Graduate Institute 2014. Retrieved from ProQuest Dissertation and Theses Global (3686802). Available at: <http://www.proquest.com/products-services/dissertations/> (accessed 08.09.2015).

EXPERIENCE IN THE USE OF ROLE IMPOSITIONS IN DIAGNOSING AND COUNSELING OF DEVIANT BEHAVIOR

Liudmila V. Panshina^{1, @1}, Yulia M. Perevozkina^{1, @2}, Natalia V. Dmitrieva^{2, @3}

¹ Novosibirsk State Pedagogical University, 28, Vilyuyskaya street, Novosibirsk, Russia, 630126

² St. Petersburg State Institute of Psychology and Social Work, 13 "A", Vasilevskiy ostrov, 12-aia liniya, Saint-Petersburg, Russia, 199178

@1 lvpansh@gmail.com

@2 per@bk.ru

@3 dnv2@mail.ru

Received 09.06.2016.

Accepted 16.09.2016.

Keywords: deviant behavior, deeper motive, survey, unconscious, role identity, role imposition, counseling and psychotherapy, interpersonal relationships, image.

Abstract: The article analyzes different scientific foreign and Russian approaches which state the importance of basic unconscious roles that define cultural behavioral stereotypes. Scientists believe that deeper behavioral stereotypes are used to create an individual value system and personal attitudes. Authors propose a new way of diagnosing and counseling of deviant behavior by actualizing unconscious role mechanisms. The article presents results of diagnostics and counseling of a teenager with negative behavior in interpersonal relations field. Authors suppose that deeper unconscious representations of individuals that result from their cultural and historical experience become a stereotype of interpersonal role behavior. These roles are presented as deep patterns which differ by gender, age and mythological motive aspects.

For citation: Panshina L. V., Perevozkina Y. M., Dmitrieva N. V. Opyt ispol'zovaniia rolevykh impozitov v diagnostike i konsul'tirovaniia deviantnogo povedeniia [experience in the use of role impositions in diagnosing and counseling of deviant behavior]. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta = Bulletin of Kemerovo State University*, 2016; (4): 181 – 186. (In Russ.) DOI: 10.21603/2078-8975-2016-4-181-186.

References

1. *Sobranie sochinenii* [Collected Works by Vygotsky L. S.]. Moscow: Pedagogika, vol. 3 (1983): 368.
2. Zarubko E. Iu. Arkhetipy v obydenom soznanii [The archetypes in ordinary consciousness]. *Vestnik Iuzhno-Ural'skogo gosudarstvennogo universiteta = Bulletin of the South Ural State University*, no. 27 (2010): 37 – 43.
3. Zmanovskaia E. V. *Deviantologiya: psikhologiya otkloniaiushchegosia povedeniia* [Deviantology: Psychology of deviant behavior]. 5th ed. Moscow: Akademiia, 2008, 288.
4. Malenko S. A. *Arkhetipicheskie stsennarii sotsial'nogo vzaimodeistviia*. Diss. doctora filos. nauk [The archetypal scenarios of social interaction. Dr. philos. Sci. Diss.]. NovGU im. Ia. Mudrogo, Velikii Novgorod, 2010, 451.
5. Mid Dzh. G. *Izbrannoe* [Favorites by Mid Dzh. G.]. Comp. and transl. Nikolaev V. G. Ed. Efremenko D. V. Moscow, 2009, 290.
6. Pan'shina L. V. Podkhody k korrektsii deviantnogo povedeniia podrostkov v aspekte psikhologicheskikh teorii [Approaches to a correction of teen's deviant behavior in psychological theories aspect]. *SMALTA = SMALTA*, no. 4 (2015): 35 – 39.
7. Pan'shina L. V. Perevozkina Iu. M. Imazhinativno-rolevye impazity kak determinanty negativnykh patternov povedeniia [Role-image settings as a determinant of patterns deviant behavior]. *Filosofia obrazovaniia = Philosophy of education*, no. 4 (2015): 45 – 53.
8. Perevozkina Iu. M. Impazo-rolevaia sotsializatsiia lichnosti [Impaza-role socialization of the individual]. *Sibirskii pedagogicheskii zhurnal = Siberian pedagogical journal*, no. 6 (2015): 173 – 177.
9. Jung K. G. *Struktura psikhiki i arkhetipy* [The structure of the Psyche and the archetypes]. Moscow: Akademicheskii proekt, 2007, 303.
10. Neville B. The charm of Hermes: Hillman, Lyotard and the post-modern condition. *Journal of Analytical Psychology*, no. 37(3) (July 1992): 337 – 353.
11. Ryan M. L. Beyond myth and metaphor: The case of narrative in digital media. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, no. 1(1) (July 2001). Available at: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (accessed 04.04.2016).
12. Savett S. M. *Games as theater for soul: an archetypal psychology perspective of virtual games*: Doctoral dissertation; Pacifica Graduate Institute 2014. Retrieved from ProQuest Dissertation and Theses Global (3686802). Available at: <http://www.proquest.com/products-services/dissertations/> (accessed 08.09.2015).