

## ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ ПСИХОЛОГІЧНОГО КВЕСТУ «ПОДОРОЖ ГЕРОЯ» ДЛЯ НЕЙРОПСИХОЛОГІЧНОЇ КОРЕКЦІЇ ОСНОВНИХ ФОРМ ДЕВІАНТНОЇ ПОВЕДІНКИ

**Ткач Б.М. Перевірка ефективності психологічного квесту «подорож героя» для нейропсихологічної корекції основних форм девіантної поведінки.** У статті представлено структуру, принципи побудови та перевірку ефективності розробленого психологічного квесту «Подорож героя» для нейропсихологічної корекції девіантної поведінки. Показано, що у якості ігрової оболонки психологічного квесту використано працю Дж. Кемпбелла «Герой із тисячею облич». У психологічному квесті приховані у формі гри діагностика нейропсихологічних симптомів та нейрокорекція девіантної поведінки. Показано, що на основі нейроперсонології девіантної особистості було створено чотири наповнені етнічним змістом архетипи, які спочатку є соціалізованими, а у процесі психологічного квесту змінюються та рестабілізуються. Показано, що після проходження психологічного квесту відмічається зсув активності з правої півкулі у ліву, що характерним є для щасливих людей. Представлено результати апробації психологічного квесту.

**Ключові слова:** девіантна поведінка, нейропсихологія щастя, мозкові дисфункції, нейропсихологічна діагностика, нейропсихологічна корекція, медитація.

**Ткач Б.Н. Проверка эффективности психологического квеста «Путешествие героя» для нейропсихологической коррекции основных форм девиантного поведения.** В статье представлена структура, принципы построения и проверка эффективности разработанного психологического квеста «Путешествие героя» для нейропсихологической коррекции девиантного поведения. Показано, что в качестве игровой оболочки психологического квеста использован труд Дж. Кэмпбелла «Герой с тысячей лицами». В психологическом квесте скрыты в форме игры диагностика нейропсихологических симптомов и нейрокоррекция девиантного поведения. Показано, что на основе нейроперсонологии девиантной личности было создано четыре наполненные этническим содержанием архетипа, которые изначально являются социализированными, а в процессе психологического квеста меняются и рестабілізуются. Показано, что после прохождения психологического квеста отмечается смещение активности из правого полушария в левое, что характерно для счастливых людей. Представлены результаты апробации психологического квеста.

**Ключевые слова:** девиантное поведение, нейропсихология счастья, мозговые дисфункции, нейропсихологическая диагностика, нейропсихологическая коррекция, медитація.

**Постановка проблеми.** У складних випадках девіантної поведінки найбільш дієвою є бригадна модель у поєднанні з «Комплексною програмою нейропсихологічної корекції девіацій «Щастя». Такий підхід дозволяє зруйнувати нейронні мережі, пов'язані із завченим компонентом дезадаптивної поведінки, покращити діяльність усіх відділів префронтальної кори мозку, знизити чутливість неокортексу до впливу інших частин мозку, розширити вплив неокортексу і зсунути активність з правої префронтальної кори у ліву. Проте, для масового застосування такий підхід не підходить через недостатність

фахівців з нейропсихології та трудомку діагностику із застосуванням методів біометричного дослідження.

**Аналіз останніх публікацій.** Показав відсутність доступних програм нейропсихологічної корекції особистості з девіантною поведінкою, які були б ефективними та максимально швидко забезпечували тривалий терапевтичний ефект. Існуючі у нашій країні нейропсихологічні корекційно-розвиваючі програми для дошкільнят і школярів молодших класів частково вирішують проблему профілактики формування девіантної поведінки, але абсолютно непридатні для нейропсихологічної корекції сформованого девіантного мозку.

Переважно корекційні програми орієнтуються на «усереднений портрет» девіантної особистості, який, на наше переконання, не має ні практичної, ні наукової цінності. Через те що моноказуалістичний принцип побудови не розкриває істинних причин та не дозволяє вибудовувати коректні підходи до клініко-психологічної інтервенції. Застосування нейроперсоналогії девіантної поведінки та інновацій у нейропсихотерапії дозволить вирішити цю проблему.

**Формулювання мети і завдань статті.** Метою статті є представлення розробленого психологічного квесту «Подорож героя» для нейропсихологічної корекції основних форм девіантної поведінки та перевірка його ефективності.

**Виклад методики і результатів дослідження.** Успішність пілотного проекту «Комплексна програма нейропсихологічної корекції особистості з девіантною поведінкою «Щастя» надихнула нас на адаптацію її для масового застосування. Для цього ми здійснили її гейміфікацію та подальше удосконалення. Як оболонку було використано працю Дж. Кемпбелла (1999) «Герой із тисячею облич» [2]. Тому, що ця праця найкраще інтегрує в собі міфологічний світогляд людства і найкраще відображає сучасну міфологію на якій зараз створюються твори кінематографу і літератури. Було поєднано стандартне клінічне інтерв'ю, стандартизовані нейропсихологічні батареї та нейропсихологічну корекцію і все це подано у формі «Психологічного квесту «Подорож героя». Така ігрова форма клініко-психологічної інтервенції дозволила дуже легко обходити захисні психологічні механізми особистості, а також швидше розпочинати нейропсихологічну діагностику і корекцію. Як відомо, все людське буття супроводжується іграми різної складності. У дитинстві це прості ігри та спрощене відображення ігор дорослих. У дорослому віці основними іграми є еротичні, економічні та рангові.

*Структура психологічного квесту.* Весь психологічний квест містить 12 етапів подорожі і фрагментований на три частини. Найоптимальніша кількість учасників 6, 8, 10 і 12.

Напередодні квесту учасники проходять психологічне обстеження. Для оперативності рекомендуємо застосовувати методику Скорочений Багатофакторний Особистісний Опитувальник (похідний тест від Mini-Mult). Це необхідно зробити для того, щоб попередити можливий зрив проведення квесту. Тому що у людей бувають різні життєві ситуації та психологічні особливості, які під час клініко-психологічної інтервенції можуть проявитися неспокоєм, панікою тощо. Крім того попереднє обстеження дозволяє визначитися, які саме діагностичні методики необхідно підібрати, а також які саме психотерапевтичні прийоми використати при корекції. У якості допоміжної терапії ми застосовуємо музикотерапію, фільмотерапію, книготерапію, терапію графічними новелами тощо.

Нейропсихологічна терапія ґрунтується на градієнтній теорії організації вищих психічних функцій людини Е. Goldberg (2002); генетико-моделюючому методі виховання С.Д. Максименка (2002), який передбачає інтенсифікацію процесу самоусвідомлення і самозміни; принципах формування терапевтичних цілей в залежності від Я-норми А.М. Грись (2014); критеріях вибору адекватного методу клініко-психологічної інтервенції Л.Ф. Крупельницької (Щербина) (2012); позитивній нейропсихології М.Е.Р. Seligman (2016); розроблених нами директивних нейропсихологічних класифікаціях основних форм девіантної поведінки (ієрархія універсалії у структуру девіантної поведінки) [1; 3-6].

Суть квесту полягає у зміні себе, своїх переконань через гру: мандрівка у зовнішньому світі та мандрівка власним духовним світом (див. табл. 1).

Таблиця 1

**Етапи внутрішньої і зовнішньої подорожі у психологічному квесті**

Світи / процеси	Зовнішня подорож	Внутрішня подорож
Звичайний світ / початок	1.Статус-кво	Поверхнева уява про проблему
	2.Клич до пригод	Поглиблення уявлень про проблему
	3.Відмова від заклику	Небажання змін
	4.Зустріч з Наставником	Долання небажання
Особливий світ / випробування і трансформації	5.Відправка. Пригоди починаються	Рішучість до змін
	6.Випробування. Друзі і вороги	Перший досвід
	7.Приближення до «Печери скарбів»	Підготовка до великих змін
	8.Випробування. «Печера скарбів»	Намагання здійснити найбільшу зміну
	9.Винагорода. «Скарб. Зброя. Сила»	Наслідки спроби (перемоги і поразки)
Звичайний світ / реалізація	10.Дорога назад	Підтвердження рішучості здійснити зміни
	11.Остання спроба здійснити зміни	Воскресіння / «Квантовий стрибок»
	12.Повернення зі «Знаннями» і «Досвідом»	Остаточне вирішення проблеми

У квесті прихована у формі гри діагностика проблеми та кваліфікація нейропсихологічних симптомів. Нейропсихологічна корекція спрямована на когнітивну, емоційну сферу та тіло. Одночасно із діагностикою проводиться нейрокорекція шляхом компенсації ослаблених нейропсихологічних факторів сильними, а також підсиленням ослаблених нейропсихологічних факторів. Крім того, надаються знання про когнітивні спотворення та формування мисленнєвої культури, що дозволяють більш адекватно розуміти вчинки свої та інших людей, правильно оцінювати обставини контексту, більш істинно сприймати реальну дійсність (надавати перевагу експертному мисленню), краще орієнтуватися в потоці дезінформації. Знання про те, як функціонує емоційна сфера та робота з емоційними нейронними контурами сприяє розумінню природи справжнього

щастя і формує стриманість у поведінці. Знання про соматичні нейронні контури дозволяють навчитися розуміти власне тіло, а саме головне, розпізнавати як воно впливає на нашу поведінку. Ще однією перевагою психологічного квесту є те, що учасники легко розпізнають свої типові помилки (когнітивні спотворення) на інших учасниках і усвідомлюють, що ця помилка притаманна саме для них.

На основі нейроперсонології девіантної особистості було створено чотири наповнені етнічним змістом ігрові архетипи, які спочатку є соціалізованими, а у процесі психологічного квесту змінюються та рестабілізуються. Крім того, задля попередження психологічної травматизації та стигматизації, було здійснено естетизацію проявів мінімальних мозкових дисфункцій під акцентуйовані риси характеру. Перші архетипи вибудовані на основі симптоматики дисфункцій венстромедіальної частини префронтальної кори мозку (дВМПФк); другі на основі симптоматики дисфункцій орбіто-фронтальної частини префронтальної кори мозку (дОФПФк); треті на основі симптоматики дисфункцій дорсолатеральної частини префронтальної кори мозку (дДЛПФк); четверті на основі симптоматики дисфункцій передньої цингулярної кори мозку (дПЦк) (див. табл. 2).

Таблиця 2

**Зміна архетипів під час психологічного квесту**

<b>Основні бажання</b>	<b>Етап I. Підготовка</b>	<b>Етап II. Подорож</b>	<b>Етап III. Повернення</b>
	<b><i>Соціалізовані архетипи.</i></b> Знаходять силу в групах і соціальних системах.	<b><i>Змінені архетипи.</i></b> Повертають собі особисту силу і свободу.	<b><i>Рестабілізовані архетипи.</i></b> Надають особисту владу у Світі.
<b>(I, II) Стабільність / Структура.</b> Бажання відчувати себе в безпеці і контролі. Забезпечення структури Світу.	<b>Вихователь / Берегиня</b>  Захищати інших	<b>Творець / Майстриня</b>  Створювати вічні цінності	<b>Правитель / Правителька</b>  Керувати і контролювати
<b>(III, IV) Результат / Майстерність.</b> Бажання мати особливий вплив на Світ. Залишити по собі слід у Світі.	<b>Воїн / Амазонка</b>  Доводити свою цінність сміливістю	<b>Вигнанець / Вигнанка</b>  Знищити те, що не працює на благо	<b>Характерник / Чарівниця</b>  Використовувати знання про світ, щоб змінити його під своє бачення

<b>(V, VI) Люди / Приналежність.</b> Бажання належати і відчувати свою цінність.	<b>Пересічний / Пересічна</b>  Долучатися до структур	<b>Любитель / Любителька</b>  Відчувати блаженство	<b>Жартівник / Жартівниця</b>  Жити в даний момент
<b>(VII, VIII) Пізнання / Ідентичність.</b> Бажання бути самим собою і дізнатися про Світ	<b>Невинний / Невинна</b>  Бути щасливим в Раю	<b>Дослідник / Дослідниця</b>  Мати свободу та досвід повноцінного життя	<b>Мудрець / Розумниця</b>  Відкривати правду

Перший архетип чоловічий: Вихователь/Творець/Правитель. Перший архетип жіночий: Берегиня/Майстриня/Правителька. Символом є жовтий колір та поведінкова риса – мінливість.

Другий архетип чоловічий: Воїн/Вигнанець/Характерник. Другий архетип жіночий: Амазонка/Вигнанка/Чарівниця. Символом є червоний колір та поведінкова риса – активність.

Третій архетип чоловічий: Пересічний/Любитель/Жартівник. Третій архетип жіночий: Пересічна/Любителька/Жартівниця. Символом є синій колір та поведінкова риса – розслабленість.

Четвертий архетип чоловічий: Невинний/Дослідник/Мудрець. Четвертий архетип жіночий: Невинна/Дослідниця/Розумниця. Символом є зелений колір та поведінкова риса – стійкість.

Для проведення квесту необхідні такі умови: зручне приміщення із столами та стільцями, фліпчарт, медіа-проектор. Триває психологічний квест 6-9 годин. Враховуючи, що психологічний квест є тривалим в часі, варто потурбуватися про харчування. Між кожними трьома етапами подорожі робити «Кава-брейк» або повноцінне харчування. З практики наполегливо рекомендовано проводити його 2-3 дні по 4 години. Якщо провести в один день, то в учасників через те, що у квесті були активовані/навантажені ті частини мозку, які переважно були «в дрімоті» у повсякденному житті – виникає порушення структури сну і сновидіння насичені подіями з квесту. Крім того, поява наукового світогляду в особистості змушує переосмислити багато аспектів у своєму житті, переглянути догмати які були орієнтирами та багато іншого.

Також необхідний для проведення психологічного квесту інвентар:

Мультимедія з фільмами та музичними творами для супроводу різних етапів квесту (медитацій, роботи з образами). Ми широко застосовуємо музикотерапію та фільмотерапію під час проведення психологічного квесту (Altenmüller, Boller & Finger, 2015).

Стандартизовані нейропсихологічні батареї, які підбираються для діагностики причини порушених когнітивних функцій. Опитувальник Діагностика міжособистісних відносин Т. Лірі. *Реєстраційний бланк ДМВ Т. Лірі. Карта тіла «Гомінкулюс». Реєстраційний бланк Шкала досягнень.*

*Етапні карти* – 12 карт кожна з яких відображає крок подорожі.

### *Карта трансформації архетипів.*

«Торбинка ресурсів» – невеличкий красивий мішок з дрібними предметами із побуту, фігурками, іграшками, моделями авто тощо. Проте, ці предмети не повинні бути психотравмуючими. З розрахунку на кожного учасника мінімум 6 предметів. Адже людський потенціал творчості є надзвичайним саногенним чинником.

«Скринька, яку відкрила Пандора» – симпатична скринька з фігурками страшного характеру. Проте, фігурки за суттю мають бути страшними, але виглядати добродушно. Найкраще підходять для цього фігурки нецке з драконами, дрібні дитячі іграшки тощо... З розрахунку на кожного учасника мінімум 6 фігурок.

«Печиво з позитивними побажаннями» на гру можна придбати у ресторанах, або замовити у пекарнях. У крайньому випадку можна використати цукерки у які помістити фантики з написами на кшталт: «Сьогодні тобі пощастить», «Приємні події з'являються в житті несподівано»... Побажання мають бути універсальними, або підібрані під ментальність учасників.

Проективні карти. Їх можна створити самостійно і стандартизувати, або обираються до ментальності учасників із вже існуючих стандартних наборів. У моїй психологічній практиці з населенням України та української діаспори дуже добре зарекомендували стилізовані сюжети з картин Є. Гапчинської, твори фото-художників, а також картини відомих українських та зі світовою славою художників.

Кольоровий пластилін (жовтий, зелений, червоний, сірий, фіолетовий).

Два ігрові поля на гру «Еволюція» (запозичена з різновиду ігор «Лепёшка»).

Кольорові олівці, ручки, папір формату А4.

Ігрові кубики.

### **Сценарій квесту**

**Привітання.** «Шановні присутні! «Подорож Героя» – це психологічний квест у якому Ви покинете світ повсякденності і здійснисте захопливу мандрівку власним духовним світом, познайомитеся зі своїми архетипами, віднайдете в собі психічні ресурси, подолаєте перешкоди, здійснисте подвиги, здобудете свій Скарб і розплутаєте лінії сюжету. Ніщо вже не буде звичним, коли Ви станете героєм.»

**Правила.** Ознайомлення учасників з традиційними правилами для когнітивно-біхевіоріальної терапії: «Повага до інших», «Добровільність», «Чесність із самим собою», «Стоп».

**Вступ.** Розповідь про працю Кемпбелла (1999) «Герой із тисячею облич», яка вперше вийшла у 1949 р. Продемонструвати на відомих для учасників творах («Падінгтон», «Енеїда», «Зоряні війни», «Пан Коцький», «Одісея») фундаментальну єдність духовної історії людства. Можна продемонструвати коротенький фільм про працю Дж. Кемпбелла «Герой із тисячею облич».

**Знайомство.** Кожен з учасників по черзі представляється, коротко розказує про себе, свої уподобання та очікування від психологічного квесту. Для полегшення комунікації рекомендуємо учасникам написати свої ім'я на бейджіку, табличці або своєму горнятку.

**Початок квесту.** Сформувані позитивний настрій на гру «Печивом з позитивними побажаннями». Роздаються навмання етапні карти.

### **Основна частина психологічного квесту**

#### **Етап I – Підготовка. Звичайний світ / початок.**

*Період 1. Статус-кво / Поверхнева уява про проблему.*

Учасник, якому випала Етапна карта №1, розповідає про те, як він розуміє, що таке «поверхнева уява про проблему». Обговорення.

Кожен по черзі описує власну проблему словами і занотовує на папері. При цьому вказує на карті тіла «Гомінкулюс» локалізацію та описує суб'єктивні відчуття власної проблеми.

У всіх за допомогою опитувальника ДМВ Т. Лірі визначаємо індивідуальний стиль міжособистісних відносин та ідеальний образ Я. За допомогою «Карти трансформації архетипів» учасники описують діагностований «Соціалізований архетип» і приймають його.

Всі заповнюють шкали досягнень. Аналізують свої життєві пріоритети.

*Період 2. Ключ до пригод / Поглиблення уявлень про проблему.*

Учасник, якому випала Етапна карта №2, розповідає про те, як він розуміє поглиблення уявлень про проблему. Обговорення.

Вправа «Ерудичія». Необхідно написати 16 слів, які перші спали на думку. Потім, з першого і другого слова написати нову асоціацію і т.д. і отримаємо 8 нових слів. З тими 8 проробляємо те саме і отримуємо 4, з 4 робимо те саме отримуємо 2, а з двох одне. Вправа дозволяє виявити актуальну проблему, яка присутня навіть у повсякденній мові. Ведучий квесту, використовуючи герменевтику, здійснює контент-аналіз тексту та висловлень учасників квесту.

Вправа «Опис проблеми по У.Діснею». Спочатку на проблему/проект/пригоду необхідно поглянути, як «романтик», описуючи всі плюси. Потім поглянути, як «реаліст» і зрозуміти, що необхідно для реалізації цих планів. Останній погляд на проблему/проект/пригоду здійснюється з позиції «критика», визначається доцільність, прогнозуються передбачувані труднощі, обраховуються витрати і складається план реалізації в часі даного проекту. Вправа дозволяє свідомо застосовувати різні нейронні структури і навчитися бачити емоційно та прагматично ситуації. При погляді романтика – активізована лімбічна система; при погляді реаліста – помірно активна префронтальна кора, а при погляді критика – остання активована максимально.

*Період 3. Відмова від заклику / Небажання змін.*

Учасник, якому випала Етапна карта №3, розповідає про те, як він розуміє небажання змін. Обговорення.

Кожен з учасників пригадує стан відмови від змін, який був у його житті та позначає його на бланку «Гомінкулюс» і описує суб'єктивні відчуття, які при цьому стані бувають.

Лекція «Триєдиний мозок за П. МакЛіном».

*Період 4. Зустріч з Наставником / Долання небажання.*

Учасник, якому випала Етапна карта №4, розповідає про те, як він розуміє долання небажання. Обговорення.

Вправа «Підготовка». Кожен з учасників складає список з 12 найнеобхідніших предметів для подорожі Всесвітом і розташовує їх у порядку спадання пріоритетності. Обговорення. Вправа дозволяє виявити здатність підготуватися до передбачуваної події, як особистість вибудовує пріоритети. Ведучий квесту, застосовуючи герменевтику, здійснює контент-аналіз.

Вправа «Зустріч з Наставником» із свого роду. Кожен учасник кидає ігровий кубик і при випаданні непарного числа на кубик учасник шукає чоловіка в своєму роді, який успішно справлявся з проблемами/проектами/пригодами, а при випаданні парного числа то жінку в своєму роді з тими якостями. Після цього учасник уявляє, що предок передає «Згорток мудрості», у якому містяться відповіді, як саме, завдяки чому легко справлявся з проблемами/проектами/пригодами в житті. Але згорток з часом попсувався і фрази виявилися незавершеними, тому кожен учасник повинен сам їх завершити. «Всі наші предки володіли такими психологічними якостями, як ...». «У нашому роду з такою проблемою/проектом/пригодою справлялися в такий спосіб...». «Нам завше допомагало...», «Коли ми стикалися з новою проблемою то інформацію отримували від ...». «Покладатися на щасливий випадок це...», «Сили і натхнення черпали з ...». Описати суб'єктивні відчуття, які виникли із Предком і позначити на бланку «Гомінкулус» локалізацію цих відчуттів. Вправа «Зустріч з Наставником», яка побудована на незавершених фразах, спонукає віднаходити в собі ресурси та додає впевненості, що в тобі ті самі гени, що у предка, який справлявся з цим.

Вправа «Ресурси». По черзі кожен учасник кидає ігровий кубик і з мішка ресурсів навмання витягує відповідну кількість предметів і приписує їм ресурсні властивості. Вправа дозволяє у звичних на перший погляд предметах побачити ресурс.

### **Етап II – Подорож. Особливий світ / випробування і зміни.**

*Період 5. Відправка. Пригоди починаються / Рішучість до змін.*

Учасник, якому випала Етапна карта №5, розповідає про те, як він розуміє рішучість до змін. Обговорення.

Вправа «Парадокс». Кожен з учасників розповідає неймовірну історію. Вправа активізує цингулярну кору і полегшує процес почати діяти/змінюватися.

За допомогою «Карти трансформації архетипів» учасники описують «Змінений архетип» і приймають його.

Вправа «Ритуал зміни». Кожен учасник повинен зробити щось прийнятне, що дозволяє поринути у «Особливий світ». Наприклад, поплескати в долоні, змінити щось в зачісці тощо. Описати суб'єктивні відчуття, які при цьому стані виникли та позначити їх на карті тіла «Гомінкулус».

Змінити місце – пересісти до осіб із ідентичними або бажаними для себе архетипами.

Лекція «Реальність і Матриця». Розповідь про когнітивні спотворення: фундаментальна когнітивна помилка, ефект бачити бажане, ефект очікування, про пам'ять і спогади, наївний реалізм, ефект хибного розуміння. Завершити лекцію словами: «Людина нічого не контролює. Її тлумачення цілковито несвідомі ілюзії, які стають частиною життя. Оманливі спогади такі ж реальні, як і справжні. Все сприймається у порівнянні. Така ілюзія відбувається не лише із зором, а й зі слухом, нюхом, смаком, з пам'яттю. Наше сприйняття визначається попереднім досвідом». Ознайомити учасників із здоровим скептицизмом, систематичністю, розкладання проблеми на частини і обережне їх обмірковування. Лише так можна уникнути поспішних висновків.

*Період 6. Випробування. Друзі і вороги / Перший досвід.*

Учасник, якому випала Етапна карта №6, розповідає про те, як він розуміє «перший досвід у своєму житті». Обговорення.



Гра «Еволюція: крокодил, собака, мавпа, людина». Перед грою кожен учасник записує свій прогноз – хто буде переможцем. Мета гри першим прийти до фінішу. Проте, у процесі гри треба змінитися/еволюціонувати з крокодила у собаку, згодом у мавпу і в кінці стати людиною. Кожен учасник з пластиліну (одного кольору) ліпить крокодила і ставить на ігрове поле. По черзі кидається ігровий кубик і кожен з учасників робить відповідну кількість ходів на ігровому полі, яке містить про нумеровані клітинки різних кольорів. Потрапивши на свій колір можна себе «полікувати», а потрапивши на клітинку синього кольору можна себе «змінити/еволюціонувати». Якщо не вдалося за один цикл перетворитися в людину, проходження починається з початку. Легенда гри така, що всі гравці були в гостях на вечірці і вона була настільки гучною і веселою, що призвела до значного псування будинку. Той гравець який потрапляє на клітинку з власним кольором не вибачається, а при попаданні на клітинку з кольором іншого учасника (колір фігурки з пластиліну) повинен вибачитися і попросити дозволу стати на клітинку. Власник клітинки може вибачити, а може покарати, розім'явши фігурку або відірвавши фрагмент від фігурки тощо. При наступних кроках по ігровому полі вибачитися не треба, а лише просити дозволу стати на клітинку господаря. Таким чином під час гри відбувається постійна зміна між гравцями ролей «господаря» та «винуватця». Гра завершується коли хтось із учасників першим стає людиною. По завершенні гри учасники описують переживання, пояснюють які стратегії в грі успішні і чому, а також чи справдився прогноз і чому. Вправа дозволяє зрозуміти суть суспільства, механізми появи агресії, своє місце в соціумі і яка стратегія є успішною.

*Період 7. Приближення до «Печери скарбів» / Підготовка до великих змін.*

Учасник, якому випала Етапна карта №7 розповідає про те, як він розуміє підготовку до великих змін. Обговорення.

Вправа «Скринька яку відкрила Пандора». По черзі кожен учасник кидає ігровий кубик і зі скриньки навмання витягує відповідну кількість предметів і приписує власні страхи. На бланку «Гомінкулус» учасник відмічає їхню локалізацію, а також обставини коли вони з'являються. Вправа дозволяє ідентифікувати в себе страхи і побачити ресурс.

Вправа «Зустріч зі свідомим Воно». Етапи роботи з емоційними образами: 1. Попередня бесіда на якій учасники описують власний поточний емоційний стан, описують бажаний стан, як вони бачать допомогу ведучого, що особисто учасники можуть зробити для отримання бажаного результату, як учасники і як ведучий зрозуміють, що досягли мети. 2. Екологічна перевірка – учасників просять уявити як зміниться їхнє життя коли вони досягнуть мети, що вони отримають, чим доведеться поступитися і чи згодні вони на це. 3. Моделювання ситуації здійснюється через такі питання: «Що Ви відчуваєте? Чи можете Ви підсилити це відчуття? Де у тілі локалізується це відчуття і де найбільше концентрується при сильній травматизації (відмітити на карті тіла «Гомінкулус»)? Абстрагуйтеся і уявіть себе збоку, десь там, на безпечній відстані від Вас. Що відчуває «ця» людина?» 4. Створення образу відчуття в тілі здійснюється через такі питання: «Опишіть на що схоже це відчуття (кажіть перше, що спаде на думку). Яке воно на дотик, температура, розмір, маса. Скільки йому років, яка його біографія? Як його звати? Звідки воно?» 5. Дисоціація образу здійснюється перенесенням його у вільний простір поза тілом (перед собою, у космос тощо). 6. Робота з образом здійснюється через такі питання: «Що важливе і цінне образ хоче для себе? Уявіть, що він досяг цього, чому це для нього важливе (в чому полягає цінність)?»

Важливо дізнаватися до тих пір, поки не вийдете на рівень буття і вічних цінностей (свобода, воля, любов, просвітління) або до повного переходу образів і емоцій у позитивне русло. Тобто, трансформувати ворожий образ на ресурсний. 7. Інтеграція ресурсного образу здійснюється за допомогою таких інструкцій: «Прийміть позитивний образ як частинку особистості... Уявіть як він входить і розчиняється в тілі... Наповніть ним своє минуле, теперішнє і мабутнє...». 8. Ситуативна перевірка результатів роботи з емоційним образом здійснюється моделюванням неприємної/психотравмуючої ситуації знову і оцінюємо стан учасників. Критерієм ефективної роботи є спокійні чи позитивні відчуття. 9. Адаптація учасників до майбутнього здійснюється за допомогою таких інструкцій: «Уявіть себе через півроку, чи є там ресурс? Уявіть себе через рік? Опишіть себе, де Ви, як Ви себе відчуваєте, чим займаєтеся, що Вас оточує...?» Ця вправа та робота з картою тіла «Гомінкулюс» дозволяє навчитися розуміти мову власного тіла, а точніше семіотики поведінки рептильного мозку.

Лекція «Незнайомі самі собі». Людина не є повним володарем власних сприйнятів, відчуттів, спогадів та чинників дійсності, які визначають нашу поведінку. Якщо щось виходить за межі власного досвіду то людина припускається помилок. У складному і неоднозначному світі більшість рішень приймається не в ідеальних умовах, з обмеженістю в часі та відчутністю зворотного зв'язку. Існують швидкі, поверхневі, інтуїтивні і легкі відповіді – Евристичне мислення, а є обдумані, важкі, логічні відповіді – Експертне мислення. Ознайомити з «ідеєю доступності» та «феноменом каскаду доступності». На прикладі простої двофакторної моделі (лінійна регресія) навчити учасників здійснювати лінійну регресію при оцінці ситуацій і приймати експертні рішення.

*Період 8. Випробування. «Печера скарбів» / Намагання здійснити найбільшу зміну.*

Учасник, якому випала Етапна карта №8, розповідає про те, як він розуміє намагання здійснити найбільшу зміну. Обговорення.

Вправа «Шлях». Кожному учаснику роздається по 6 випадкових карт (наприклад картини Є.Гапчинської) і дається інструкція віднайти серед них свого героя, себе, своє щастя, перешкоду до щастя, засіб подолання перешкоди і кінець історії. Обговорення, чи у всіх зійшлося.

Лекція «Фундаментальна помилка атрибуції». Розповісти, що поведінка людини залежить від індивідуально-типологічних особливостей, поточного емоційного стану та від обставин контексту (ситуації). Продемонструвати, як люди переоцінюють індивідуально-психологічні особливості і нехтують контекстом. Після лекції ще раз обговорити результати вправи «Шлях» і показати, як домінує евристичне мислення у повсякденному житті.

Вправа «Цілісність». Роздаються учасникам карти з сюжетами (рекомендую власну підбірку «Фентезі»). Завдання віднайти на карті себе і описати ситуацію (обставини контексту) з позиції «триєдиного мозку». Вправа дозволяє навчити брати до уваги контекст і оцінювати його.

Вправа «Еврист і Експерт». Завдання написати план вирішення власної проблеми за допомогою евристичного та експертного мислення. Вправа виробляє навичок легкості переходу між нейронними системами евристичного (енергоощадного/спрощеного) та експертного (енергозатратного/складного) мислення.

В залежності від слабких ланок вищих психічних функцій підбираються завдання із стандартизованих нейропсихологічних батарей та неврологічні проби і подаються у

вигляді «випробувань подорожжю». Система побудована по топічному принципу – виділення структур мозку та опис специфічних для їх дисфункцій нейропсихологічних синдромів і підбирається відповідний підхід для корекції, який реалізовується у подальших періодах гри.

Психологу, який буде проводити квест рекомендовано ознайомитися з анатомією і фізіологією ЦНС та основами сучасної нейропсихології. Осягнути теоретико-методологічні основи нейропсихологічної діагностики. Знати мету, принципи та етапи нейропсихологічного дослідження. Оволодіти навичками застосування нейропсихологічних методик дослідження ВПФ та нейропсихологічної корекції.

*Період 9. Винагорода. «Скарб. Зброя. Сила» / Наслідки спроби (перемоги і поразки).*

Учасник, якому випала Етапна карта №9, розповідає про те, як він розуміє наслідки спроби. Обговорення.

Вправа «Результат». Учасників просять пригадати ситуації випробування у яких вони були переможцями. Описати відчуття та позначити на карті тіла «Гомінкулюс». Потім, те саме зробити із ситуаціями, у яких програли. Порівняти два стани. Обговорення наслідків випробування.

Лекція «Нейропсихологія щастя». Розповідь містить інформацію про п'ять нейронних систем інтеграції, які причетні до всіх відтінків щастя.

Тренінг «Щастя». Навчити основним світським медитаціям: безоб'єктна, об'єктна, споглядання, співпереживання. Для контролю правильності виконання рекомендовано використовувати нейрогарнітуру та здійснити аналіз карти електричної активності мозку.

Тренінг «Самокорекція». Для кожного архетипу провести ЕЕГ тренінг: для архетипу №1 – «альфа тренінг»; для архетипу №2 – «бета/тета тренінг»; для архетипу №3 – «альфа/тета тренінг»; №4 – «альфа тренінг» та «бета/тета тренінг». Для тренінгу використовувати нейрогарнітуру та здійснити зворотній зв'язок при використанні карт електричної активності мозку, або програми ментального тренування для маніпуляції з віртуальними об'єктами чи реальним пристроєм (дрон). Інтенсивність занять підвищувати з кожною наступною сесією психологічного квесту. На першій радимо учасникам просто відчутти задоволення навіть від найменшої спроби свідомо змінювати електричну активність мозку (переміщення об'єкта у бажаному напрямку).

### ***Етап III – Повернення. Звичний світ / реалізація.***

*Період 10. Дорога назад / Підтвердження рішучості здійснити зміни.*

Учасник, якому випала Етапна карта №10, розповідає про те, як він розуміє підтвердження рішучості здійснити зміни. Обговорення.

Вправа «Ритуал повернення». Кожен учасник повинен зробити щось прийнятне, що дозволяє повернутися у «Звичний світ». Наприклад, поплескати в долоні, змінити щось в зачісці тощо. Описати суб'єктивні відчуття, які при цьому стані виникли та позначити їх на карті тіла «Гомінкулюс».

Попрощатися із групою споріднених архетипів, побажати один одному успіху і дати обіцянку остаточно здійснити зміну.

Повернутися на попереднє місце гри.

За допомогою «Карти трансформації архетипів» учасники описують «Рестабілізований архетип» і приймають його.

*Період 11. Остання спроба здійснити зміни. / Воскресіння - «Квантовий стрибок».*

Учасник, якому випала Етапна карта №11, розповідає про те, як він розуміє зміни, які відбулися в його духовному світі. Обговорення.

Вправа «Спогад». Згадати себе та свої уявлення до гри і після гри.

Вправа «Прорив». Написати детальний план в часі вирішення власної проблеми/проекту/пригоди за допомогою набутих знань про себе, власні можливості, власні типові стратегії поведінки, поради наставника, знання про триєдиний мозок (когнітивні спотворення, емоції, тіло) та з позиції евристичного та експертного мислення.

Додатково, за потреби, додаються уточнюючі тести із стандартизованих нейропсихологічних батарей.

*Період 12. Повернення зі «Знаннями» і «Досвідом» / Остаточне вирішення проблеми.*

Учасник, якому випала Етапна карта №12, розповідає про те, як він розуміє остаточне вирішення проблеми. Обговорення.

Вправа «Метафізика». Описати себе і світ за допомогою нових знань.

Заповнення шкали досягнень.

Повторне тестування за методикою ДМВ Т.Лірі.

Відмітити на карті тіла «Гомінкулюс» локалізацію змін.

**Прощання.** Обговорення вражень від психологічного квесту. Побажання успіху. «Коли Ви стали Героєм для вас вже нічого не буде звичним! Успіху Вам у житті!»

Була висунута гіпотеза про те, що існує відмінність терапевтичного ефекту при проходженні психологічного квесту по своєму архетипу, по суміжних і по дискордантному. Перевірка ефективності здійснювалася через тиждень після першої сесії квесту на групах осіб, які брали участь у ЕЕГ моніторингу повсякденного життя. Було застосовано метааналіз між отриманими результатами груп, які проходили ЕЕГ моніторинг у повсякденному житті і групами, які пройшли першу сесію психологічного квесту.

На етапі формуючого експерименту при пошуку оптимального чергування терапевтичних сесій психологічного квесту «Подорож героя» вибірка становила 144 особи з (у кожній групі по шість осіб) з однаковим гендерним розподілом 18-45 років. ЕЕГ моніторинг проводився через 6-12 днів після психологічного квесту.

Отже, на основі опитування, заміру основних когнітивних та емоційних показників було встановлено, що максимальний терапевтичний ефект і задоволення від психологічного квесту досягається коли перший раз його проходять саме по своєму архетипу, тобто коли вчаться вміло використовувати наявні сильні і слабкі нейропсихологічні фактори у повсякденному житті, у девіантному середовищі та професійній діяльності. Якщо проходять перший раз по дискордантному архетипу то ефективність була низькою, а інколи мала навіть травмуючий ефект (№1 і №3; №2 і №4). Деякі учасники повідомляли про появу розгубленості у житті, зниження самооцінки, страх перед суспільством та порушення сну. У випадку проходження психологічного квесту по суміжних архетипах повідомляли про незначні зміни у позитивну сторону в повсякденному житті і виникало бажання працювати над собою (див. табл. 3). Отримані результати змусили нас замислитися і продовжити пошук послідовності сесій для отримання максимального терапевтичного ефекту.

Таблиця 3

**Зміна когнітивних та емоційних показників при першій сесії проходження  
психологічного квесту**

групи	Оцінка до квесту і після (Середнє)	Основні когнітивні та емоційні показники серед чоловіків і жінок											
		Стрес		Взаємодія		Інтерес		Хвилювання		Концентрація		Релаксація	
		ч	ж	ч	ж	ч	ж	ч	ж	ч	ж	ч	ж
№1 дВМГФк	До квесту	47.4	54.5	59.0	61.2	62.9	64.1	36.3	41.8	39.7	42.5	30.9	32.3
	Після. по своєму архетипу	42.1	49.9	60.6	60.2	61.7	62.2	31.6	38.7	42.4	45.1	40.1	38.8
		p≤0.01	p≤0.01	p≤0.05			p≤0.05	p≤0.05	p≤0.05	p≤0.05	p≤0.05	p≤0.05	p≤0.05
	Після. по суміжному архетипу	44.7	51.9	60.1	58.7	63.3	61.6	37.1	42.9	45.4	46.2	35.7	36.8
p≤0.05		p≤0.05	p≤0.05		p≤0.05		p≤0.05			p≤0.05	p≤0.05	p≤0.05	p≤0.05
Після. по дискордантному архетипу	49.5	58.2	62.2	61.5	54.8	53.6	45.3	53.1	43.5	44.2	30.0	29.7	
	p≤0.05	p≤0.01	p≤0.05		p≤0.001	p≤0.001	p≤0.001	p≤0.001	p≤0.05	p≤0.05		p≤0.05	
№2 дОФГФк	До квесту	38.8	38.0	49.5	50.1	56.3	53.9	50.3	47.7	29.4	31.2	41.3	39.8
	Після. по своєму архетипу	35.1	35.5	52.3	54.2	55.4	57.5	46.8	44.1	41.4	39.6	58.4	56.6
		p≤0.01	p≤0.05	p≤0.05	p≤0.01		p≤0.01	p≤0.05	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.01
	Після. по суміжному архетипу	40.6	39.8	52.5	53.8	55.9	55.1	52.8	47.2	38.7	37.8	49.3	44.3
p≤0.01		p≤0.05	p≤0.001	p≤0.05	p≤0.05			p≤0.01		p≤0.01	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.01
Після. по дискордантному архетипу	47.4	49.1	55.7	56.6	54.0	50.2	55.3	56.3	34.8	34.6	39.2	40.1	
	p≤0.001	p≤0.001	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.05	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.05	p≤0.05	
№3 дДЛГФк	До квесту	33.6	36.2	44.8	49.1	51.3	54.8	44.0	46.2	27.1	29.2	35.8	37.4
	Після. по своєму архетипу	31.5	31.2	47.7	49.8	56.5	57.2	41.3	41.6	35.8	36.1	48.2	47.1
		p≤0.05	p≤0.01	p≤0.05				p≤0.01	p≤0.05	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.01
	Після. по суміжному архетипу	31.2	34.4	48.1	49.5	53.6	55.1	41.9	43.3	36.7	37.9	42.5	44.3
p≤0.05		p≤0.05	p≤0.05	p≤0.05				p≤0.05	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.01
Після. по дискордантному архетипу	45.6	43.1	45.9	46.1	51.1	50.1	49.5	51.4	31.2	32.4	34.8	33.5	
	p≤0.001	p≤0.001		p≤0.05			p≤0.05	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.01		p≤0.05	p≤0.05
№4 дЛЦк	До квесту	43.7	45.1	54.4	56.2	62.3	57.8	29.6	36.2	36.1	35.4	34.1	32.7
	Після. по своєму архетипу	41.1	40.6	57.8	59.3	66.2	61.7	32.2	35.8	38.3	39.6	42.4	49.6
		p≤0.05	p≤0.01	p≤0.05	p≤0.05	p≤0.01	p≤0.05	p≤0.05		p≤0.05	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.001
	Після. по суміжному архетипу	42.2	43.8	55.5	58.4	65.7	62.8	33.1	37.1	37.7	39.2	39.8	37.1
p≤0.05		p≤0.05			p≤0.05	p≤0.05	p≤0.01	p≤0.05			p≤0.01	p≤0.01	p≤0.01
Після. по дискордантному архетипу	47.8	49.4	50.9	50.4	60.2	61.6	35.4	37.7	36.4	36.7	33.8	35.8	
	p≤0.05	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.01	p≤0.05	p≤0.05	p≤0.01					p≤0.05	p≤0.05

Емпірично встановлено, що при другій і третій сесії психологічного квесту найоптимальніше обирати суміжні архетипи. Для другої сесії це для №1 – №4, №2 – №3, №3 – №4, №4 – №1. Для третьої сесії це для №1 – №2, №2 – №1, №3 – №2, №4 – №3.

Четверта сесія передбачає проходження квесту по дискордантному архетипу.

Між сесіями необхідно робити інтервал 1-2 тижні, а також даються індивідуальні завдання для підсилення критичності ослаблених нейропсихологічних факторів, або вироблення навиків застосовувати альтернативні (замісні) способи використання розвинених нейропсихологічних факторів. Долучили фільмотерапію, книготерапію і музикотерапію.

Кінцевою метою гейміфікованої клініко-психологічної інтервенції є підвищення психологічної ефективності у всіх сферах і наповнення життя відчуттям щастя.

Нейропсихологічна корекція постає, як мистецтво гармонізації протиріч між нейропсихологічними факторами.

*Перевірка ефективності психологічного квесту після проходження чотирьох сесій.* Як відомо для оцінка ефективності програм корекції використовують різні підходи в залежності від рівня (масштабності) її впровадження. У нашому випадку це лише 120 інтелектуальних осіб з девіантною поведінкою віком 18-45 років. Вісім груп формувалися на основі нейроперсоналогічних особливостей (мінімальні дОФПК, дВМПФк, дДЛПФк та дПЦк мозку) з однаковим гендерним розподілом, тобто у кожній групі було 15 осіб. Тому, оцінка здійснювалась опитуванням досліджуваних. З'ясовували наскільки наповнилося щастям, спокоєм і гармонією життя учасників квесту, а також досліджували, як змінилася електрична активність мозку (ЕЕГ картографування мозку).

Опитування і ЕЕГ (EMOTIV Ерос+) картографування проводилося перед психологічним квестом, під час скринінгового тестування та два тижні після останньої сесії психологічного квесту. Тобто між дослідженнями був інтервал 42-50 днів. Картографування проводилося при проходженні тесту Розенцвейга та при інтерв'ю.

ЕЕГ моніторинг здійснювався під час демонстрації на моніторі всіх 24 картинок із тесту Розенцвейга (фруструючі ситуації перешкоди та звинувачення). Ми обрали спеціально цей тест, а не відео контент щоб уникнути викликаних потенціалів ЕЕГ на спалахи світла та різкі звуки. Наступним етапом була фрагментація ЕЕГ стрічки запису на періоди відповідей після взаємодії досліджуваного зі стимулом (картинкою). Потім здійснювалося фрагментування відрізка відповіді на шість однакових інтервалів. У кожному інтервалі завдяки програмі EmotivPRO по кожному відведенню аналізували представленість інтервалах дельта-, тета-, альфа- та бета-хвиль. Сумували хвилі відповідних інтервалів від всіх досліджуваних у кожній групі. Таким чином ми отримали середні значення у кожному інтервалі дельта-, тета-, альфа- та бета-хвиль для кожної групи.

Фактуальний опис ЕЕГ показав, що у кожній групі кардинально змінилися реакції при зустрічі з фруструючими ситуаціями та змінилися ЕЕГ прояви. Спільним для всіх груп є поява критичності та тенденція зсуву активності мозку в ліву півкулю.

Опитування показало, що у осіб, які пройшли психологічний квест, сформувалося стійке усвідомлення, що постійні зміни життєвої ситуації не можливо ігнорувати, а необхідно на них відповідати завжди новими переорієнтаціями і проектуванням бажаного майбутнього, виходячи з уже наявних ресурсів та можливостей. Ерудованість у когнітивних спотвореннях та сформованість мисленнєвої культури дозволила краще

розуміти вчинки свої та інших людей, правильно оцінювати обставини контексту, більш істинно (не застосовувати евристику у мисленні, а послуговуватися експертним мисленням) сприймати реальну дійсність та краще орієнтуватися в потоці дезінформації. Також з'явилася переконання, що дуже важливо прикладати всіх зусиль, щоб у будь-якій ситуації залишатися стійкою і самодостатньою особистістю, не попадати у залежність до нових зовнішніх обставин, ілюзорних очікувань від обіцянок, а також не піддаватися спокусі бажання у будь-який спосіб отримати підтвердження про здійснення своїх сподівань. З'явилася компетентність у розумінні власного тіла та розпізнанні того, як воно впливає на власну поведінку. Систематичні медитації, практика Йоги та практичне застосування теоретичних знань про те, як функціонує емоційна та когнітивна сфери людини сформували розуміння природи справжнього щастя і любові та виробили критичність і стриманість у поведінці. Після психологічного квесту виробилася рішучість, вміння ризикувати та усвідомленість відносності надійності розрахунку передбачуваної майбутньої ситуації. Також, сформувалося переконання, що всі елементи невизначеності неминуче присутні у кожен момент життєвого поступу і до цього треба звикнути та навчитися швидко реагувати власними оновленнями на всі можливі зміни, які постійно відбуваються і в довкіллі і в нас самих. Стрімко зростає нейрокультура та цікавість до нейронаук.

Деякі жінки розповіли, що у них оргазм став у десятки разів вираженішим і тривалішим. Одна зріла пара зізналася, що мала досить тривалий період диз'юнктивні стосунки і шлюб був на грані розпаду, а після психологічного квесту заново закохалися один в одного і їхнє життя наповнилося щастям, коханням, добробутом, радістю і пригодами. Ті хто займався комерційною діяльністю відмітили значний фінансовий поступ у житті. Ті у кого були суїцидальні думки – усвідомили їхню деструктивність і навчилися спочатку контролювати, а згодом і позбулися їх. Особи які мали адикції (психічна стадія) навчилися їх контролювати, а згодом позбавився їх і зайнявся вивченням Йоги та східної філософії. Дехто став вегетаріанцем. Загалом учасники стали частіше мандрувати.

Учасники психологічного квесту зазначили, що оточуючі помічали різючі позитивні зміни у них, і починали переймати спосіб життя та світогляд.

**Висновок.** Апробація психологічного квесту «Подорож героя» дозволяє стверджувати про його високу ефективність для групової корекції девіантної поведінки серед освічених людей, а також придатність для масового застосування.

#### Список використаних джерел

1. Грись А.М. Образ Я та механізми психологічного захисту як мішені психотерапевтичного впливу / А.М. Грись // Актуальні проблеми психології. Соціальна психологія. Збірник наукових праць Інституту психології імені Г.С. Костюка НАПН України, 2013. – №6 (1). – С. 219-227.
2. Кемпбелл Д. Герой із тисячею облич / Д. Кемпбелл. – Київ: Альтернативи, 1999. – 392 с.
3. Крупельницька Л.Ф. Метатеоретичне мислення психотерапевта: модель, дослідження, програма розвитку / Л.Ф. Крупельницька. – Київ: Геопринт, 2012. – 283 с.
4. Максименко С.Д. Розвиток психіки в онтогенезі: Теоретико-методологічні проблеми генетичної психології (Т.1) / С.Д. Максименко. – Київ: Ваклер, 2002. – 319 с.
5. Goldberg E. The Executive Brain: Frontal Lobes and the Civilized Mind / E. Goldberg. – New York: Oxford University Press, 2002. – 251 p.

6. Seligman M.E.P. Authentic Happiness: Using the New Positive Psychology to Realize Your Potential for Lasting Fulfillment / M.E.P Seligman. – New York: Atria Books, 2004. – 336 p.

#### References transliterated

1. Hrys A.M. Obraz Ya ta mekhanizmy psykhologichnoho zakhystu yak misheni psykhoterapevtychnoho vplyvu / A.M. Hrys // Aktualni problemy psykhologii. Sotsialna psykhologhiia. Zbirnyk naukovykh prats Instytutu psykhologii imeni H.S. Kostiuka NAPN Ukrainy, 2013. – №6 (1). – S. 219-227.
2. Kempbell D. Heroi iz tysiacheiu oblych / D. Kempbell. – Kyiv: Alternatyvy, 1999. – 392 s.
3. Krupelnytska L.F. Metateoretychne myslennia psykhoterapevta: model, doslidzhennia, prohrama rozvytku / L.F. Krupelnytska. – Kyiv: Heoprynt, 2012. – 283 s.
4. Maksymenko S.D. Rozvytok psykhiky v ontogenezi: Teoretyko-metodolohichni problemy henetychnoi psykhologii (T.1) / S.D. Maksymenko. – Kyiv: Vakler, 2002. – 319 s.
5. Goldberg E. The Executive Brain: Frontal Lobes and the Civilized Mind / E. Goldberg. – New York: Oxford University Press, 2002. – 251 p.
6. Seligman M.E.P. Authentic Happiness: Using the New Positive Psychology to Realize Your Potential for Lasting Fulfillment / M.E.P Seligman. – New York: Atria Books, 2004. – 336 p.

**Tkach B.M. Effectiveness Evaluation of the Psychology Quest «The Hero's Journey» Used for Neuropsychological Correction of the Main Forms of Deviant Behaviour.** The article introduces the structure, development principles and effectiveness evaluation of the psychological quest «The Hero's Journey» elaborated for neuropsychological correction of the deviant behaviour. It is specified that the psychological quest is created through gamification of the comprehensive neuropsychological correction program «Happiness» designed for people with deviant behaviour. It is pointed out that the work by Joseph Campbell «The Hero with a Thousand Faces» has been used to give the quest the appearance of a game, in addition, the game disguises problem diagnostics, classification of neuropsychological symptoms and neurocorrection. It is demonstrated that neuropersonology of a deviant underlies four ethnically meaningful archetypes which are socialized at the beginning and then changed and re-stabilized in the process of psychological quest. The goal of the quest is self-change, change of own beliefs through experiencing the journey throughout outer and inner world in the course of the game. The peculiarities of the brain gymnastics are outlined, it presupposes the work with cognitive and emotional sphere and the body. It is specified that participation in the psychological quest results in the shift of activity from the right to the left hemisphere, what is common for happy people. In addition, after the psychological quest its participants have acquired deviances-control skills, formed thinking culture, become self-contained, happy, decisive and ready to face challenges, increased their psychological competence in everyday and professional life.

**Keywords:** deviant behaviour, neuropsychology of happiness, brain malfunctions, neuropsychological diagnostics, neuropsychological correction, meditation.