

---

# „Игрите, които хората играят“

Психология на човешките взаимоотношения

**ЕРИК БЪРН**

Преведе от английски език ЛИЛЯНА ЕНЕВА

НАУКА И ИЗКУСТВО СОФИЯ

1996

© Eric Berne, 1964

GAMES PEOPLE PLAY: The Psychology of Human Relationships

RANDOM HOUSE. INC.

© Лиляна Борисова Енева, превод, 1996 г.

© „Наука и изкуство“ ЕООД 1996 г.

ISBN 954-02-0201-9

---

## Предговор

Тази книга бе замислена като продължение на „Транзакционният анализ в психотерапията“<sup>1</sup>, но я изградих така, че да се чете и да се разбира самостоятелно. Теорията, необходима за анализа и за ясното разбиране на игрите, е обобщена в Първа част. Втора част включва описание на отделните игри. Трета част съдържа нова клинична и теоретична информация, която заедно с предишната помага до известна степен да се разбере какво означава да си свободен от необходимостта да играеш. Който се нуждае от допълнителна информация, може да прочете първия том. Който прочете и двете книги, ще забележи, че освен развитието в теоретичен план има някои незначителни промени в терминологията и гледището, резултат на допълнително обмисляне и четене на нови данни от клинични изследвания.

За потребността от тази книга говорят молбите на заинтригувани студенти и слушатели на лекции да получат списъци с игри или по-подробна информация за игрите, маркирани като примери в общо представяне на принципите на транзакционния анализ. Благодарен съм на тези студенти и слушатели и особено на многобройните пациенти, които разкриха, забелязаха или дадоха име на нови игри; специална благодарност дължа на г-ца Барбара Розънфелд за многобройните ѝ идеи за изкуството и смисъла на слушането; на г-н Мелвин Бойс, г-н Джоузеф Конканън, д-р Франклин Ърнст, д-р Кенет Евъртс, д-р Гордън Гритър, г-жа Франсес Матсън, д-р Рей Пойндекстър и на мнозина други за това, че самостоятелно откриха или потвърдиха значението на голям брой игри.

Името на г-н Клод Стайнър, бивш научен директор на семинарите по социална психиатрия в Сан Франциско, понастоящем (1962 г.) преподавател във Факултета по психология на Мичиганския университет, заслужава специално внимание по две причини. Той провежда първите експерименти, които потвърдиха голям брой от обсъжданите в книгата теоретични въпроси и значително помогнаха да се изясни същността на личната свобода и близостта. Изказвам благодарност и на г-ца Виола Лит, секретар-касиер на семинарите, и на личната ми секретарка г-жа Мери Н. Уилямс за постоянството, с което ми помагаша, както и на Ан Гарет за помощта ѝ при четенето на коректурите.

## Семантика

За по-голяма сбитост игрите се описват главно от мъжка гледна точка, освен ако не са подчертано женски. Главният играч обикновено се именува *той*, но без някакво предубеждение. При липса на други указания същата ситуация може е лекота да се означи с *тя*, като се направят съответните промени. Ако женската роля се различава значително от мъжката, разглежда се отделно. Терапевтът също се означава с *той* – пак без никакво предубеждение. Терминологията и гледната точка са ориентирани предимно към практикуващия клиницист, но книгата може да се окаже интересна и полезна и за хора от други професии.

Транзакционният анализ на игрите би трябвало ясно да се разграничи от сродната с него наука за математическия анализ на игрите, макар че някои от използваните в книгата термини, като *отплата*, сега са общоприети математически термини. Подробен преглед на математическата теория на игрите ще намерите в „Игри и решения“ от Р. Д. Лус и Х. Рейфа<sup>2</sup>.

Кармъл, Калифорния, май 1962 г.

---

1 Berne, E. *Transactional Analysis in Psychotherapy*, Evergreen, 1961.

2 Luce, R.D. and Raiffa, H. *Games & Decisions*, Chapman & Hall, 1957.

---

# Съдържание

Увод.....	5
Социални взаимоотношения.....	5
Структуриране на времето.....	7
ПЪРВА ЧАСТ – Анализ на игрите.....	11
Структурен анализ.....	11
Транзакционен анализ.....	15
Процедури и ритуали.....	18
Развлечения.....	22
Игри.....	27
1. Определение.....	27
2. Една типична игра.....	28
3. Зараждането на игрите.....	34
4. Функция на игрите.....	36
5. Класификация на игрите.....	37
ВТОРА ЧАСТ – Енциклопедия на игрите.....	40
УВОД.....	40
Означение.....	40
Разговорни изрази.....	42
Житейски игри.....	42
1. Алкохолик.....	42
2. Длъжник.....	49
3. Ритни ме.....	51
4. Пипнах ли те, кучи сине.....	52
5. Виж какво направих заради теб.....	54
Семейни игри.....	56
1. Поставяне натясно.....	57
2. Съдебна зала.....	59
3. Фригидна жена.....	61
4. Изтерзана.....	64
5. Ако не беше ти.....	66
6. Знаеш ли колко се старах.....	67
7. Скъпи/скъпа.....	70
Игри по време на парти.....	70
1. Не е ли ужасно.....	71
2. Чернене.....	73
3. Нескопосник (шлумиел).....	74
4. Защо не – да, но.....	76
Сексуални игри.....	81
1. Хайде вие двамата да си премерите силите.....	81

---

2. Перверзия.....	82
3. Рапо.....	83
4. Игра с чорапа.....	86
5. Кавга.....	87
Игри на престъпния свят.....	88
1. Стражари и апаши.....	88
2. Как се излиза оттук?.....	92
3. Хайде да скроим номер на Джоуи.....	93
Игри в лекарския кабинет.....	95
1. Оранжерия.....	95
2. Само се опитвам да ти помогна.....	96
3. Бедност.....	100
4. Селянка.....	102
5. Психиатрия.....	104
6. Глупчо.....	107
7. Дървен крак.....	108
Добри игри.....	111
1. Празникът на пощальона.....	111
2. Кавалер.....	111
3. Ще се радвам да помогна.....	113
4. Непретенциозен мъдрец.....	114
5. Ще се радват, че се познават с мен.....	114
ТРЕТА ЧАСТ – Отвъд игрите.....	116
Значение на игрите.....	116
Играчите.....	117
Парадигмата.....	118
Самостоятелност.....	120
Постигането на самостоятелност.....	122
А след игрите, какво?.....	123
Приложение.....	125

# Увод

## Социални взаимоотношения

Теорията на социалните взаимоотношения, доста подробно очертана в книгата „Транзакционният анализ“<sup>3</sup>, може да бъде резюмирана по следния начин:

Спиц е установил<sup>4</sup>, че пеленачетата, които продължително време не са били докосвани, могат да получат необратими увреждания на здравето и впоследствие да развият предразположение към съпътстващо заболяване. В действителност това означава, че наричаната от него емоционална депривация може да има фатални последици. Тези наблюдения пораждат идеята за *глад за дразнител* и сочат, че най-предпочитаните форми на дразнител са тези, които предоставя физическата близост – извод, лесен за възприемане, като се изхожда от всекидневния опит.

Сходно явление се наблюдава при зрели хора, които са изложени на сетивна депривация. В експериментите тази депривация може да причини краткотрайна психоза или най-малкото да породи временни психични смущения. Отбелязва се, че в миналото социалната и сетивната депривация е имала подобно въздействие върху лица, живели продължително време в условията на строг тъмничен затвор. Лишаването от свобода, съчетано с изолация, е едно от наказанията, от които се ужасяват най-много дори затворници, привикнали към физическа бруталност<sup>5-6</sup>, а сега е общоизвестен начин за постигане на политическа отстъпчивост. (Обратно, социалната организация е най-ефикасното сред известните оръжия срещу политическото подчинение)<sup>7</sup>.

От биологична гледна точка напълно вероятно е емоционалната и сетивната депривация да предизвикват или да подхранват органични промени. Когато ретикуларната активизираща система<sup>8</sup> на мозъчния ствол не се дразни достатъчно, в нервните клетки могат да настъпят – поне косвено – дегенеративни изменения. Това може да е вторичен ефект, дължащ се на лошо хранене, но самото недохранване може да е следствие от апатия – както при деца, страдащи от маразъм. Следователно може да се допусне, че съществува биологична верига, която тръгва от емоционалната и сетивната депривация, минава през апатията и води до дегенеративни изменения и смърт. В този смисъл гладът

3 Berne, E. *Transactional Analysis in Psychotherapy*, Evergreen, 1961.

4 Spitz, R. „Hospitalism: Genesis of Psychiatric Conditions in Early Childhood“, *Psychoanalytic Study of the Child*, 1: 53–74, 1945.

5 Belbenoit, Rene. *Dry Guillotine*, Cape, 1938.

6 Seaton, G. J. *Scars on my Passport*, Hutchinson, 1951.

7 Kinkead, E. *Why they Collaborated*, Longmans, 1960.

8 French, J. D. „The Reticular Formation“, *Scientific American*, 196: 54–60, May 1957.

за дразнителите се намира в същата зависимост с оцеляването на човешкия организъм, в каквато е и гладът за храна.

Наистина, гладът за дразнителите съответства на глада за храна не само в биологично, но и в психологично и социално отношение. Термини като недохранване, пресищане, гастронорм, чревоугодник, чудак, аскет, кулинарно изкуство и добър готвач лесно могат да се пренесат от диетологията в областта на усещанията. Тъпченето с храна съответства на свръхстимулацията. При нормални условия – когато има предостатъчни запаси и е възможно да се осигури разнообразно меню – изборът и в двете сфери до голяма степен ще се влияе от индивидуалните особености на лицето. Някои или много от тези идиосинক্রазии може да са конституционално обусловени, макар че това няма отношение към обсъжданите въпроси.

Проблемът, който представлява интерес за социалния психиатър в случая, е какво става, след като пеленачето се отдели от майката в процеса на нормалното развитие. Досегашните мнения могат да се обобщят със следната разговорна фраза<sup>7</sup>: „Ако не те гаят, гръбначният ти мозък се сбръчка.“ Следователно, след като отmine периодът на тясна близост с майката, до края на живота си индивидът ще е изправен пред дилема, върху чиито „рога“ непрекъснато са подхвърляни съдбата и оцеляването му. Единият „рог“ са социалните, психологичните и биологичните сили, които се изпречват на пътя на продължената от периода на детството физическа близост; другият е вечният стремеж на индивида за постигане на такава близост. В повечето случаи той прави компромис. Научава се да живее с по-неуловими, дори символични форми на милувка, докато накрая и обикновеното кимване за поздрав до известна степен може да започне да изпълнява ролята на такава близост, въпреки че първоначалният му копнеж за физически контакт може да остане неутрален.

Това допускане на компромис може да получи различни наименования, например сублимация: каквото и да е названието обаче, резултатът е частична трансформация на детинския глад за дразнителите в нещо, което може да се нарече *глад за внимание*. Пред растящите усложнения, свързани с допускането на компромис, всеки човек започва да проявява все по-подчертан индивидуализъм в търсенето на внимание. Тези различия придават разнообразие на социалните взаимоотношения и определят съдбата на личността. На един киноактьор седмично може да са необходими стотици погалвания от анонимни и недиференцирани почитатели, за да не се сбръчка гръбначният му мозък, докато един учен може да бъде физически и душевно здрав само с едно погалване годишно, ако идва от уважаван учител.

Погалването може да се използва като обобщаващ термин за интимен физически контакт; на практика то може да приема различни форми. Някои хора буквално милват децата; други ги прегръщат и потупват, трети ги пощипват зачакливо по бузките или ги перват с пръст по нослето. Тези действия имат свои

аналози в разговора, така че по начина, по който един човек говори, може да се предвиди как ще се отнася към децата. Ако значението на думата погалване се разшири, в разговорния език с нея може да се означаи всяко действие, включващо отбелязването на нечие присъствие. Следователно *едно погалване* може да се употребява като основна единица за социално действие. Размяната на милувки съставлява своеобразна *транзакция*, която е единицата за социални взаимоотношения.

Що се отнася до теорията на игрите, налага се принципът, че всяко социално взаимоотношение, каквото и да е то, има биологично предимство пред липсата на взаимоотношение. Това е експериментално доказано с плъхове в забележителни опити, проведени от С. Ливайн<sup>9</sup>, в които физическата близост влияе благотворно не само върху физическото, умственото и емоционалното развитие, но и върху биохимичните процеси в мозъка и дори върху устойчивостта към левкемия. Важната особеност на тези експерименти е, че нежното докосване и болезнените електрически шокове еднакво успешно са подобрявали здравословното състояние на животните.

Това потвърждаване на казаното по-горе ни насърчава по-уверено да преминем към следващия раздел.

## Структуриране на времето

От само себе си се разбира, че докосването на децата и символичният му еквивалент при възрастните – вниманието – са важни за оцеляването. Въпросът е: „Какво следва от това?“ Казано по-просто, какво друго могат да направят хората, след като са се поздравили – независимо дали с приятелско „здрасти“ или по някакъв ориенталски ритуал, продължаващ с часове? След глада за дразнител и глада за внимание идва *гладът за структура*. Вечният въпрос на юношите е: „А ти какво й/му каза тогава?“ За юношите, а и за мнозина други хора няма нищо по-неловко от социалната пауза, от периода от безмълвно, неструктурирано време, през който нито един от присъстващите не може да измисли нещо по-интересно от: „Не смяташ ли, че тази вечер стениите са перпендикулярни?“ Вечният проблем на човека е как да структурира времето, през което е буден. В този екзистенциален смисъл функцията на всички форми на социален живот е оказването на взаимопомощ при решаването на този проблем.

Операционната страна на структурирането на времето може да се нарече програмиране. То има три аспекта: материален, социален и индивидуален. Най-разпространеният, най-уместният, най-удобният и най-полезният метод за структуриране на времето е чрез схема, предназначена да борави с мате-

9 Използваната разговорна фраза е от времето на семинарите по социална психиатрия в Сан Франциско.

риала на външната реалност, най-често наричана работа. Техническото наименование на тази схема е *активност*. Терминът „работа“ не е подходящ, тъй като според обща теория на социалната психиатрия социалните взаимоотношения също са форма на работа.

*Материалното програмиране* произлиза от превратностите, явяващи се при третирането на външната реалност. Тук то представлява интерес дотолкова, доколкото дейностите предлагат матрица за погалването, проявата на внимание и други по-сложни форми на социални взаимоотношения. Материалното програмиране само по себе си не е социален проблем, а се основава върху преработването на данни. Дейността построяване на лодка зависи от дълга поредица измервания и вероятностни преценки и за да върви строителството, всяка форма на социален обмен, която се осъществява, трябва да е подчинена на тези измервания и преценки.

*Социалното програмиране* води до традиционен ритуален или полуритуален взаимен обмен. Главният критерий при това програмиране е локалната приемливост, известна като „добро държане“. Всички родители учат децата си на добри маниери, което означава, че те трябва да владеят ритуалите на поздравяване, хранене, ходене по нужда, ухажване и оплакване на покойници, както и да умеят да водят разговор на злободневни теми, като прилагат съответни санкции и подкрепления. Санкциите и подкрепленията съставляват тактичността или дипломатичността, които са или универсални, или локални. Оригването по време на ядене или проявата на интерес към съпругата на друг мъж се насърчават или забраняват от местната вековна традиция и действително между тези две транзакции има висока обратна корелация. В районите, където е прието хората да се оригват по време на ядене, обикновено е неуместно да се проявява интерес към жените; а там, където е прието да се проявява интерес към жените, не се препоръчва човек да се оригва по време на ядене. Официалните ритуали обикновено предшестват полуритуалните злободневни разговори, които могат да бъдат разграничени, като се назоват *развлечения*.

В процеса на опознаването между хората все по-често се стига до *индивидуално програмиране* и тогава започват да стават инциденти. На повърхността те като че ли са случайни и засегнатите страни може да ги описват като случайни. Внимателният анализ показва обаче, че те следват определени модели, които се поддават на сортиране и класификация, и че поредицата се дефинира от неписани правила и разпоредби. Те остават латентни дотогава, докато разбирателството или враждебността се разгръщат според модела на Хойл, но започват открито да се проявяват, щом бъде направен незаконен ход, пораждащ символичен, словесен или правен вик: „Фал!“ Такива поредици, които – за разлика от развлеченията – се основават по-скоро на индивидуалното, отколкото на социалното програмиране, могат да бъдат наречени



*игри*. Семейният и брачният живот и животът в различни видове организации може от година на година да се основава върху вариации на една и съща игра.

Твърдението, че по-голямата част от социалната<sup>10</sup> активност се състои в играенето на игри, не означава непременно, че това е много забавно или че играещите не са сериозно ангажирани във взаимоотношението. От една страна, да се играе футбол или други спортни игри може изобщо да не е удоволствие и играчите може да се много сериозни; освен това тези игри, също както и хазартът и други форми на игра, в крайна сметка могат да се окажат твърде сериозни, понякога дори фатални. От друга страна, някои автори като Хьойзинха<sup>11</sup>, в понятието игра включват такива сериозни неща като пировете на човекоядците. Следователно да се наричат играене на игра такива трагични форми на поведение като самоубийството, алкохолизма и наркоманията, престъпността или шизофренията не е безотговорно, шеговито или варварско. Основната особеност на човешката игра не е, че емоциите са фалшиви, а че са направлявани. Това се разкрива в случаите, когато се налагат санкции върху нелегитимната проява на емоции. Играта може да е ужасно, дори фатално сериозна, но социалните санкции са сериозни само ако правилата бъдат нарушени.

Развлеченията и игрите заместват реалното изживяване на реална близост и поради това могат да се разглеждат по-скоро като предварителни ангажменти, отколкото като съюзи и да се определят като мъчителни форми на игра. Близостта се появява, когато индивидуалното (най-често инстинктивно) програмиране се засили, а социалното моделиране и последвалите ограничения и мотиви започнат да отстъпват. Тя е единственият напълно засищащ отговор на глада за дразнителни, за внимание и за структура. Прототипът ѝ е актът на любещо насищане.

Гладът за структура има същата стойност за оцеляването, както и гладът за дразнителни. Гладът за дразнителни и гладът за внимание изразяват потребността да се избягват сетивният и емоционалният глад, които водят до биологичен упадък. Гладът за структура изразява потребността да се избягва скуката, а Киркегор<sup>12</sup> посочва злините, произтичащи от неструктурираното време. Ако се задържи по-дълго, скуката се превръща в синоним на емоционален глад и може да има същите последствия.

Самотният индивид може да подреди времето по два начина: с активност и с фантазия. Той може да бъде самотен и в присъствието на други хора, както добре знае всеки учител. Когато човек е член на социална група от двама или повече индивиди, възможностите за структуриране на времето са няколко. По реда на сложността си те са следните: (1) Ритуали; (2) Развлечения; (3) Игри;

10 Levine, S. „Infantile Experience and Resistance to Physiological Stress”, *Science*, 126: 405, 30 August 1957.

11 Huizinga, J. *Homo Ludens*, Routledge, 1949.

12 Kierkegaard, S.A *Kierkegaard Anthology* (ed. R. Bretall), Princeton University Press, 1947, pp. 22ff.

(4) Близост и (5) Активност, която може да служи за матрица на всяка от другите възможности. Целта на всеки член на групата е да извлече максимален брой удоволствия от транзакциите си с другите членове. Колкото по-достъпен е самият той, толкова повече удоволствия може да получи. По-голямата част от програмирането на социалните му операции е автоматично. Тъй като някои от удоволствията, получавани при това програмиране (например саморазрушителните), трудно могат да попаднат в обичайния смислов обег на думата удоволствия, по-добре ще е да се въведе някой по-неутрален термин, като печалби или изгоди.

Изгодите от социалния контакт се въртят около соматичното и психичното равновесие и са свързани със следните фактори:

1. освобождаването от напрежение;
2. избягването на неприятни ситуации;
3. осигуряването на погальване и
4. поддържането на вече установено равновесие.

Всички изброени фактори са подробно изследвани и обсъждани от физиолози, психолози и психоаналитици. Преведени на езика на социалната психиатрия, могат да бъдат определени като:

1. главни вътрешни печалби;
2. главни външни печалби;
3. второстепенни печалби и
4. екзистенциални печалби.

Първите три вида съответстват на печалбите от болест, описвани от Фройд: вътрешната параносична печалба, външната параносична и епиносична печалба съответно<sup>13</sup>. Опитът показва, че по-полезно и по-поучително е социалните транзакции да се анализират от гледна точка на извличаните изгоди, а не да се разглеждат като отбранителни операции. Първо, най-добрата отбрана е изобщо да не се участва в никакви транзакции; второ, при тази гледна точка понятието отбрана включва само част от първите два вида печалби, а останалите, заедно с третия и четвъртия вид, не се вземат предвид.

Формите на социален контакт, носещи най-голямо удовлетворение – независимо дали влизат или не в матрица на активност, – са игрите и близостта. Продължителната интимна близост е рядкост и най-често личен въпрос; **значимите социални взаимоотношения обикновено приемат формата на игри** и именно това е темата, която представлява интерес за нас в случая. По-големи подробности за структурирането на времето можете да намерите в книгата ми за динамиката на групите<sup>14</sup>.

13 Freud, S. „General Remarks on Hysterical Attacks“, StandartEdn, Hogarth Press, London, 1955.

Freud, S. „Analysis of a Case of Hysteria“, *ibid.*, VI, 1953.

14 Berne, E. *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups*, Pitman Medical, 1963.

# ПЪРВА ЧАСТ – Анализ на игрите

## Структурен анализ

Наблюдението на спонтанната социална активност, осъществявано най-успешно в някои видове групи за психотерапия, показва, че от време на време хората проявяват забележими промени в позата, гледната точка, гласа, речта и в други аспекти на поведението си. Тези поведенчески промени често се придружават с промени в чувството. Определен набор от поведенчески модели у даден индивид съответства на едно душевно състояние, докато друг набор се свързва с различна психична нагласа, често несъвместима с първата. Тези промени и различия пораждат идеята за състоянията на Егото.

На специализиран език състоянието на Егото от феноменологична гледна точка може да се опише като свързана система от чувства, а от операционална гледна точка – като набор от свързани поведенчески модели. На практика това е система от чувства, съпътствани от съответен набор от поведенчески модели. Изглежда, че всеки индивид разполага с ограничен репертоар от такива състояния на Егото, които не са роли, а психични реалности. Репертоарът може да се раздели на следните категории:

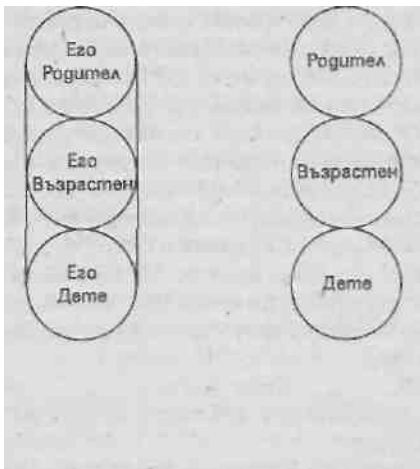
1. състояния на Егото, които наподобяват тези на родители;
2. състояния на Егото, които са насочени самостоятелно към обективна оценка на действителността, и
3. такива, които представят архаични остатъци, все още действащи състояния на Егото, които са били закрепени в ранното детство.

Технически тези състояния на Егото се наричат екстеропсихични, неопсихични и археопсихични съответно. На разговорен език проявите им се наричат **Родител**, **Възрастен** и **Дете**, като тези прости термини се използват във всички освен в най-формалните анализи.

Следователно в даден момент всеки индивид, принадлежащ към социална група, ще проявява състояние на Егото на Родител, Възрастен или Дете и индивидите ще могат с различна лекота да преминават от едно състояние на Егото в друго. Тези забележки пораждат някои диагностични твърдения. „Това е твоят Родител“ означава: „Сега ти си в същото душевно състояние, в което обикновено е бил единият от родителите ти (или някой твой настойник), и реагираш така, както би реагирал той – със същата поза, жестове, речник, чувства и така нататък.“ „Това е твоят Възрастен“ означава: „Ти току-що си направил самостоятелна, обективна оценка на положението и непредубедено изразяваш мисловните процеси, проблемите, които долавяш, или заключенията, до които си достигнал.“ „Това е твоето Дете“ означава: „Характерът и целта на реакцията ти са същите, както когато беше малко момче или момиче.“

Следствията са:

1. Че всеки индивид има родители (или настойници) и носи у себе си набор от състояния на Егото, възпроизвеждащи състоянията на Егото на тези родители (така, както той ги е възприемал), и че в дадени обстоятелства родителските състояния на Егото могат да се активизират (екстеропсихично функциониране). Казано разговорно: „Всеки носи в себе си своите родители.“
2. Че всеки индивид (включително и децата, лицата със забавено умствено развитие и шизофрениците) е в състояние обективно да преработва данни, ако съответното състояние на Егото му може да бъде активизирано (неопсихично функциониране). Казано разговорно: „Всеки има Възрастен в себе си.“
3. Че всеки индивид някога е бил по-млад, отколкото е в момента, и че носи в себе си закрепени остатъци от младите си години. При определени обстоятелства тези остатъци ще се активизират (археопсихично функциониране). Казано разговорно: „Всеки носи в себе си едно малко момченце или момиченце.“



(А)  
Структурна  
диаграма

(Б)  
Опростена  
форма

Фиг. 1. Структурна диаграма

На този етап е уместно да разгледаме фиг. 1А, която се нарича *структурна диаграма*. Ако изхождаме от споменатата гледна точка, това е диаграма на цялостната личност на всеки индивид. Включва състоянията на Егото му на Родител, Възрастен и Дете. Те са строго отделени едно от друго, тъй като са твърде различни и често несъвместими. На пръв поглед за неопитния наблюдател различията може да не са видими, но скоро започват да правят впечатление и стават интересни на всеки, който си направи труда да изучи структурната диагноза. Отсега нататък за удобство ще наричаме конкретните хора родители, възрастни или деца с малка буква; изписани с главната буква – Родител, Възрастен и Дете – ще използваме, когато става въпрос за състояния на Егото. Фиг. 1Б представя структурната диаграма в удобна и опростена форма.

Преди да завършим разглеждането на структурния анализ, ще споменем някои особености:

1. Думата „детински“ никога не се използва в структурния анализ, тъй като е получила значения на нежелателност и на нещо, което незабавно трябва да бъде преустановено или изкоренено. Терминът детски се използва, когато се описва Детето (архаично състояние на Егото), защото е в по-висока степен биологичен и е непредубеден. Всъщност в редица отношения Детето е най-ценната част на личността и може да внесе в живота на индивида това, което детето внася в семейния живот: очарование, удоволствие и творчество. Ако Детето в индивида е объркано и нездраво, последствията може да са тежки, но все пак нещо може и трябва да се направи, за да се поправи положението.
2. Същото се отнася за думите зрял и незрял. В тази система понятието незрял човек не съществува. Има само хора, у които Детето надделява неуместно или неконструктивно, но те имат цялостен и добре структуриран Възрастен, който чака да бъде открит или активизиран. И, обратно, т. нар. зрели хора са индивиди, които през по-голямата част от времето умеят да държат под контрол Възрастния, но при удобен случай Детето в тях взема връх като всяко друго дете, често с неприятни резултати.
3. Трябва да се отбележи, че Родителят се проявява в две форми, пряка и непряка: като активното състояние на Егото и като влияние. Когато състоянието на Егото е пряко активно, индивидът реагира така, както е реагирал баща му (или майка му): „Прави каквото правя аз.“ Когато родителят се проявява като непряко влияние, индивидът реагира така, както родителите му са желали да реагира: „Не прави каквото правя аз, прави каквото ти казвам.“ В първия случай индивидът се превръща в единия от тях, а във втория се приспособява към техните изисквания.
4. Следователно Детето също се проявява в две форми: като *приспособеното Дете* и като *естественото Дете*. Приспособеното Дете изменя поведението си под влияние на Родителя и се държи така, както татко му или майка му са искали от него да се държи: като послушно или като по-зряло за възрастта си например. То може да се приспособи и като се затвори в себе си или като хленчи. Следователно влиянието на Родителя е причина, а приспособеното Дете – следствие. Естественото Дете е спонтанна изява: бунт или творчество например. Потвърждение на структурния анализ се открива в резултатите от алкохолното опиянение. Обикновено то най-напред изважда Родителя от употреба, така че приспособеното Дете се освобождава от Родителското влияние и това го превръща в естественото Дете.

Що се отнася до структурата на личността, казаното досега обикновено е достатъчно за целите на ефективния анализ на игрите.

Състоянията на Егото са нормални физиологични явления. Човешкия мозък е органът или организаторът на психичния живот, а продуктите му се организират и съхраняват под формата на състояния на Егото. Конкретни доказателства за това се съдържат в някои резултати от изследванията на Пенфийлд и колегите му<sup>15-16</sup>. Съществуват и други системи за категоризация на различни равнища като фактологичната памет, но естествената форма на опита като такъв е в променящите се душевни състояния. Всеки тип състояние на Егото притежава специфична жизненоважна стойност за човешкия организъм.

У Детето има интуиция<sup>17</sup>, творчество и спонтанна импулсивност и удоволствие.

Възрастният е необходим за оцеляването. Преработва данните и изчислява вероятностите, които са от съществено значение, за да се поддържат ефективни взаимоотношения с външния свят. Също притежава свои неудовлетворения и радости. Например, за да се прекоси едно шосе, по което непрекъснато се движат коли, трябва да се преработи сложна редица от данни за скоростта и действието се отлага, докато изчисленията покажат, че съществува висока степен на вероятност безопасно да се премине на отсрещната страна. Радостите, които успешните изчисления от този род носят, са характерни и при удоволствието от каране на ски, летене, плаване и други спортове, свързани с движение. Възрастният има също задачата да направлява дейностите на Родителя и на Детето и да бъде обективен посредник между тях.

Родителят има две основни функции. Първо, позволява на индивида да действа ефективно като родител на реални деца и по този начин способства за оцеляването на човешкия род. Ценността му в случая се доказва с факта, че когато отглеждат децата си, хората, които в ранно детство са били лишени от родител, се справят по-трудно от онези, които в периода на пубертета са живели с родителите си. Второ, той реагира автоматично, което пести време и енергия. Редица действия се извършват, защото „това се прави така“. По този начин Възрастният се освобождава от необходимостта да взима безброй банални решения и може да се посвети на по-важни проблеми, като остави нещата от всекидневието на Родителя.

Следователно и трите страни на личността имат голямо значение за оцеляването и за качеството на живота. Само когато някоя от тях наруши здравословното равновесие, се налага да се извърши анализ и преустройство. В нормални условия всяка от трите страни – Родител, Възрастен и Дете – заслу-

15 Penfield, W. „Memory Mechanisms“, *Archives of Neurology & Psychiatry*, 67: 178–198, 1952.

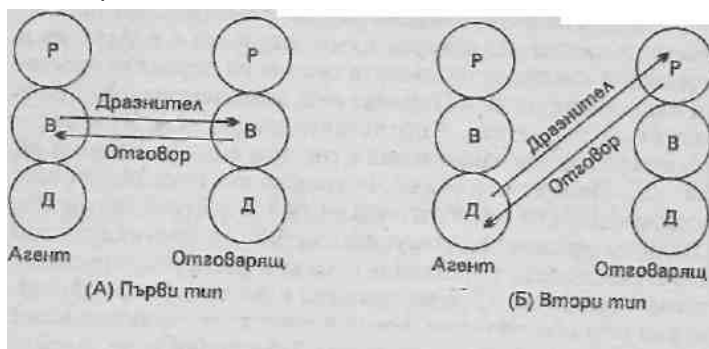
16 Penfield, W. and Jasper, H. *Epilepsy and the Functional Anatomy of the Human Brain*, Churchill, 1954, Chapter 11.

17 Berne, E. „The Psychodynamics of Intuition“, *Psychiatric Quarterly*, 36: 294 –300, 1962.

жава еднакво внимание и заема законното си място в един пълноценен и продуктивен живот.

## Транзакционен анализ

Единицата мярка за социално взаимоотношение се нарича *транзакция*. Ако двама или повече индивиди се срещнат в социална група, рано или късно един от тях ще заговори останалите или ще даде някакъв друг знак, че забелязва присъствието им. Това се нарича *транзакционен дразнител*. После някой друг ще се обади или ще направи нещо, което по някакъв начин е свързано с този дразнител. Това се нарича *транзакционен отговор*. Простият транзакционен анализ се свежда до това да се определи кое състояние на Егото е приложило транзакционния дразнител и кое е дало транзакционния отговор. Най-прости са транзакциите, в които и дразнителят, и отговорът произтичат от Възрастните участници в общуването. От данните пред себе си агентът преценява, че в момента предпочитаният инструмент е скалпел, и протяга ръка. Отговарящият разбира правилно жеста, преценява съответните сили и разстояния и поставя дръжката на скалпела точно там, където я очаква хирургът. По-сложни са транзакциите Дете-Родител. Трескаво дете иска чаша вода и грижовната майка я донася.



Фиг. 2. Комплементарни транзакции

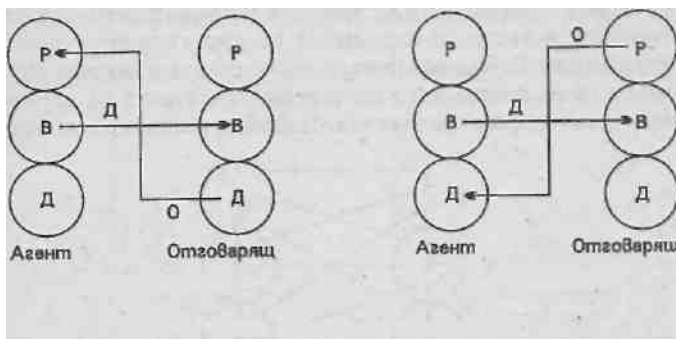
фиг. 2А. Вторият – комплементарна транзакция от втори тип – е показан на фиг. 2Б.

Очевидно е обаче, че транзакциите се разгръщат верижно, така че всеки отговор на свой ред става дразнител.

**Първото правило на комуникацията е: тя протича гладко дотогава, докато транзакциите са комплементарни.** Естествена последица от това правило е, че докато транзакциите са комплементарни, комуникацията по принцип може да протича неограничено дълго. Тези правила не зависят от характера и съдържанието на транзакциите, а се основават изцяло върху посоките на

съответните вектори. Докато транзакциите са комплементарни, за правилото няма значение дали двама души се занимават с клюки (Родител-Родител), дали решават някакъв проблем (Възрастен-Възрастен) или си играят (Дете-Дете или Родител-Дете).

**Противоположното правило е, че комуникацията се прекъсва, когато се получи кръстосана транзакция.**



(А) Първи тип (Б) Втори тип  
Фиг. 3. Кръстосани транзакции

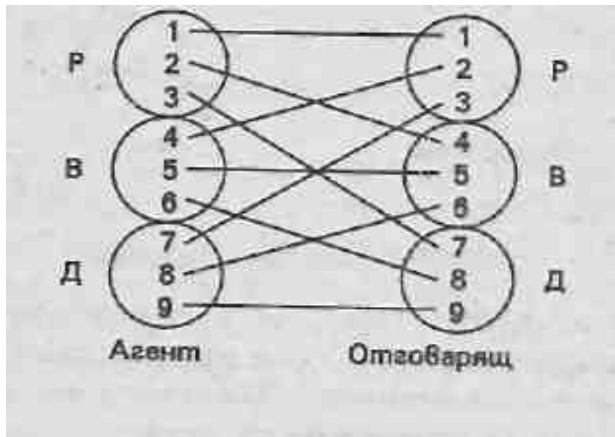
Най-често срещаната кръстосана транзакция, която е и винаги е била причината за повечето социални затруднения в света – независимо дали в брака, любовта, приятелството или службата, – е представена на фиг. 3А като кръстосана транзакция от първи тип. Този тип е основната грижа на психотерапевтите и се символизира от кла-

сическата реакция на пренасяне в психоанализата. Дразнителят е от типа Възрастен-Възрастен: например „Може би ще трябва да разберем защо напоследък пиеш повече“ или „Знаеш ли къде са копчетата за ръкавелите ми?“. Подходящият отговор от типа Възрастен-Възрастен в двата случая ще е: „Може би. И аз бих желал/а да разбера!“ или „Върху бюрото“. Ако обаче отговарящият избухне, отговорите му ще бъдат от следния тип: „Непрекъснато ме критикуваш, също както баща ми някога“ или „Винаги за всичко обвиняваш мен“. Тези отговори са от типа Дете-Родител и както показва транзакционната диаграма, векторите се пресичат. В тези случаи проблемите на Възрастния, свързани с пиенето или копчетата за ръкавели, трябва да се оставят нерешени, докато векторите не застанат отново на една линия. Това може да отнеме няколко месеца – в случая с пиенето, до няколко секунди – в случая с копчетата за ръкавели. Или агентът трябва да прояви родителското си Его като допълнение към внезапно активиралото се у отговарящия Дете, или Възрастният в отговарящия трябва да се активизира повторно като допълнение към Възрастния в агента. Ако при разговор за миенето на чинии домашната прислужница започне да протестира, това означава край на разговора за чиниите от типа Възрастен-Възрастен: от този момент нататък може да има само разговор от типа Дете-Родител или обсъждане на различен проблем между Възрастни, а именно ще запази ли прислужницата работата си.

Противоположността на кръстосаната транзакция от първи тип е представена на фиг. 3Б. Това е реакцията на контрапренасяне, позната на психотера-



певтите, в която пациентът прави обективна, подходяща за Възрастен забележка, а психотерапевтът кръстосва векторите, отговаряйки като родител, говорещ на дете. Това е кръстосана транзакция от втори тип. Във всекидневието въпросът „Знаеш ли къде са копчетата за ръкавелите ми?“ може да предизвика следния отговор: „Защо не внимаваш къде слагаш вещите си? Та ти вече не си дете.“



Фиг.4. Диаграма на взаимоотношенията

Диаграмата на взаимоотношенията на фиг. 4 представя 9 възможни вектора на социално действие между „Агент“ и „ОТГОВАРЯЩ“ и има някои интересни геометрични (топологични) свойства.

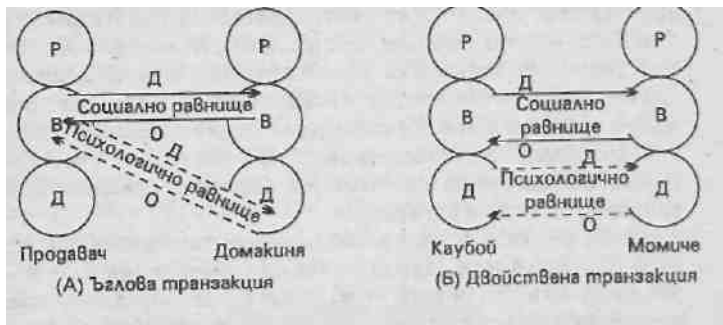
Комплементарните транзакции между индивиди, „равностойни в психологично отношение“, са представени от  $(1-1)^2$ ,  $(5-5)^2$  и  $(9-9)^2$ . Има три други комплементарни транзакции:  $(2-4)(4-2)$ ,  $(3-7)(7-3)$  и  $(6-8)(8-6)$ . Всички

останали съчетания образуват кръстосани транзакции и в по-голямата част от случаите се проявяват в диаграмата като кръстосвания: например  $(3-7)(7-3)$ , което води до двама души, които се гледат безмълвно и гневно. Ако нито един от двамата не отстъпи, комуникацията свършва и те трябва да се разделят. Най-често се случва единият да отстъпи и да се предприеме действие  $(7-3)$ , което води до игра на кавга, или в по-добрия вариант,  $(5-5)2$ , когато и двамата избухват в смях и се ръкуват.

Простите комплементарни транзакции обикновено се срещат в повърхностни служебни и социални взаимоотношения и лесно се нарушават от простите кръстосани транзакции. Всъщност повърхностното взаимоотношение може да се опише като отношение, свеждано до прости комплементарни транзакции. Подобни взаимоотношения се пораждат в хода на различни мероприятия, ритуали и развлечения. По-сложни са *скритите транзакции*, които засягат активността на повече от две състояния на Егото едновременно и които са основа за игрите. Продавачите са изключително добри в *ъгловите транзакции*, включващи три състояния на Егото. Следната размяна на реплики е несвършен, но интересен пример за игра на продавачи и купувачи:

*Продавач:* Това е по-добро, но не можете да си го позволите.

*Домакиня:* Точно него ще взема.



Фиг. 5. Скрити транзакции

равнище тези факти са насочени към Възрастния в домакинята и той би трябвало да отговори така: „Прав сте и за двете неща.“ Изкусният и опитен Възрастен в продавача обаче насочва скрития, или *психологичния вектор* към Детето в домакинята. Точността на преценката му се доказва от отговора на Детето, което всъщност казва: „Независимо от финансовите последствия ще докажа на този нахалник, че не стоя по-долу от другите му клиенти.“ Транзакцията е комплементарна и на двете равнища, тъй като отговорът на домакинята се приема безусловно като договор на Възрастен за покупка.

*Двойствената* скрита транзакция включва четири състояния на Егото и се наблюдава най-често в игри на флиртуване.

*Каубой*: Ела да разгледаш хамбара.

*Посетителка*: От малка обичам хамбарите.

Както се вижда на фиг. 5Б, на социално равнище това е разговор за хамбари между Възрастни, но на психологическо равнище е разговор за любовна игра между деца. На повърхността инициативата като че ли е у Възрастния, но крайният резултат, както в повечето игри, се определя от Детето и участниците могат да останат изненадани.

И така, транзакциите могат да се групират като комплементарни или кръстосани, прости или скрити, като скритите се делят на ъглови и двойствени.

## Процедури и ритуали

Транзакциите обикновено протичат на серии, които не са произволни, а програмирани. Програмирането може да произтича от един от трите източника: Родител, Възрастен или Дете, или по-общо, от обществото, от материала или от идиосинкразията. Тъй като потребностите на адаптацията изискват Детето да е защитено от Родителя или Възрастния, докато не се провери всяка социална ситуация, програмирането с източник Дете най-често протича в си-

Анализът на тази транзакция е илюстриран на фиг. 5А.

Продавачът, говорейки като Възрастен, съобщава два обективни факта: „Това е по-добро“ и „Не може да си го позволите“. На видимото, на *социалното*

туации на уединение и интимност, където предварителната проверка вече е извършена.

Най-простите форми на социална активност са процедурите и ритуалите. Някои от тях са универсални, други – локални, но и двата вида трябва да се учат. *Процедурата* е поредица от прости, допълващи се транзакции, насочени към манипулиране на реалността. По определение реалността има два аспекта: статичен и динамичен. *Статичната реалност* включва всяко възможно подреждане на материала във Вселената. Аритметиката например се състои от твърдения относно статичната реалност. *Динамичната реалност* може да се определи като потенциалните възможности за взаимодействие на всички енергийни системи във Вселената. Химията например се състои от твърдения относно динамичната реалност. Процедурите се основават върху преработването на данни и изготвянето на вероятностни преценки относно *материала* на реалността, а най-високото си развитие достигат в професионалните умения. Пилотирането на самолет и отстраняването на апендикс са процедури. Дотолкова, доколкото психотерапията е под контрола на Възрастния у терапевта, тя е процедура. Не е процедура, ако бъде поета от неговия Родител или Дете. Програмирането на една процедура се обуславя от материала и въз основа на преценките, които Възрастният в агента прави.

За оценка на процедурите се използват две променливи. За една процедура се казва, че е *веща*, когато агентът оползотворява максимално данните и опита, достъпни за него, независимо от някои несъвършенства, които могат да съществуват в познанията му. Ако Родителят или Детето се намесят, когато Възрастният преработва данните, процедурата се *замърсява* и става по-малко *веща*. *Ефективността* на процедурата се преценява по конкретните ѝ резултати. Следователно вещината е психологически критерий, а ефективността – материален. Местен асистент на военния лекар на един тропически остров се специализирал в оперирането на катаракта. Малкото познания, които имал, прилагал много умело, но тъй като знаел по-малко от военния лекар – европейец, не постигал такива добри резултати като него. Европейецът започнал да пие и умението му започнало да намалява, но в началото това не се отразявало на ефективността му. С течение на времето обаче ръцете му започнали да треперят и асистентът му вече го превъзхождал и по вещина, и по ефективност. Този пример показва, че двете променливи могат да бъдат оценени най-добре от експерт по съответните процедури: вещината – чрез лично запознаване с агента, а ефективността – чрез анализ на конкретните резултати.

От тази гледна точка *ритуалът* може да се определи като превърнала се в стереотип редица от прости, допълващи се транзакции, програмирани от външни социални сили. В неформалния ритуал – като социалното сбогуване – в подробностите може да има значителни различия от локален характер, въпреки че основната му форма остава една и съща. Формалният ритуал,

например католическата литургия, предлага много по-малко възможности за избор. Формата на един ритуал по традиция се определя от Родителя, макар че по-късни родителски влияния също могат да окажат сходни, но по-нетрайни въздействия в банални случаи. Някои формални ритуали, които са от особен исторически или антропологичен интерес, имат две фази: (1) фаза, в която транзакциите се осъществяват в условията на строги Родителски ограничения, и (2) фаза на Родителска либералност, в която на Детето се предоставя почти пълна свобода в транзакциите, стигаща до необузданост.

Редица формални ритуали са се зародили като силно замърсени, макар и доста вещи процедури, но с течение на времето и промяната на обстоятелствата са изгубили цялата си валидност на процедури, оставайки полезни като актове на вяра. От транзакционна гледна точка те са облекчаващи вината или търсещи награда отстъпки пред традиционните Родителски изисквания. Предлагат безопасен, успокояващ (апотропеичен) и често приятен метод за структуриране на времето.

По-голямо значение като увод към анализа на игрите имат неформалните ритуали, а сред най-поучителните са американските ритуали на поздравяване:

1А: Здравсти! (Здравей, добро утро.)

1Б: Здравсти! (Здравей, добро утро.)

2А: Топличко ли ти е? (Как си?)

2Б: Топличко. Макар че май ще вали. (Добре съм. Ти как си?)

3А: Хайде, умната. (Добре.)

3Б: Довиждане.

4А: До скоро виждане.

4Б: До скоро виждане.

Очевидно целта на тази размяна не е да даде информация. Наистина, ако тук има някаква информация, тя умело се премълчава. На г-н А може да са необходими 15 минути, за да каже как е, а г-н Б, който му е случаен познат, няма намерение да го слуша толкова дълго. Тази редица от транзакции уместно се характеризира с израза „ритуал от осем погалвания“. Ако А и Б бързат, и двамата могат да минат с размяна на две погалвания „здрасти“ – „здрасти“. Ако бяха старомодни ориенталски властелини, щяха да изпълнят ритуал от 200 погалвания, преди да заговорят делово. Междувременно на езика на транзакционния анализ А и Б до известна степен взаимно подобряват здравето си, тъй като поне за момента „гръбначните им мозъци няма да се сбръчкат“ и всеки от двамата съответно е благодарен на другия.

Този ритуал се основава на грижливи интуитивни изчисления, извършвани и от двете страни. На този етап от познанството си те смятат, че дължат един на друг точно четири погалвания при всяка среща, и то не по-често от веднъж дневно. Ако случайно се срещнат още веднъж – да кажем през следващия половин час – и няма нищо ново, което да обсъждат, те или ще се разминат безмълвно, или съвсем леко ще си кимнат, или най-много ще кажат небрежно

„здрасти“ – „здрасти“. Тези изчисления се задържат не само за кратки интервали, но и за няколко месеца. Сега да си представим **г-н В** и **г-н Г**, които се разминават средно веднъж дневно, разменят си по едно погалване – „здрасти“ – „здрасти“ – и всеки продължава пътя си. **Г-н В** заминава на едномесечна ваканция. В деня след завръщането си се срещат с **г-н Г** както обикновено. Ако в този случай **г-н Г** каже само „здрасти!“ и нищо повече, **г-н В** ще се почувства обиден, „гръбначният му мозък ще се посбръчка“. По неговите изчисления двамата с **г-н Г** си дължат около 30 погалвания. Те могат да се съберат от няколко транзакции, стига да са достатъчно изразителни. **Г-н Г** казва следното, като всяка единица интензивност или интерес се равнява на едно погалване:

1Г Здравсти! (1 единица)

2Г: Напоследък не съм те виждал. (2 единици)

3Г: А, така ли! Къде беше? (5 единици)

4Г: Ами това наистина е интересно. Как беше? (7 единици)

5Г: Да, наистина изглеждаш добре. (4 единици) Семейството с тебе ли беше? (4 единици)

6Г: Е, хайде, радвам се, че се върна. (4 единици)

7Г: До скоро виждане. (1 единица)

Това дава на **г-н Г** общо 28 единици. И той, и **г-н В** знаят, че на следващия ден ще компенсира липсващите единици, така че за момента сметката практически е уредена. Два дни по-късно ще се върнат към обичайната размяна на две погалвания „здрасти“ – „здрасти“. Но сега те „се познават по-добре“, т.е. всеки от двамата знае, че другият е осигурен, и това може да е от полза, ако случайно се срещнат в обществото.

Струва си да разгледаме и обратния случай. **Г-н Д** и **г-н Е** са си създали ритуал от две погалвания „здрасти“ – „здрасти“. Един ден, вместо да отmine, **г-н Д** се спира и пита: „Как си?“ Разговорът протича така:

1Д: Здравсти!

1Е: Здравсти!

2Д: Как си?

2Е {озадачен}: Добре съм. Ти как си?

3Д: Всичко е наред. Топличко ли ти е?

3Е: Да. {Предпазливо.} Май ще вали обаче.

4Д: Радвам се, че те виждам отново.

4Е: И аз. Съжалявам, но трябва да стигна до библиотеката, преди да я затворят. До скоро виждане.

5Д: До скоро виждане.

**Г-н Е** отминава забързан, като си мисли: „Какво го е прихванало? Дали не иска да се сприятелим?“ На езика на транзакциите това означава: „Той ми дължи само едно погалване, защо ми дава пет?“

Още по-елементарна демонстрация на действително транзакционния, делови характер на тези прости ритуали е случаят, когато **г-н Ж** казва „здравсти!“, а **г-н З** отминава, без да отговори. Реакцията на **г-н Ж** е: „Какво му става?“, кое-

то означава: „Отправих му погалване, което той не ми върна.“ Ако **г-н 3** продължи в този дух и се държи така и към други познати, по негов адрес скоро може тръгнат различни слухове.

В граничните случаи понякога е трудно да се различи процедурата от ритуала. Неспециалистите са склонни да наричат професионалните процедури ритуали, докато фактически всяка транзакция може да се основава върху солиден, дори жизнено важен опит, но лайкът не е подготвен да го оцени. И, обратно, професионалистите са склонни да рационализират някои ритуални елементи, останали свързани с техните процедури, и да отхвърлят скептичните лайци под предлог, че не са подготвени да разбират. А един от начините, по които окопалите се професионалисти могат да се противопоставят на вярването на солидни нови процедури, е, като ги осмееят и обявят за ритуали. Така, че съдбата на Земелвайс и на други новатори изглежда логична.

Съществената и сходна черта на процедурите и ритуалите е, че са превърнати в стереотип. Зароди ли се веднъж първата транзакция, цялата редица може да се предвиди. По предварително определен път тя стига до предопределен изход, освен ако не възникнат специални условия. Разликата между тях е в произхода на предопределеността: процедурите се програмират от Възрастния, а ритуалите се моделират от Родителя.

Индивидите, които не са наясно или не владеят ритуалите, понякога ги отбягват, като ги заменят с процедури. Ще ги срещнете например сред хората, които обичат да помагат на домакинята в приготвянето или сервирането на храните и напитките по време на празненство.

## Развлечения

Развлеченията протичат в социални и темпорални матрици с различна степен на сложност и следователно се различават по сложност. Ако си послужим обаче с транзакцията като единица за социално взаимодействие, от подходящите ситуации можем да извлечем едно цяло, което може да бъде наречено просто развлечение. То ще се определи като редица от полуритуални, прости, комплементарни транзакции, разположени около едно-единствено поле с материал, чиято главна цел е да структурира интервал от време. Началото и краят му обикновено се бележат от процедури или ритуали. Транзакциите са програмирани адаптивно, така че всяка страна да извлича максимална полза или печалба по време на интервала. Колкото по-успешна е адаптацията на даден човек, толкова повече ще извлича от транзакциите.

Развлеченията обикновено се разиграват на празненства (светски събирания) или докато се изчаква началото на официално събрание. Тези периоди на чакане, преди да започне някое събрание, имат същата структура и динамика като празненствата. Развлеченията могат да приемат формата, описвана

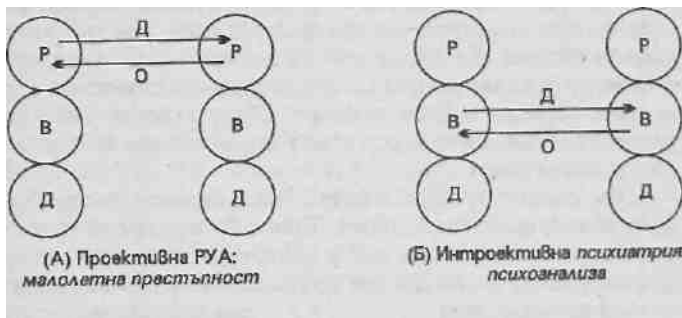
като клюкарстване, а могат да станат и по-сериозни, например да вземат характера на спор. Голям коктейл често изпълнява ролята на своеобразна галерия за излагане на развлечения.

В един от ъглите на стаята неколцина играят **родителско-учителска асоциация** (РУА), в друг ъгъл е **форумът за психиатрия**, в трети се разиграва **бил ли си някога** или **а, какво стана**, четвърти ъгъл е зает с **Дженеръл мотърс**, а бюфетът е запазен за жени, желаещи да играят на **кухня** или **гардероб**.

Процедурата на такова събиране може да е същата, като тук-там се променят имената. Сходни са процедурите на десетина подобни празненства, протичащи едновременно в един и същ район. По време на други десетина празненства, ставащи в различна социална прослойка, се разгръщат различни развлечения.

Развлеченията могат да се класифицират по различни начини. Външните детерминанти са социологични (пол, възраст, семейно положение, културна, расова или икономическа). Докато **Дженеръл мотърс** (сравняване на леки коли) и **кой спечели** (спорт) са **мъжки разговор**, **бакалница**, **кухня** и **гардероб** са **женски разговор**. **Как е любовта** е типично за юношите, а настъпването на средната възраст се бележи с преход към **балансов отчет**. Други екземпляри от тази категория, все варианти на светски разговор, са: **как да** (постъпя, за да направя това или онова), разговор, който с лекота запълва краткотрайни самолетни полети; **колко** (струва), популярен в дребнобуржоазните барове; **бил ли си някога** (в някое предизвикващо носталгия кътче на света), буржоазна игра за ветерани като търговските пътници; **познаваш ли** (този или този) за самотни хора; **а какво стана** (с добрия стар Джо), често разигравана от материално преуспели и от неуспели хора; **на следващата сутрин** (такъв страшен махмурлук) и **мартини** (знам по-добър начин) – игра, типична за някои амбициозни млади хора.

Структурно-транзакционната класификация е по-лична. Така например РУА може да се играе на три нива. На ниво Дете-Дете приема формата на **как се оправяш с непокорни родители**. Същинската форма на РУА на ниво Възрастен-Възрастен е популярна сред просветени млади майки. При по-възрастни хора играта приема догматичната форма на **малолетна престъпност**, типична за ниво Родител-Родител. Някои брачни двойки играят на **кажи им, скъпи**, където съпругата е в ролята на родител, а съпругът се явява като преждевременно развито дете. **Гледай, мамо, изобщо не се държа** също е развлечение от типа Дете-Родител, подходящо за всички възрасти и понякога срамежливо пригаждано към **стига глупости бе, хора**.



Фиг. 6. Развлечения

Още по-убедителна е психологичната класификация на развлеченията. Като *РУА*, така и *психиатрия* например могат да бъдат играни в проективна и интроективна форма. Анализът на *РУА* от проективен тип е представен на **фиг. 6А** и се основава върху следната парадигма Родител-Родител:

- А: Цялата тази престъпност нямаше да съществува, ако не бяха разтурените семейства.
- Б: Не е само това. Днес и в добрите семейства децата не се научават на добри обноски, както беше някога.

Интроективният тип се разгръща по следния начин (Възрастен-Възрастен):

- В: Изглежда, че нямам качествата на истинска майка.
- Г: Каквито и усилия да полагаш, децата никога не порастват такива, каквито си ги искала, и затова постоянно се чудиш дали постъпваш правилно и къде са грешките ти.

Развлечението *психиатрия* от проективен тип приема формата на Възрастен-Възрастен така:

- Д: Мисля си, че някаква неосъзната орална фрустрация го кара да се държи така.
- Е: Изглежда, че си сублимирал успешно агресивните си наклонности.

**Фигура 6Б** представя *психиатрия* от интроективен тип, друго развлечение от типа Възрастен-Възрастен.

- Ж: За мен тази картина символизира цапаница.
- З: Аз пък, като рисувам, правя удоволствие на баща си.

Освен че структурират времето и осигуряват взаимно приемливи погалвания за участващите страни, развлеченията изпълняват допълнителната функция на процеси на социален подбор. Докато се разиграва едно развлечение, Детето във всеки играч преценява внимателно възможностите на останалите участници. В края на празненството всеки си е подбрал неколцина играчи, с които би искал да се среща по-често, а други е отхвърлил, независимо колко умело или приятно са се представили по време на развлечението. Онези, които той подбере, изглеждат най-вероятните кандидати за по-сложни взаимоотношения, а именно за игрите. Този подбор – макар и достатъчно рационализиран – всъщност е до голяма степен несъзнателен и интуитивен.



В по-специални случаи Възрастният взема надмощие над Детето в процеса на подбора. Това най-успешно се илюстрира от застрахователен агент, който грижливо се учи на социални развлечения. Докато той играе, Възрастният в него слухти за възможни перспективи и ги подбира сред играчите като хора, с които би желал да се среща по-често. Умението им в игрите или привлекателността им нямат никакво значение в процеса на подбора му, който в повечето случаи се основава на странични фактори – в конкретния случай на финансова подготвеност.

В развлеченията обаче се съдържа специфичен аспект на изключителност. Например *мъжки разговор* не се смесва с *женски разговор*. Хора, които съсредоточено играят на *бил ли си някога* (там), ще изпитат раздразнение, ако към тях се доближи някой досадник, който иска да играе на *колко* (струва авокадото) или на *следващата сутрин*. Хора, играещи на проективна РУА, ще се раздразнят, ако им се натрапи интроективна РУА, макар че раздразнението им ще е по-слабо, отколкото ако проективна РУА бъде бъде натрапена на хора, играещи интроективна РУА.

Развлеченията са основата, върху която човек подбира познатите си, и могат да доведат до приятелство. Две жени, които всяка сутрин си ходят на гости, за да пият кафе и да играят на *безотговорен съпруг*, приемат хладно трета съседка, която е решила да играе на *оптимизъм*. Ако двете си споделят колко подли са съпрузите им, никак няма да им е приятно да дойде някоя трета и да заяви, че мъжът ѝ е чудесен, даже идеален. Те няма дълго да я изтърпят. На коктейл, ако някой иска да премине от един ъгъл в друг, трябва или да се присъедини към развлечението в новия ъгъл, или да успее да обърне вниманието в друга посока. Разбира се, обиграната домакиня веднага взема нещата в свои ръце и обявява програмата: „Тъкмо разиграваме проективна РУА. Какво ще кажеш?“ Или: „Момичета, стига сте играли на *гардероб*. Г-н И е писател/политик/хирург и съм сигурна, че ще иска да поиграе на *гледай, мамо, изобщо не се държа*. Нали, г-н И?“

Друго важно предимство, което развлеченията дават, е затвърждаването на ролята и стабилизирането на позицията. *Роля* е нещо подобно на това, което Юнг нарича персона, с тази разлика, че е по-малко опортюнистична и по-дълбоко вкоренена във фантазията на личността. Така например в проективната РУА един играч може да възприеме ролята на строг Родител, друг – на добродетелен Родител, трети – на либерален Родител, а четвърти – на полезен Родител. И четиримата преживяват и проявяват Родителско състояние на Егото, но всеки се представя различно. Ролята на всеки един се затвърждава, ако се наложи, с други думи, ако не срещне враждебност, или се засилва при всяка срещната враждебност, или получава одобрение чрез погалване от някои типове хора.

Затвърждаването на ролята на индивида прави по-стабилна неговата *позиция*. Това е *екзистенциална* печалба от развлечението. Позицията е просто

предикативно твърдение, което влияе върху всички транзакции на индивида и в края на краищата определя съдбата му, а често и съдбата на потомците му. Позицията може да е в по-ниска или в по-висока степен абсолютна. Типични позиции, от които може да се играе проективна РУА, са:

- „Всички деца са лоши!“
- „Всички други деца са лоши!“
- „Всички деца са тъжни!“
- „Всички деца са преследвани!“

Тези позиции могат да породят ролята на **строгия**, на **добродетелния**, на **либералния** и на **полезния** Родител съответно. Всъщност позицията се проявява главно чрез мисловната *нагласа*, която поражда. С тази нагласа индивидът предприема транзакциите, съставляващи ролята му.

Позиции се заемат и се фиксират изненадващо рано, от втората или дори от първата до седмата година от живота на детето – във всеки случай много преди индивидът да е станал достатъчно компетентен или опитен, за да поеме такъв сериозен ангажимент. Не е трудно по позицията на даден индивид да се заключи какво детство е имал. Ако нещо или някой не се намеси, той ще прекара остатъка от живота си в стабилизиране на позицията си и в преодоляване на ситуации, които я застрашават като ги избягва, като парира някои от елементите им или ги манипулира предизвикателно, така че от заплахи да се превърнат в оправдания. Една от причините, поради която развлеченията стават толкова стереотипни, е, че служат на такива стереотипни цели. Печалбите, които предлагат обаче, показват защо хората с такова желание ги разиграват и защо могат да бъдат толкова приятни, ако се играят с хора, които поддържат конструктивни или великодушни позиции.

Развлечението невинаги се разграничава лесно от дадена активност. Често се срещат комбинации. Голям брой обикновени развлечения като *Дженеръл мотърс* съдържат това, което психолозите наричат множествен избор – довършване на изречения.

- А: Форд/Шевролет/Плимут ми харесва повече, отколкото Форд/Шевролет/Плимут, защото...
- Б: Бих предпочел Форд/Шевролет/Плимут пред Форд/Шевролет/Плимут, защото...

Очевидно е, че в тези стереотипи всъщност може да се съдържа полезна информация.

Ще споменем и някои други широко разпространени развлечения. *И аз също* често е вариант *Не е ли ужасно. Защо не* (вземат мерки) е любимо развлечение за домакини, които не желаят да бъдат еманципирани. *Тогава ние ще* е развлечение от типа Дете-Дете. *Хайде да* (направим нещо) се играе от малолетни престъпници или от палави възрастни.

# Игри

## 1. Определение

**Играта е поредица от допълващи се, скрити транзакции, които се развиват до определен, предвидим изход.**

Описва се като повтарящ се набор от транзакции, често стандартни, повърхностно правдоподобни, със скрита мотивация или, казано на разговорен език, играта е поредица от ходове с уловка, или „трик“.

Игрите се разграничават лесно от процедурите, ритуалите и развлеченията по две основни особености:

(1) по скрития си характер и

(2) по наградата.

Процедурите може да са успешни, ритуалите – ефективни, а развлеченията – изгодни, но всички те по определение са спонтанни. В тях може да има спор, но не и конфликт, а краят може да е сензационен, но не драматичен. Всяка игра обаче в основата си е нечестна, а в изхода ѝ има нещо драматично, което е различно от обикновената възбуда.

Остава ни да разграничим игрите от още един тип социално действие, което досега не сме обсъждали. Става въпрос за *операцията*, която е проста транзакция или набор от транзакции, предприети с конкретна, заявена цел. Ако някой открито търси сигурност и я получи, това е операция. Ако някой търси сигурност и след като я получи, по някакъв начин я използва във вреда на онзи, които му я е вдъхнал, това е игра. На пръв поглед следователно играта прилича на набор от операции, но след получаване на отплатата се оказва, че тези операции всъщност са били *маневри* – не открити молби, а ходове на играта.

В играта *застраховане* например независимо от това какво постига агентът в разговора, ако е голям играч, той действително търси или разработва определена перспектива. Ако е наистина „печен“, целта му е да постигне успех. Същото важи и в играта *недвижими имоти* и *пижама* и други сродни занимания. Следователно по време на светско събиране, докато се занимава с развлечения – главно варианти на *балансов отчет*, – един търговски пътник може да скрие зад дружелюбен разговор поредица ловки маневри, с които иска да извлече информация, представляваща професионален интерес за него. Съществуват десетки специализирани списания, чиято задача е да усъвършенстват търговските маниери. Те правят прегледи на изтъкнати играчи и игри (интересни оператори, които сключват необикновено големи сделки). На езика на транзакциите това са просто варианти на „*Спортс илъстриейтед*“, „*Чес уърлд*“ и други спортни списания.

Що се отнася до ъгловите транзакции – игри, планирани съзнателно с професионална точност под контрола на Възрастен и целящи да дадат максимална печалба, големите игри на злоупотреба с доверие, процъфтяващи в началото на ХХ век, са ненадминати, като се има предвид вложеното в тях подробно практическо планиране и психологична виртуозност<sup>18</sup>.

Това, което представлява интерес за нас сега, са несъзнателните игри, играени от невинни хора, заети в двойствени транзакции, които те не осъзнават напълно и които съставляват най-важният елемент на социалния живот в цял свят. Поради динамичните си качества игрите лесно се разграничават от простите статични *нагласи*, които произтичат от заемането на позиция.

Употребата на думата игра не бива да ни заблуждава. Както изяснихме в увода, тя не означава непременно забавление или дори радост. Мнозина търговски пътници не смятат работата си за удоволствие, както Артър Милър изяснява в пиесата *Смъртта на търговския пътник*. В нея също може да не липсва сериозност. Футболните мачове днес се приемат твърде сериозно, но не по-сериозно, отколкото транзакционни игри като *алкоголик* или *рапо трета степен*.

Същото се отнася и за думата игра, в смисъл игра на карти или игра на сделки. Всеки, който е играл дълго време на карти или на борсата, може да го потвърди. На антрополозите е известно, че игрите, както и последиците от тях, могат да бъдат сериозни.

Най-сложната игра, която изобщо е съществувала, е *царедворец*, добре описана от Стендал в *Пармският манастир*. Тя е била абсолютно сериозна.

Най-зловеща от всички игри естествено е *война*.

## 2. Една типична игра

Най-широко разпространената игра, играна от съпрузи, се нарича разговорно *ако не беше ти*. С нейна помощ ще илюстрираме особеностите на игрите изобщо.

Г-жа Уайт се оплаквала, че съпругът ѝ силно ограничава светските ѝ занимания и затова не успяла да се научи да танцува. Вследствие някои промени в нагласата ѝ, получени след психиатрично лечение, съпругът ѝ развил известна несигурност и станал по-отстъпчив. Г-жа Уайт се почувствала свободна да разшири сферата на заниманията си. Записала се в курс по танци и тогава с отчаяние установила, че изпитва болезнен страх от дансинга и че трябва да се откаже от намерението си.

Това неуспешно приключение и други подобни преживявания разкрили някои важни страни от структурата на брака ѝ. **Сред многобройните си канди-**

18 Maurer, D. W *The Big Con*, The Bobbs-Merrill Co., New York, 1940.

дати за женитба тя избрала за съпруг властен човек. Това ѝ давало възможност да се оплаква, че би могла да прави най-различни неща „*ако не беше ти*“. Много нейни приятелки също имали властни съпрузи и когато се събирали сутрин на кафе, дълго играели на *ако не беше той*.

Оказало се обаче, че противно на оплакванията на г-жа Уайт съпругът всъщност ѝ правел голяма услуга, като ѝ забранявал да се занимава с нещо, от което истински се страхува, и по този начин не ѝ позволявал дори да осъзнае страховете си. **Това е една от причините, поради които Детето в нея мъдро си е избрало такъв съпруг.**

Имало обаче и нещо друго. Неговите забрани и нейните оплаквания водели до чести кавги, които застрашавали сексуалния им живот. Поради чувството си за вина той често ѝ носел подаръци, които при други обстоятелства е могла и да не получи. Когато ѝ давал по-голяма свобода, подаръците му естествено ставали по-малки и по-редки. Между нея и съпруга ѝ имало малко общи неща, като се изключат грижите около домакинството и децата, така че кавгите се откроявали като важни събития. В тези случаи те разговаряли за всичко друго, но не и за банални неща. В края на краищата семейният живот ѝ доказал нещо, което тя твърдяла отдавна – че всички мъже са зловни и тиранични. Оказало се, че тази нагласа е свързана с някакви фантазии за претърпян сексуален тормоз, които са я преследвали в млада възраст.

Тази игра може общо да се характеризира по няколко начина. Очевидно е, че тя принадлежи към голямата сфера на *социалната динамика*. Основният факт е, че като се оженят, г-н и г-жа Уайт имат възможност да общуват помежду си, а тази възможност може да се нарече *социален контакт*. Фактът, че те използват възможността, превръща домакинството им в *социална общност* – за разлика от влак на нийоркското метро например, където пътниците са в пространствен контакт, но рядко се възползват от възможността и образуват необщителна общност. Влиянието, което всеки един от съпрузите Уайт оказва върху поведението и реакциите на другия, представлява *социалното действие*. То ще бъде изследвано от различни гледни точки в рамките на различни дисциплини. Тъй като ние тук се занимаваме с личните истории и с психодинамиката на индивидите, настоящият подход е един от аспектите на *социалната психиатрия*, а „здравословността“ на анализираниите игри се подлага на известна имплицитна преценка. Този подход в известна степен се различава от по-неутралните и по-неангажираните нагласи на социологията и социалната психология. Психиатрията си запазва правото да каже „Един момент!“, което другите дисциплини не си позволяват. Транзакционният анализ е клон на социалната психиатрия, а анализът на игрите е специален аспект на транзакционния анализ.

Практическият анализ на игрите разглежда специални случаи, изникващи в специфични ситуации. Теоретичният анализ на игрите прави опит да покаже абстрактно и в обобщен вид характеристиките на различни игри, така че да

могат да се разпознават независимо от моментното им словесно съдържание и от културната им матрица. В теоретичния анализ на *ако не беше ти* – семеен тип игра, например, характеристиките на тази игра би трябвало да се изложат така, че тя да може да бъде разпозната еднакво лесно и в джунглата на Нова Гвинея, и в сграда в Манхатън, независимо дали е свързана със сватбено тържество или с финансови проблеми около купуването на въдица за внучетата; и без оглед на това дали ходовете се правят грубо или елегантно съобразно допустимите степени на откровеност между съпруга и съпругата. Широкото разпространение на играта в дадено общество е проблем за социологията и антропологията. Анализът на игрите като част от социалната психиатрия се интересува само от описанието на играта, когато тя се разиграва, независимо колко често е това. Такова разграничение не е пълно, но е аналогично с разграничението между общественото здравеопазване и вътрешната медицина. Първото се интересува от разпространението на маларията, докато второто изучава случаите на малария там, където те се появяват – в джунглата или в Манхатън.

За настоящия момент се приема, че дадената по-долу схема е от най-голяма полза за теоретичния анализ на игрите. Няма съмнение, че с натрупването на нови знания схемата ще се усъвършенства. Първото изискване е да се приеме, че определена редица от маневри отговаря на критериите за игра. След това се събират колкото е възможно по-голям брой „мостри“ от играта и се изолират значимите особености на колекцията. Определени аспекти се налагат като съществени.

Тези аспекти се групират по специални заглавия, които са така измислени, че да са максимално съдържателни и поучителни за сегашното ниво на знания. Анализът се предприема от гледна точка на потърпевщата страна – в случая г-жа Уайт.

**Теза.** Тя е общо описание на играта, включваща, от една страна, непосредствената редица от събития (социалното равнище), а, от друга, информацията за психологичния фон, върху който са възникнали, за еволюцията и значимостта им (психологичното равнище). В случая на *ако не беше ти*, семеен тип, изложените по-горе подробности са достатъчни. За по-голяма краткост отук нататък ще означаваме играта като АНБТ.

**Антитеза.** Презумпцията, че дадена поредица представлява игра, е предварителна, докато не бъде проверена по екзистенциален път. Проверката се извършва чрез отказ да се играе или чрез подбиване на отплатата. Тогава т. нар. потърпевша страна ще положи по-големи усилия да продължи играта. При твърд отказ да се играе или при успешно подбиване на печалбата потърпевщата страна изпада в състояние, наричано отчаяние, което отчасти прилича на депресия, но се различава от нея по някои съществени подробности. По-остро е и съдържа елементи на фрустрация и смут. Може да се прояви например с пристъп на объркан плач. При успешно лечение плачът

скоро може да се смени с весел смях, сочещ осмисляне на Възрастен: „Ето пак ме прихванаха!“ Така че отчаянието е проблем на Възрастния, докато при депресията изпълнителната власт е в ръцете на Детето. Противоположност на депресията е надеждата, въодушевлението или живият интерес към заобикалящата среда. Смяхът е противоположност на отчаянието. Оттук следва и приятното качество на терапевтичния анализ на игрите. Антитезата на АНБТ е снизходителността. Дотогава, докато съпругът забранява, играта може да продължава. Ако вместо „Да не си посмяла!“ той каже „Карай!“, скритите фобии излизат наяве и съпругата повече не може да го обвинява, както стана ясно в случая на г-жа Уайт.

За да се разбере правилно една игра, антитезата ѝ трябва да се познава и ефективността ѝ да се докаже на практика.

*Цел.* Тя просто излага общото предназначение на играта. Понякога има алтернативи. Целта на АНБТ може да се определи като сигурност („Не че не се опитвам, той ми пречи“). Функцията на сигурността по-лесно се изяснява и е в по-голямо съответствие с потребността на съпругата от безопасност. Следователно обикновено се приема, че целта на АНБТ е сигурността.

*Роли.* Както вече заявихме, състоянията на Егото не са роли, а явления. Следователно състоянията на Егото и ролите трябва да се разграничават във формално описание. Игрите могат да се описват като игри за двама, за трима, за повече играчи и т. н. в зависимост от броя на предлаганите роли. Понякога състоянието на Егото на всеки играч съответства на ролята му, а понякога – не.

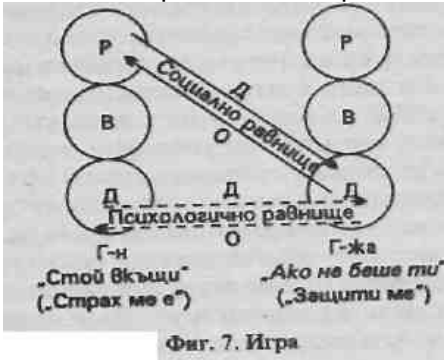
АНБТ е игра за двама и изисква ограничавана съпруга и властен съпруг. Съпругата може да играе ролята си или като благоразумен Възрастен („Най-добре е да правя това, което той казва\*\*), или като кисело Дете. Властният съпруг може да запази състоянието на Егото на Възрастен („Най-добре е да правиш това, което аз казвам“) или да изпадне в състояние на родител („Най-разумно би било да правиш това, което аз кажа“).

*Динамика.* В излагането на психодинамичните сили, движещи всяка конкретна игра, съществуват алтернативи. Обикновено обаче може да се подбере едно-единствено психодинамично понятие, което полезно, уместно и многозначително олицетворява ситуацията. Така например АНБТ най-успешно се описва като игра, произтичаща от някаква фобия.

*Примери.* Тъй като е поучително да се изследват корените на една игра в детството или инфантилните ѝ прототипи, струва си такива родства да се търсят при формалното описание. Оказва се, че АНБТ се играе еднакво често от деца и от възрастни, така че вариантът от детството е същият както по-зрелия с тази разлика, че ограничаваният съпруг е заменен с родителя.

*Парадигма на транзакцията.* Представя се транзакционният анализ на типична ситуация, като се излага и социалното, и психологичното равнище на

красноречива скрита транзакция. В най-драматичната си форма АНБХ играна на социално равнище, е игра между Родител и Дете.



Г-н Уайт: Ще стоиш вкъщи и ще се грижиш за домакинството.

Г-жа Уайт: Ако не беше ти, можех да изляза да се забавлявам.

На психологично равнище (скритият брачен договор) взаимоотношението е от типа Дете-Дете и е доста по-различно.

Г-н Уайт: Когато се прибирам, винаги трябва да си вкъщи. Ужасявам се да не бъда изоставен.

Г-жа Уайт: Ще си бъда вкъщи, ако ми помогнеш да избягвам фобийните ситуации.

ции.

Двете равнища са показани на фиг. 7.

**Ходове.** Ходовете в една игра приблизително съответстват на погалванията в ритуала. Както е във всяка игра, с практиката играчите стават все по-умели. Празните ходове се елиминират и във всеки ход се съсредоточава все по-голяма и по-голяма целенасоченост. Красивите приятелства често почиват на факта, че играчите се допълват с такава икономичност и задоволство, че от игрите, които играят заедно, получават максимална печалба при минимално усилие. Някои междинни, предпазни или компромисни ходове могат да се пропуснат и това придава голяма елегантност на взаимоотношението.

Усилието, спестено от отбранителните маневри, може да се посвети на красиви жестове, които правят удоволствие и на двете участващи страни, а понякога и на страничните наблюдатели. Човек, който изучава игрите, забелязва, че за да напредва една игра, са необходими минимален брой ходове и те могат да бъдат изложени в протокола. Отделните играчи могат да украсяват или умножават тези ходове съобразно своите потребности, талант или желания. Структурата за АНБТ е следната:

1. Инstrukция – Съгласие („Ще стоиш вкъщи“ – „Добре“).
2. Инstrukция – Протест („Пак ще стоиш вкъщи“ – „Ако не беше ти“).

**Печалби.** Общите печалби от една игра се състоят в стабилизиращите (хомеостатични) функции. Биологичната хомеостаза се стимулира чрез погалването, психологичната стабилност се усилва чрез утвърждаването на позицията. Както отбелязахме по-рано, погалването може да приеме различни форми, така че *биологичната печалба* от една игра може да се изложи на езика на усещането. Така например ролята на съпруга в АНБТ напомня на шамар, ударен с опакото на ръката (съвсем различен по ефект от шамар, нанесен с дланта, което е пряко унижение), а реакцията на съпругата наподобява нещо



като капризен ритник в пищялките. Следователно биологичната печалба от АНБТ се извлича от размяната на войнственост и капризи: печален, но явно ефективен начин да се поддържа доброто състояние на нервните тъкани.

Затвърждаването на позицията на съпругата – „Всички мъже са тирани“ – е *екзистенциалната печалба*. Тази позиция е реакция на потребността да се отстъпи, която е присъща на фобиите – демонстрация на ясната структура, която е в основата на всички игри. Разширеното твърдение ще гласи: „Ако изляза сама сред тълпата, ще ме връхлети изкушението да отстъпя; къщи не отстъпвам: той ме принуждава, което доказва, че всички мъже са тирани.“

От това следва, че тази игра обикновено се играе от жени, страдащи от усещания за илюзорност (нереалност), което означава, че в ситуациите на силно изкушение Възрастният у тях трудно взема надмощие. Подробното изясняване на тези механизми е задача по-скоро на психоанализата, отколкото на анализа на игрите. В анализа на игрите най-важен е крайният резултат.

*Вътрешната психологична печалба* от една игра е прекият ѝ ефект върху психичната икономия (либидо). В АНБТ социално приемливото подчинение пред властността на съпруга пречи на жената да изпитва невротични страхове. В същото време задоволява някои мазохистични потребности, ако съществуват такива. В случая мазохизмът се споменава не в смисъл на самоотричане, а в класическото му значение на сексуална възбуда в ситуации на депривация, унижение или болка. С други думи, за жената е възбуждащо да бъде лишавана и управлявана.

*Външната психологична печалба* е в отбягването на предизвикващата страх ситуация, когато се играе дадена игра. Това важи с голяма сила за АНБТ, където то е основната мотивация: като се съобразява с поставяните от съпруга ѝ ограничения, жената отбягва публичните ситуации, от които се страхува.

*Вътрешната социална печалба* се отбелязва с названието на играта, разигравана в кръга от близките на индивида. С подчинението си жената получава привилегията да казва „Ако не беше ти“. Това ѝ позволява да структурира времето, което трябва да прекарва със съпруга си. В случая на г-жа Уайт тази потребност от структура е била особено голяма поради липсата на други общи интереси, главно преди раждането на децата и след израстването им. В междинния период играта е била играна по-слабо и по-рядко, тъй като децата са изпълнявали обичайната си функция да структурират времето на родителите си и са предлагали дори още по-приемлив вариант на АНБТ варианта на заетата домакиня. Фактът, че младите майки в Америка действително често са твърде заети, не променя анализа на този вариант. Анализът на игрите просто се опитва да отговори непреднамерено на този въпрос: ако една млада жена е заета, как използва заетостта си, за да получи някаква компенсация за нея?

*Външната социална печалба* се определя от начина, по който се използва ситуацията във външните социални контакти. При играта *ако не беше ти* това, което жената казва на съпруга си, се трансформира в развлечението *ако не беше той*, когато съпругата се събира с приятелки сутрин на кафе. Отново се проявява влиянието на игрите в подбора на хората, с които човек общува. Новата съседка, която е поканена на кафе, е поканена, за да играе на *ако не беше той*. Ако играе умело и добре, тя скоро ще стане близка с останалите жени при равни други условия. Ако откаже да играе и упорства във великодушното към съпруга си, няма да се задържи дълго в обществото. Ще се озове в същото положение, в което би била, ако отказва да пие на коктейли – постепенно ще отпадне от списъците на гостите, канени в повечето обществени кръгове.

С това завършваме анализа на формалните особености на АНБТ. За по-подробно изясняване на процедурата трябва да се прочете анализът на *защо не – да, но* – най-разпространената игра, разигравана на социални събирания, заседания на комитети и в групи за психотерапия в целия свят.

### 3. Зараждането на игрите

От настоящата гледна точка възпитанието на детето може да се разглежда като образователен процес, в който детето научава какви игри да играе и как да ги играе. Научава се също на процедурите, ритуалите и развлеченията, съответстващи на положението му в местната социална обстановка, но те не са толкова значими. Знанията и уменията му по отношение на процедурите, ритуалите и развлеченията определят какви възможности ще има то при равни други условия. Игрите на детето обаче определят как то ще използва наличните възможности и какви ще бъдат изходите от ситуациите, за които то има качества. Като елементи на сценария му или на несъзнателния му житейски план любимите игри на детето определят и крайната му съдба (отново при равни други условия): печалбите от брака и кариерата му и обстоятелствата около смъртта му.

Добросъвестните родители отделят голямо внимание, за да научат децата си на процедурите, ритуалите и развлеченията, съответстващи на общественото им положение в живота, и със същата грижа подбират училищата, коледжите и църквите, където наученото ще се затвърди. Те обаче да известна степен пренебрегват въпроса за игрите, които са основата на емоционалната динамика във всяко семейство и които децата научават от първите си месеци чрез значими преживявания във всекидневието. Сродни въпроси се обсъждат от хилядолетия в доста общ, несистематичен план, а в модерната ортопсихиатрична литература се чувства стремеж към по-методичен подход. Без понятието за игрите обаче възможността да се извърши последователно изследване е твърде малка. До този момент теориите на вътрешната индиви-

дуална психодинамика не могат да решат по задоволителен начин проблемите, свързани с човешките взаимоотношения. Съществуват транзакционни ситуации, изискващи теория на социалната динамика, която не може да се извлече единствено от разглеждането на индивидуалните мотивации.

Резултатите от наблюдения върху зараждането на игрите са оскъдни, тъй като все още липсват високо квалифицирани специалисти по детска психология и детска психиатрия, които да са опитни и в областта на анализа на игрите. За щастие, следният епизод се е разиграл в присъствието на добре подготвен специалист по транзакционен анализ:

На масата по време на вечеря седемгодишният Танджи получава болки в корема и моли родителите си да напусне трапезата. Те го съветват да си полегне. Тогава малкият му брат Майк, който е тригодишен, казва: „И мене ме боли коремът“, като вероятно се надява и към него да проявят същата загриженост. Баща му го гледа няколко секунди и казва: „Не ти се играе на тази игра, нали?“ При което Майк се размива и отвръща: „Не!“

Ако родителите бяха манияци на тема хранене и ходене по голяма нужда, сигурно щяха да се разтревожат и на бърза ръка да изпратят Майк в леглото. Ако и той, и те повтореха същото изпълнение няколко пъти, тази игра може да стане част от характера на Майк, както често се случва, ако родителите са отстъпчиви. Винаги когато завижда на някой съперник за дадената му привилегия, той ще обявява, че е болен, за да може по този начин сам да извлече някоя привилегия. Следователно скритата транзакция ще се състои от: (социално равнище) *не се чувствам добре* + (психологично равнище) *и на мен трябва да дадете привилегия*. Майк обаче бе спасен от подобна хипохондрична кариера. Съдбата му може да се окаже и по-тежка, но в случая това не е важно. Важното е, че една игра е разрушена още в зародиша ѝ от въпроса на бащата и от откровеното признание на момчето, че предлага игра.

Този случай доказва съвсем ясно, че малките деца преднамерено въвеждат игрите. След като игрите станат закрепени модели от стимул и реакция, произходът им се загубва в булото на времето, а скритата им природа остава зад социалните мъгли. И едното, и другото обаче могат да бъдат извадени най-вече само от подходящи процедури: произходът – чрез някоя форма на аналитична терапия, а скритата природа – чрез антитеза. Многократните клинични опити в тази насока показват, че по природа игрите са подражателски и се въвеждат в личността на детето от присъстващия в нея аспект на Възрастен (неопсихичен). Ако във възрастния играч се съживи състоянието на Егото-Дете, психологичните наклонности на този сегмент (аспекта на Възрастен в състоянието на Егото-Дете) са толкова поразителни и умението му за манипулиране на хора е толкова завидно, че разговорно го наричат професора (по психиатрия). Затова в групите за психотерапия, които се занимават с анализ на игри, една от по-сложните процедури е търсенето на малкия професор във всеки пациент. Ранните приключения на професора, когато е

кроил игри между 2– и 8–годишна възраст, се изслушват от всички присъстващи с интерес, а често – освен ако игрите не са трагични – с наслада и дори с веселие, което и самият пациент може да сподели, проявявайки оправдано висока самооценка и самодоволство. Ако е в състояние да направи това, той сигурно ще се откаже от неуместен модел на поведение, без който би се чувствал значително по-добре. Поради тези причини във формалното описание на една игра винаги се прави опит да се опише прототипът от детството.

#### 4. Функция на игрите

Тъй като във всекидневния живот възможностите за близост са много малко, а и някои форми на близост (особено ако са интензивни) са психически невъзможни за повечето хора, голяма част от времето, посвещавана на сериозен социален живот, е заета с разиграването на игри.

Следователно игрите са и потребни, и желани, а единственият спорен въпрос е дали играните от даден индивид игри му носят най-голяма печалба. **В тази връзка трябва да се запомни, че главната особеност на една игра е кулминацията ѝ, или отплатата.** Основната функция на предварителните ходове е да подготвят почвата за тази печалба, но те винаги са планирани така, че на всеки етап да дават максималното допустимо задоволство като вторичен резултат. Така при *шлумиел*<sup>\*</sup>, или *нескопосник*, когато някой прави гафове и непрекъснато се извинява, печалбата и целта на играта е да се получи опрощението, което насила се иска чрез извинението. Ръсенето на пепел от цигари и прогарянето на дупки със запалени цигари са само стъпки, водещи към това, но всяко подобно провинение е придружено със съответното удоволствие. Насладата, която се извлича от ръсенето на пепел, не го превръща в игра. Извинението е критичният стимул, който води към развързката. В противен случай ръсенето на пепел би било просто разрушителна процедура, простъпка, която може би носи и задоволство.

Сходна е играта *алкохолик*: независимо дали потребността на човек да пие има физиологичен произход от гледна точка на анализа на игрите, поглъщането на алкохол е просто ход в игра, разигравана със заобикалящите го хора. Пиенето може да предизвика своеобразно удоволствие, но не е същността на играта. Това се доказва с варианта *сух алкохолик*, който включва същите ходове и води до същата печалба, както и нормалният вариант, но се играе без бутилки.

Освен че има социална функция в структурирането на времето по задоволителен начин, **някои игри са абсолютно необходими, за да поддържат добро здравето на определени индивиди. Психичната устойчивост, на тези хора е толкова несигурна и позициите им са в такова крехко равно-**

\* Шлумиел на иврит означава непохватен, неспособен и некадърен човек. – Бел. Ред

**весие, че ако бъдат лишени от игрите си, могат да потънат в необратимо отчаяние и дори да изпаднат в психоза.** Тези хора ще се съпротивляват енергично на всякакви ходове, които противоречат на етиката. Това често се наблюдава в семейни ситуации, когато психиатричното подобрение у един от съпрузите (т.е. изоставянето на разрушителните игри) предизвиква бързо влошаване у другия, за когото игрите са били основно средство за поддържане на равновесието. Следователно при анализа на игрите е необходима предпазливост.

За щастие печалбите от близост без игри – която е или би трябвало да е най-съвършената форма на човешкия живот – са толкова големи, че дори не съвсем уравновесените личности могат спокойно и безопасно да изоставят игрите си, ако намерят подходящ партньор за по-съвършените взаимоотношения. В по-общ план игрите са интегрални и динамични компоненти на несъзнателния житейски план, или сценарий, на всеки индивид. Те запълват времето, докато индивидът чака окончателното осъществяване, и същевременно придвижват действието напред. Тъй като последното действие на сценария обикновено изисква да стане чудо или катастрофа – в зависимост от това дали сценарият е конструктивен или разрушителен, – съответните игри също са конструктивни или разрушителни. Казано по-просто, с индивид, чийто сценарий е насочен към „очакване на Дядо Коледа“, обикновено е приятно да се общува в игри като *ей, чудесен сте, а-н Мъргатройд*, докато някой, чийто сценарий е трагичен и ориентиран към „очакване да настъпи *rigor mortis*“, може да играе неприятни игри като *пипнах ли те, кучи сине*.

Трябва да отбележим, че разговорните изрази от горното изречение са неотделима част от анализа на игрите и се използват свободно в групите и семинарите по транзакционна психотерапия. Изразът „очакване да настъпи *rigor mortis*“ води началото си от съня на пациентка, която решава да свърши някои неща, „*преди да настъпи rigor mortis*“. Пациент от доста напреднала група изтъкна нещо, което терапевтът бе пропуснал: че всъщност очакването на Дядо Коледа и очакването на смъртта са синонимни. Разговорните изрази са от голямо значение в анализа на игрите и затова по-нататък ще им отделим специално внимание.

## 5. Класификация на игрите

Вече споменахме по-голямата част от променливите, използвани в анализа на игрите. Всяка от тях може да служи за систематичната класификация на игрите и развлеченията. Някои класификации се основават върху следните фактори:

## 1. Брой на играещите:

игри за двама *{фригидна жена}*,  
игри за трима *хайде, вие двамата, да си премерите силите}*,  
игри за петима *{алкохолик}*  
и игри за много хора *{защо не – да, но}*.

## 2. Вид на „разменната монета“:

думи *(психиатрия)*,  
пари *(длъжник)*,  
части на тялото *(полихирургия)*.

## 3. Клинични типове:

хистеричен *(riano)*,  
маниакално-натраплив *(шлумиел)*,  
параноиден *(защо все на мен се случва това)*,  
депресивен *(ето пак ме прихванаха)*.

## 4. Зонални:

орални *(алкохолик)*,  
фалични *(хайде, вие двамата, да си премерите силите)*.

## 5. Психодинамични:

контрафобийни *(ако не беше ти)*,  
проективни *(РУА)*,  
интроективни *(психиатрия)*.

## 6. Инстинктуални:

мазохистични *(ако не беше ти)*,  
садистични *(шлумиел)*,  
фетишистки *(фригиден мъж)*.

Освен броя на играещите често е полезно да се вземат предвид и други три количествени променливи:

1. Гъвкавост. Някои игри, като *длъжник* и *полихирургия*, могат да се играят правилно само с един вид „разменна монета“, докато други, като ексхибиционистичните игри, са по-гъвкави.
2. Упоритост. Някои играчи лесно се отказват от игрите си, а други са упорити.

3. Интензивност. Някои играят игрите си отпуснато, докато други са по-напрегнати и по-агресивни. Играните така игри са известни съответно като меки и твърди.

Тези три променливи се обединяват и правят игрите умерени или буйни. При умствено разстроените хора често се наблюдава забележимо движение напред в тази насока, така че при тях може да се говори за стадии. Параноидният шизофреник отначало може да разиграва гъвкава, отпусната, мека игра от първи стадий на *не е ли ужасно* и да премине към негъвкава, упорит, твърд трети стадий.

Стадиите в играта се разграничават по следния начин:

- а) игра от първа степен – която е социално приемлива в кръга на агента;
- б) игра от втора степен – от която не произтича трайна и непоправима вреда, но играещите предпочитат да крият играта от обществото;
- в) игра от трета степен – която се играе най-сериозно и свършва в операционната, в съда или в моргата.

Игрите могат да се класифицират и по всеки от другите специфични фактори, разглеждани в анализа на *АНБТ*: целите, ролите, най-големите печалби. Най-систематична и най-научна вероятно е класификацията, основаваща се върху екзистенциалната позиция. Тъй като обаче познанията за този фактор още не са на достатъчно високо ниво, ще мине време, докато такава класификация се появи. Най-функционалната класификация засега може би е социологичната. С нея ще си служим в следващия раздел на книгата.

**ЗАБЕЛЕЖКИ:** Изказвам благодарност на Стивън Потър за проникателния и шеговит преглед на маневрите или уловките във всекидневните социални ситуации<sup>19</sup> и на Дж. Х. Мийд за новаторското му изследване върху ролята на игрите в социалния живот<sup>20</sup>. Игрите, които водят до психиатрични смущения, се анализират систематично в семинарите по социална психиатрия в Сан Франциско още от 1958 г., а неотдавна този сектор от анализа на игрите бе разгледан от Т. Сас<sup>21</sup>. Ролята на игрите в груповия процес е анализирана в книгата на настоящия автор по въпросите на груповата динамика<sup>22</sup>.

19 Potter, S. *Theory and Practice of Gamesmanship*, Rupert Hart-Davis, 1947.

20 Mead, G. H. *Mind, Self and Society*, Cambridge University Press, 1935.

21 Szasz, T. *The Myth of Mental Illness*, Seeker & Warburg, 1961.

22 Berne, E. *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups*, Pitman Medical, 1963.

# ВТОРА ЧАСТ – Енциклопедия на игрите

## УВОД

Засега (1962) колекцията е пълна, но нови игри се откриват непрекъснато. Нещо, което напомня на позната игра, понякога при по-внимателен анализ се оказва съвсем нова, а игра, която изглежда нова, често се оказва вариант на вече известна. Отделните елементи на анализите също подлежат на промяна с натрупването на нови познания. Например там, където има няколко различни възможности за описание на динамиката, представеното твърдение по-късно може да не се окаже най-състоятелното. Както списъкът на игрите обаче, така и елементите, изложени в анализите, са подходящи за клинично приложение.

Някои от игрите се обсъждат и анализират подробно в книгата. Други, които изискват по-задълбочени изследвания или не се срещат често, или чийто смисъл трудно се долавя, само се споменават. *Потърпевшата страна* обикновено се нарича *агентът*, *действащият* или се назовава *Уайт*, докато другата страна се нарича *Блак*.

Игрите са групирани в семейства в зависимост от ситуацияите, в които най-често се разиграват:

- Житейски игри,
- Семейни игри,
- Игри по време на парти,
- Сексуални игри и
- Игри на престъпния свят.

След това се разглеждат

- Игри в лекарския кабинет, предназначени за професионалисти,

и накрая се дават някои примери на  
Добри игри.

## Означение

В протоколите на анализите ще използваме следната система на означаване.

**Заглавие:** ако играта е с дълго заглавие, се използва подходящо съкращение. Ако игрите или вариантите им имат повече от едно наименование, в Пока-

---

\* Думите Уайт и Блак на английски означават бяло и черно. – Бел. ред.



залеца на игрите има препратка. В устните доклади е добре да се използва пълното име на играта, а не съкращението или акронимът ѝ.

*Теза:* излага се повторно, колкото е възможно по-убедително.

*Цел:* съобщава се най-значимият избор, основаващ се върху опита на автора.

*Роли:* най-напред в курсив се дава ролята на потърпевшата страна, от чиято гледна точка се обсъжда играта.

*Динамика:* същото, както при целта.

*Примери:* (1) дава се илюстрация на играта, играна в детството, най-лесният за разпознаване и най-уместен прототип; (2) илюстрация от по-късно време.

*Парадигма:* максимално кратко илюстрира критичната транзакция или транзакции на социално и психологично равнище.

*Ходове:* съобщава се минималният брой транзакционни стимули и реакции така, както се срещат на практика. Те могат да бъдат разширявани, разводнявани и украсявани до безкрайност в различни ситуации.

*Печалби:* (1) Вътрешна психологична – прави се опит да се обясни как играта допринася за вътрешната психична устойчивост. (2) Външна психологична – прави се опит да се обясни какви ситуации или интимности, предизвикващи тревожност, се избягват. (3) Вътрешна социална – съобщава се характерният израз, използван в играта, когато тя се разиграва с близки хора. (4) Външна социална – съобщава се ключовата фраза, използвана в производни на играта или развлечението, когато се разиграват с по-далечни хора. (5) Биологична – прави се опит да се характеризира видът погалване, който играта предлага на участващите страни. (6) Екзистенциална – излага се позицията, от която играта обикновено се разиграва.

*Сродни игри:* изреждат се имената на допълващи, свързани и противоположни игри.

Една игра може да бъде разбрана правилно само в съответната ситуация на психотерапия. Хора, които играят деструктивни игри, много по-често прибягват до психотерапевта, отколкото хора, които играят конструктивни игри. Следователно повечето от добре изучените игри в основата си са деструктивни, но читателят не трябва да забравя, че има и конструктивни игри, които се играят от хората с по-голям късмет. За да не се банализира идеята за игрите, както са се банализирали толкова много понятия в психиатрията, още веднъж ще изтъкнем, че идеята е изключително точна: игрите трябва да се разграничават по дадените по-горе критерии от процедурите, ритуалите, развлеченията, операциите, маневрите и нагласите, произтичащи от различни позиции. Една игра се играе от определена позиция, но една позиция или съответната на нея нагласа не е игра.

## Разговорни изрази

Голям брой от разговорните изрази, които употребяваме в книгата, са измислени от пациенти. Ако се прилагат с нужното уважение към момента и чувствата на хората, всички изрази се ценят, разбират и харесват от играещите. Ако някои от нелитературните изрази изглеждат непочтителни, иронията е насочена към игрите, а не към хората, които ги разиграват. Първото изискване, на което трябва да отговарят разговорните изрази, е уместност и ако те често звучат забавно, това е именно защото слагат пръст в раната. Както посочвам на друго място в книгата – при анализа на разговорните епитети, цялата страница с учени многосрични думи понякога не може да предаде смисъла на твърдението, че някоя жена е кучка или че някой мъж е мижитурка<sup>23</sup>. За целите на академичното изследване психологичните истини могат да бъдат облечени в научен език, но ефективното разпознаване на емоционалните стремежи на практика може да изисква различен подход. Така че предпочитаме да играем на *не е ли ужасно* вместо на „словесно представяне на проективна анална депресия“. Първият израз не само е по-динамичен в смисъла и ефекта си, но същевременно е и по-точен. А хората понякога се оправят по-бързо в светли, отколкото в тъмни стаи.

## Житейски игри

В нормални социални условия всички игри оказват важно и може би решаващо влияние върху съдбите на играещите. Някои игри обаче в сравнение с други предлагат повече възможности за кариера за цял живот и по-често засягат относително невинни случайни наблюдатели. Тази група игри с основание може да се нарече *житейски игри*. Тя включва *алкохолик*, *длъжник*, *ритни ме*, *пипнах ли те*, *кучи сине*, *виж какво направих заради теб* и основните им варианти. В единия край те се сливат със семейните игри, а в другия – с игрите на престъпния свят.

### 1. Алкохолик

*Теза:* В анализа на игрите не се среща нито алкохолизъм, нито алкохолик, но в определен тип игри има роля, която се нарича Алкохоликът. Ако основният двигател за прекомерно пиене е някакво биохимично или физиологично отклонение – а това също е под известен въпрос, – тогава изследването на явлението е в областта на вътрешната медицина. Анализът на игрите се занимава

---

23 Berne, E. „Intuition IV: Primal Images & Primal Judgements“, *Psychiatric Quarterly*, 29: 634–658, 1955.

с нещо съвсем различно – видовете социални транзакции, свързани с такива крайности. Оттук и играта на *алкохолик*.

В най-разгърнатото си състояние това е игра за петима, въпреки че ролите могат да бъдат съгъстени и тя да започне и да завърши като игра за двама. Централната роля е на Алкохолика – т. нар. потърпевша страна, изпълнявана от Уайт. Главната от второстепенните роли е на Преследвача, обикновено играна от представител от противоположния пол, най-често брачния партньор. Третата роля е на Избавителя, обикновено изпълнявана от човек от същия пол, често добрия домашен лекар, който се интересува от пациента и от проблемите на пиенето. В класическата ситуация лекарят успешно спасява алкохолика от навика му. След като Уайт не е слагал капка алкохол в уста цели шест месеца, те се поздравяват взаимно. На следващия ден намират Уайт в канавката.

Четвъртата роля е на Баламата, или Глупака. В литературата тя се изпълнява от продавача в магазина за готови храни, който дава на Уайт пари назаем, сандвич на кредит и може би чаша кафе, без да го преследва или да се опитва да го спасява. В живота тази роля се изпълнява по-често от майката на Уайт, която му дава пари и често му съчувства заради жена му, която не го разбира. В този аспект на играта от Уайт се иска да обясни по благовиден начин нуждата си от пари – с някой проект, в който и двамата се преструват, че вярват, въпреки че знаят за какво всъщност ще похарчи по-голямата част от тях. Баламата понякога влиза в друга роля, която е подпомагаща, но не е съществена: ролята на Агитатора, „добрия човек“, който предлага пийване, без да му го искат. „Ела да пийнем нещо (и по-бързо ще се хлъзнеш надолу).“

Спомагателният професионалист във всички игри, свързани с пиене, е барманът или продавачът на спиртни напитки. В играта *алкохолик* той играе петата роля, на Връзката, прекият източник на доставки, който има общ език с алкохолика и в известен смисъл е най-важната личност в живота на човек, пристрастен към алкохола. Разликата между Връзката и другите герои е като между професионалистите и аматьорите в която и да е игра: професионалистът знае кога да спре. Опитният барман в определен момент отказва да сервира на Алкохолика а той остава „на сухо“, освен ако не открие по-щедра Връзка.

В началните стадии на *алкохолик* съпругата може да изпълнява и трите второстепенни роли: посреднощ е Баламата, която го съблича, вари му кафе и го оставя да изкара яда си върху нея; на сутринта е Преследвачът, който го мъмри за лошите му навици; а вечерта е Избавителят, който го моли да се откаже от навичите си. В по-късни стадии, понякога поради влошаване на здравето, Преследвачът и Избавителят могат да бъдат елиминирани, но се запазват, ако са готови да действат и като източници за снабдяване с алкохол. Уайт ще отиде в Армията на спасението и ще бъде избавен, ако може да полу-

чи безплатно ядене; или пък ще изтърпи мъмрене от аматьор или от професионалист, стига след това да му дадат нещо.

Досегашният опит сочи, че печалбата при *алкохолик* (както и при повечето игри изобщо) идва от този аспект, на който изследователите обръщат най-малко внимание. В анализа на тази игра самото пиене е само инцидентно удоволствие, което има допълнителни предимства.

Процедурата води до реалната кулминация, която е махмурлукът. Същото е при играта на *шлумиел*: правенето на гафове, което всъщност привлича най-силно вниманието, е само приятен начин, чрез който Уайт стига до основния въпрос, а именно получаването на опрощение от Блак.

За Алкохолика махмурлукът не се изчерпва толкова с физическото, колкото с психологическото страдание. Двете любими развлечения на пияниците са *мартини* (колко питиета и как са били смесени) а на *следващата сутрин* (чакай да ти кажа за моя махмурлук). Най-често *мартини* се играе от социалните пиячи. Голям брой алкохолици предпочитат мъчителна поредица от психологични *на следващата сутрин*, а организации като Анонимни алкохолици им предлагат неограничени възможности за това.

Винаги когато пациент посещава психиатър след запиване, започва да се самобичува, без психиатърът да е казал и дума. По-късно, когато разказвал за тези посещения в групата за терапия, Уайт самодоволно обяснявал, че психиатърът го бил наричал с всички споменати обидни епитети. Главната тема на разговор на мнозина алкохолици, намиращи се в терапевтична ситуация, не е тяхното пиене – което те очевидно споменават от уважение към преследвачите си, – а последвалото го страдание. Транзакционната цел на пиенето освен личното удоволствие, което дава, е да се създаде ситуация, в която Детето може да бъде строго смъмрено не само от вътрешния Родител, но от всички родителски фигури наоколо, които проявяват достатъчно голям интерес, за да се съгласят да участват в играта. Следователно терапията, произтичаща от тази игра, не бива да се съсредоточава върху пиенето, а върху ефекта от следващата заран, т. е. върху удоволствието от самобичуването. Има закоравели пияници, които не страдат от махмурлук, но те не влизат в разглежданата категория.

Съществува и игра *сух алкохолик*, в която Уайт преминава през процеса на финансова или социална деградация без алкохол, като предприема същата последователност от ходове и изисква същия състав от второстепенни герои. Тук следващата заран отново е основният въпрос. Всъщност сходството между *сух алкохолик* и *нормален алкохолик* подчертава, че и двете са игри; например процедурата, за да бъде уволнен един човек от службата му, е една и съща в двата случая. *Наркоман* е подобна на *алкохолик*, но е по-зловеща, по-драматична, по-сензационна и по-бърза. В западното общество поне тази игра разчита в по-голяма степен на лесния за намиране Преследвач, като Ба-

ламите и Избавителите са малцина и рядко се срещат, а Връзката играе много по-централна роля.

Редица организации – от локален, национален или дори международен мащаб – се занимават с *алкохолик*. Голям брой от тях публикуват правила за играенето на тази игра. Почти всички организации обясняват как трябва да се играе ролята на Алкохолика: пийте едно питие преди сутрешната закуска, изхарчете пари, определени за друго, и така нататък. Те обясняват и функцията на Избавителя. Анонимни алкохолици (АА) например продължава да играе тази игра, но се стреми да накара Алкохолика да изпълнява ролята на Избавителя. Предпочитат се излекували се Алкохолици, защото знаят как се развива играта и поради това са по-подготвени за второстепенните роли, отколкото хора, които никога преди това не са играли. Съобщават се случаи, когато в даден период в АА вече няма Алкохолици, с които да се работи. Тогава членовете на организацията почвали отново да пият, защото нямало друг начин да се продължи играта без хора за спасяване<sup>24</sup>.

Има и организации, чиято цел е да подобряват съдбата на другите играещи. Някои упражняват натиск върху съпрузите да сменят ролята си от Преследвач на Избавител.

Ролята, която изглежда, че се доближава най-много до теоретичния идеал за лечение, е свързана с тийнейджъри – деца на алкохолици. Тези младежи биват насърчавани да изоставят самата игра, вместо само да сменят ролите си. Психологичното лечение на алкохолик е и в това да бъде накаран изобщо да спре да играе, а не само да минава от една роля в друга. В някои случаи това е възможно, въпреки че е трудно да се намери нещо, което да заинтригува Алкохолика повече от продължаването на играта. Тъй като той изпитва класически страх от близост, заместителят може да е друга игра, а не взаимоотношения без игра. Често пъти т. нар. излекувани алкохолици не са твърде вълнуващи събеседници от социална гледна точка и вероятно в живота им липсва възбуда, поради което постоянно са изправени пред изкушението да възвърнат старите си навици. Критерият за истинско изцеление чрез игра е дали бившият Алкохолик е в състояние да пие с хора, без да се излага на опасност. Лечението, свеждащо се до обичайното абсолютно въздържание, няма да задоволи аналитика на игрите.

От описанието на тази игра става ясно, че Избавителят е изкушен да играе *на само се опитвам да ти помогна*, Преследвачът на *виж какво направи с мен* и Баламата на *добрия Джо*.

24 Berne, E. *A Layman's Guide to Psychiatry & Psychoanalysis*, Simon & Schuster, New York, 1957, p. 191.

\* На жаргона на престъпния свят Patsy (балама) някога е означавало подходящо, задоволително, а по-късно придобива значение на ригеон (гълъб и балама). – Бел. Ред

С появата на спасителни организации, които разгласяват схващането, че алкохолизмът е болест, алкохолиците биват учени да играят на *дървен крак*. Законът, който проявява специален интерес към тези хора, е склонен да го насърчава. Ударението се измества от Преследвача върху Избавителя, от *аз съм грешен* върху *какво очакваш от един болен човек* (тази част от тенденцията в модерното мислене, която се отдалечава от религията и се насочва към науката). От екзистенциална гледна точка промяната в ударението може да бъде поставена под въпрос, а от практична изглежда, че не е допринесла почти нищо, за да се намали продажбата на спиртни напитки на заклетите пияници. Въпреки това *анонимни алкохолици* продължава да е за повечето хора най-подходящото посвещение в терапията на свръхсамоугаждането.

*Антитеза*. Добре известно е, че на *алкохолик* обикновено се играе сериозно и човек много трудно се отказва от играта. В един от случаите алкохоличка от група за терапия взимала слабо участие в разискванията, докато смятала, че знае достатъчно за останалите членове, за да разиграва ролята си. Изведнъж ги помолила да ѝ кажат какво мислят за нея. Тъй като държанието ѝ било приятно, различни членове на групата се изказали ласкаво за нея, но тя протестираше: „Не искам това. Искам да разбере точно какво мислите за мен.“ Ясно показала, че желае да чуе неблагоприятни изказвания. Другите жени отказали да я тормозят, при което тя се прибрала вкъщи и заявила на мъжа си, че ако започне отново да пие, той трябва или да се разведе с нея, или да я изпрати в болница. Мъжът обещал да го направи и същата вечер тя се напила, а той я изпратил в санаториум. В този случай другите членове отказали да изпълняват ролята на преследвачи, която Уйат им отреждала. Тя не можела да понесе това противоположно поведение въпреки усилията, които всички полагали, за да затвърдят у нея новополученото самопознание. Вкъщи намерила човек, готов да изпълни ролята, която тя изисквала.

В други случаи е възможно пациентът да бъде подготвен достатъчно добре, за да може да изостави играта и да се направи опит за истинско социално лечение, в което терапевтът отказва да играе както Преследвача, така и Избавителя. Също толкова непедагогично е и да изпълнява ролята на Баламата, като позволява на пациента да занемарява задълженията си, свързани с финансите и точността. От транзакционна гледна точка правилната терапевтична процедура е, след като даде задълбочена първоначална основа, терапевтът да заеме договорна позиция на Възрастен и да откаже да играе каквато и да е роля. Надеждата му е, че пациентът ще може да понесе не само въздържането от пиенето, но и от играенето. Ако не успее да се справи, трябва да бъде насочен към Избавител.

Антитезата се определя сравнително трудно, тъй като заклетият пияч в повечето западни страни е високо уважаван като привлекателен обект за упрек, загриженост или великодушие и някой, който откаже да изпълнява която и да е от ролите, обикновено си навлича общественото негодувание. За Избавители-

те рационалният подход може да е дори по-тревожен, отколкото за Алкохолика, и понякога може да се отрази неблагоприятно на терапията. В един от случаите на групова терапия сътрудниците бяха сериозно заинтригувани от играта на *алкохолик* и се стараеха да постигнат истинско изцеление, като разваляха играта, вместо просто да избавят пациентите. Веднага щом това стана ясно, те бяха изолирани от комитета от непрофесионалисти, който субсидираше клиниката, и впоследствие нито един от тях не бе поканен да участва отново в лечението на тези пациенти.

### *Сродни игри.*

Интересно странично действие в играта *алкохолик* е – *пийни едно*. То бе открито от един възприемчив студент по психиатрия. Уайт и жена му (непиещ Преследвач) отиват на пикник с Блак и жена му (и двамата Балами). Уайт казва на семейство Блак: „Пийнете едно питие!“ Ако те пийнат едно, това дава на Уайт основание да пийне четири или пет. Играта се разкрива, ако семейство Блак откажат. Тогава, по законите на пиенето, Уайт е длъжен да се обиди и за следващия пикник ще потърси по-сговорчиви приятели. Това, което на социално равнище изглежда като щедрост на Възрастен, на психологично равнище е нахалство, защото Детето в Уайт успява чрез открит подкуп да накара Родителите у двамата Блак да му угодят под самия нос на г-жа Уайт, която е безсилна да се противопостави. Всъщност точно защото знае, че е безсилна да се възпротиви, г-жа Уайт се съгласява на всичко, тъй като е заинтересувана играта да продължи – като изпълнява ролята на Преследвача, – колкото е заинтересуван и г-н Уайт, изпълнявайки ролята на Алкохолика. Лесно можем да си представим обвиненията ѝ срещу него на заранта след пикника. Този вариант може да доведе до усложнения, ако Уайт е началник на Блак.

Общо взето, Баламата не е в такава неизгодна позиция, каквато името показва. Баламите често са самотници, които могат много да спечелят, като се отнасят любезно с Алкохолиците. Продавачът от магазина за хранителни стоки, който се прави на *добрия Джо*, печели много познанства и си създава добра репутация в своя социален кръг не само като щедър човек, но и като интересен разказвач на приказки.

Между другото, един вариант на *добрия Джо* е играта, в която човек обикаля и иска съвети как най-добре да помага на хората. Това е пример на жизнерадостна и конструктивна игра, която заслужава насърчение. Обратната е *бандит*, който взима уроци по насилие или търси съвети как най-успешно да наранява хората. Макар никога да не прилага насилието на практика, играчът има привилегията да общува с реални бандити, които играят най-сериозно, и може да се грее на отразената от тях слава. Това е илюстрация на френския израз „un fanfaron de vice“.

## АНАЛИЗ

*Теза:* Колко съм лош; опитай се да ме спреш.

*Цел:* Самобичуване.

*Роли:* Алкохолик, Преследвач, Избавител, Балама, Връзка.

*Динамика:* Орална депривация.

*Примери:*

(1) Опитай се да ме хванеш. Прототипите на тази игра се съгласуват трудно, защото е твърде сложна. Децата обаче, особено децата на алкохолиците, често са изложени на много от маневрите, характерни за Алкохолика. *Опитай се да ме спреш* включва лъжи, криене на предмети, стремеж към пренебрежителни забележки, търсене на хора, готови да помогнат, намиране на доброжелателен съсед, който ще почерпи, и така нататък. Самобичуването често се отлага за по-късни години.

(2) Алкохоликът и неговият кръг.

*Социална парадигма:* Възрастен–Възрастен.

Възрастен: Каж ми честно какво мислиш за мен или ми помогни да престана да пия.

Възрастен: Ще бъда откровен с теб.

*Психологична парадигма:* Родител–Дете.

Дете: Опитай се да ме спреш.

Родител: Трябва да престанеш да пиеш, защото ...

*Ходове:*

(1) Провокиране – обвинение или опрощение.

(2) Глезене – гняв или разочарование.

*Печалби:*

(1) Вътрешна психологична – а) пиенето като процедура – бунт, сигурност и задоволяване на непреодолима нужда, б) Алкохолик като игра – самобичуване (вероятно).

(2) Външна психологична – отбягване на сексуална и други форми на близост.

(3) Вътрешна социална – опитай се да ме спреш.

(4) Външна социална – на следващата сутрин, мартини и други развлечения.

(5) Биологична – редуването на ласкави и гневни реплики.

(6) Екзистенциална – всеки иска да ме лиши.



## 2. Длъжник

*Теза.* Длъжник е нещо повече от игра. Американците правят нещо като сценарий, план за цял живот, така както е в джунглите на Африка и Нова Гвинея<sup>25</sup>. Там роднините на младежа му купуват съпруга на огромна цена и той им става длъжник за години напред. В САЩ има същият обичай, поне в по-цивилизованите части на страната, с тази разлика, че цената на булката се трансформира в цена на къща и ако роднините не поемат част от разходите, тази роля се поема от банката.

По този начин както младежът в Нова Гвинея – на чието ухо виси стар ръчен часовник за късмет, – така и младежът в Америка – с нов часовник на ръката за късмет – чувстват, че имат цел в живота. Голямото празненство, сватбата или настаняването в нова къща се прави не когато дългът е ликвидиран, а когато е направен. По телевизията например не се показва човекът на средна възраст, който най-сетне е изплатил ипотеката си, а младежът, който влиза със семейството си в нов дом, гордо размахвайки документите, които току-що е подписал и които ще го заробят през по-голямата част от творческите му години. След като е изплатил дълговете си – ипотеките, разноските за обучение на децата в колежа и застраховката, – той вече се разглежда като проблем, пенсионер, на когото обществото трябва да осигури не само материален комфорт, но и нова цел. В Нова Гвинея, ако е много ловък, той може да стане голям кредитор вместо голям длъжник, но това се случва сравнително рядко.

Докато пиша тези редове, върху едно бюро пропълзва буболечка. Ако я събориш по гръб, можеш да наблюдаваш върховните ѝ усилия да се изправи на крачката си. През този интервал тя има цел в живота си. Когато успее, като че ли виждаш победоносния израз на лицето ѝ. Отдалечава се и човек може да си представи как разказва приключението си на буболечките, а по-младото поколение я гледа с уважение като насекомо, което е успяло в живота. И все пак самодоволството ѝ е примесено с мъничко разочарование. Сега, когато е стигнала върха, животът изглежда лишен от цел. Може би ще се върне с надеждата да повтори победата си. Сигурно си струва да капне мастило върху гърба ѝ, за да можем да я познаем, ако се опита да рискува. Храбро животинче е буболечката. Нищо чудно, че е оцеляла милиони години.

По-голямата част от младите американци обаче гледат сериозно на ипотеките си само в периоди на стрес. Ако са потиснати или ако са в тежко материално положение, задълженията ги карат да продължават да живеят и някои от тях да се предпазят от самоубийство. През по-голямата част от времето те играят на лека форма на *ако не бяха дълговете*, но, общо взето, се забавляват. Малцина правят кариера от разиграването на твърда форма *длъжник*.

<sup>25</sup> Mead, M. *Growing Up in New Guinea*, Morrow, New York, 1951.

*Опитай да събереш парите* (ОДСП) обикновено се разиграва от млади съпрузи и показва как се прави игра, в която играещият във всички случаи печели. Семейство Уайт получават на кредит всякакви стоки и услуги, дребни или едри, в зависимост от произхода си и от това как родителите или дядовците и бабите им са ги научили да играят. Ако след няколко плахи опита кредиторът се откаже да вземе парите си, съпрузите Уайт могат безнаказано да се радват на придобитото и в този смисъл печелят. Ако обаче той направи по-енергични опити да си събере дължимото, те могат да се наслаждават както на преследването, така и на придобивките си. Твърдата форма на играта се играе, ако кредиторът е решен да си вземе парите. За да го стори, ще трябва да прибегне да крайни мерки. Обикновено те имат принудителен характер – кредиторът се среща с работодателите на Уайт или спира пред къщата му шумен, крещящо боядисан камион, върху който с едри букви пише ИНКАСАТОРСКА СЛУЖБА.

В този момент настъпва обрат. Уайт вече знае, че вероятно ще трябва да плати. Поради елемента на принуда обаче, който в повечето случаи се изяснява в третото писмо на инкасатора („Ако в срок от 48 часа не се явите в службата ни ...“), Уайт се чувства безусловно оправдан да се разгневи. Минава на варианта *пипнах ли те, кучи сине*. В този случай той печели, като доказва, че кредиторът е алчен и безсърдечен човек, на когото не може да се разчита. Двете най-очевидни печалби от това са:

- (1) затвърждава се екзистенциалната позиция на Уайт, която е прикрита форма на „Всички кредитори са алчни“, и
- (2) налице е голяма социална печалба, тъй като сега той може открито да обижда кредитора пред приятелите си, без да изгуби собственото си положение на *добрия Джо*.

Може да получи и допълнителна вътрешна социална печалба, като се изправи срещу самия кредитор. Освен всичко друго това доказва правотата му да се възползва от системата за продажба на кредит: ако кредиторите са такива, какъвто се оказа този, има ли смисъл да се плаща на когото и да е? Играта *кредитор* във формата *опитай да се измъкнеш* (ОДСИ) понякога се играе от дребни земевладелци. Играещите на ОДСП и ОДСИ се разпознават лесно взаимно, а поради близките транзакционни печалби и предстоящото забавление изпитват тайно удоволствие и лесно се ангажират един с друг. В зависимост от това кой печели парите всеки един от двамата подобрява позициите на другия, за да поиграе на защо все на мен се случва това, след като всичко свърши.

Игрите, свързани с пари, могат да имат изключително сериозни последствия. Ако тези описания звучат шеговито – както звучат на някои хора, – то не е поради това, че са свързани с банални подробности, а поради разкриването на банални мотивации зад неща, които хората са научени да приемат сериозно.

*Антитеза.* Очевидната антитеза на РДСП е да се помоли за незабавно плащане в брой. Умелият играч обаче има начини да излезе от това положение. Те ще имат ефект пред всички освен пред най-закоравелите кредитори. Антитезата на ОДСИ е навременност и почтеност. Тъй като играчите на твърда ОДСП и ОДСИ са професионалисти във всяко отношение, аматьор, играещ срещу тях, има същия шанс, който би имал, ако играе срещу професионални комарджии. Аматьорът рядко печели, но поне може да се забавлява, ако влезе в някоя от тези игри. Тъй като и двете игри по традиция се играят сериозно, за професионалистите няма нищо по-смущаващо от губещ аматьор, който се смее на резултата. Във финансовите кръгове това се смята за абсолютно недопустимо. В случаите, които са ми били разказвани, да се присмееш на длъжник, когато го срещнеш на улицата, е толкова озадачаващо, фрустриращо и смущаващо за него, колкото е за един нескопосник – шлумиел, да играе на антишлумиел, или *сръчни ръце*.

### 3. Ритни ме

*Теза.* Играта се играе от мъже, които в обществото се държат така, сякаш носят плакат, на който пише „Моля, не ме ритай“. Изкушението е почти непреодолимо и когато последва естественият резултат, Уайт жално проплаква: „Но на плаката пише не ме ритай.“ После пита недоверчиво: „Защо все на мен се случва това?“ (ЗВНМССТ). От клинична гледна точка ЗВНМССТ може да е интроективна и скрита зад клишетото в играта *психиатрия*: „Когато съм в стрес, цял се друсам.“ Един елемент от играта ЗВНМССТ произтича от своеобразна обратна гордост: „Моите нещастия са по-добри от твоите.“ Този фактор се среща често у параноици.

Ако хората от обкръжението на Уайт се въздържат да го ударят поради добродушие, *само се опитвам да ти помогна*, поради социални условия или организационни закони, поведението му става все по-предизвикателно, докато накрая той мине всички граници и ги принуди да му угодят. Тези мъже биват изхвърляни, зарязвани и уволнявани.

Съответната игра, разигравана от жени, е *парцалица*. Тези жени често са префинени и полагат старания, за да бъдат опърпани. Много внимават доходите им по „основателни“ причини никога да не надвишат прекалено екзистенцния минимум. Ако получат неочаквано наследство, край тях винаги ще се намерят предприемчиви младежи, които ще им помогнат да се отърват от него, като в замяна ще им дадат акции в нищо и никакво предприятие или нещо подобно. На разговорен език такава жена се нарича добрата леля, винаги е готова да даде разумен Родителски съвет, живее с чуждите радости и преживявания. Нейната игра на ЗВНМССТ/ *Защо все на мен се случва това?* е безмълвна и само изразът ѝ, в който има храбро усилие, пита: „Защо все на мен се случва това?“

Интересна форма на ЗВНМССТ се наблюдава при хора с добра адаптация, които непрекъснато жънат успехи и награди, често надминаващи очакванията им. В този случай ЗВНМССТ може да доведе до сериозно и конструктивно мислене и до личностно израстване в най-добрия смисъл на думата, ако приеме формата на „С какво всъщност заслужи това?“.

#### 4. Пипнах ли те, кучи сине

*Теза.* Тази игра може да се види в класическата ѝ форма при игра на покер. Уайт получава силни карти, например четири аса. Ако разиграе ПЛТКС, за него в този момент по-голямо значение има фактът, че Блэк е напълно в ръцете му, отколкото добрата игра на покер или спечелването на пари.

Уайт имал нужда да му се монтират водопроводни кранове. Преди да пусне водопроводчика да работи в къщата си, прегледал грижливо сметките си заедно с него. Определили цената и се уговорили, че няма да има допълнителни разходи. Когато водопроводчикът представил сметката накрая, включил няколко долара повече за непредвиден клапан, който трябвало да бъде монтиран. Получили се около четири долара в повече към сметката от четирисотин долара. Уайт побеснял, обадил се на водопроводчика по телефона и му поискал обяснение. Майсторът не отстъпвал. Уайт му написал дълго писмо, в което критикувал почтеността и етичността му и отказвал да плати, ако допълнителните разходи не бъдат приспаднати. В края на краищата водопроводчикът отстъпил.

Скоро се изяснило, че и Уайт, и водопроводчикът играят игри. Докато преговаряли, взаимно преценили възможностите си. Майсторът направил предизвикателния си ход, когато представил сметката. Тъй като бил дал обещание на Уайт, очевидно бил виновен. Уайт почувствал, че има пълно право да излее почти безграничния си яд срещу него. Вместо да преговаря с достойнство така, както подхожда на критериите на Възрастен, които сам си е определил – може би с известна досада, – Уайт се възползвал от възможността надълго и нашироко да критикува целия начин на живот на водопроводчика. На повърхността спорът им е бил между двама Възрастни, законен делови спор за обявена сума. На психологичното равнище той е между Родител и Възрастен: Уайт експлоатира баналното си, но социално оправдано възражение (позиция), за да излее трупания с години гняв върху нечестния си опонент – така, както майка му е щяла може би да постъпи в подобна ситуация. Той бързо осъзнал основната си нагласа (ПЛТКС) и усетил, че тайно се радва на предизвикателството на водопроводчика. После си спомнил, че от ранното си детство е търсел подобни несправедливости, приемал ги е със задоволство и ги е използвал със същата енергия. В много от случаите, които описваше, бе забравил конкретните предизвикателства, но с големи подробности си спомня-

ше хода на последвалата битка. Очевидно водопроводчикът играел някакъв вариант на *защо все на мен се случва това* (ЗВНМССТ).

ПЛТКС е игра за двама, която трябва да се разграничава от *не е ли ужасно* (НЕЛУ). В НЕЛУ деятелят търси несправедливости, за да се оплаква на трето лице, като разиграе игра за трима: Агресор, Жертва, Довереник. НЕЛУ се играе под лозунга „Мъката обича компания“. Довереникът обикновено е някой, който също играе НЕЛУ. ЗВНМССТ също е игра за трима, но тук деятелят се стреми да установи превъзходството си в нещастieto и не желае да има конкуренция в лицето на други нещастници. ПЛТКС се внедрява в професионален вариант за трима души като *игра на дразнене*. Може да се играе и като семейна игра за двама в по-сложни или по-прости форми.

**Антитеза.** Най-добрата антитеза е правилното поведение. Договорната структура на взаимоотношението с играч на ПЛТКС при първа възможност би трябвало да се обяви изрично и подробно и правилата трябва строго да се спазват. В клиничната практика например въпросът със заплащането на пропуснати или отменени посещения трябва да се реши ясно и незабавно и да се вземат допълнителни предпазни мерки, за да не се допуснат грешки в счетоводството. Ако възникне непредвидена пречка, антитезата е да се отстъпи елегантно, без спор, докато терапевтът бъде готов да се занимае с играта. Във всекидневните деловите отношения с играчите на ПЛТКС винаги са с пресметнати рискове. Към съпругите им човек трябва да се отнася с вежлива коректност и да избягва дори най-леките флиртове, галантности или пренебрежения, особено ако изглежда, че самите съпрузи ги насърчават.

## АНАЛИЗ

**Теза:** Пипнах ли те, кучи сине.

**Цел:** Оправдание.

**Роли:** Жертва, Агресор.

**Динамика:** Ревнив гняв.

**Примери:**

(1) Този път те пипнах.

(2) Ревнив съпруг.

**Социална парадигма:** Възрастен-Възрастен.

Възрастен: Виж какво, сбъркал/а си.

Възрастен: Сега, като ми обръщаш вниманието върху това, предполагам, че съм сбъркал/а.

**Психологична парадигма:** Родител-Дете.

Родител: Отдавна те наблюдавам и се надявах, че ще сбъркаш.

Дете: Този път ме пипна.

Родител: Да, и ще ти дам да разбереш.

**Ходове:**

- (1) Провокация-Обвинение.
- (2) Защита-Обвинение.
- (3) Защита-Наказание.

*Печалби:*

- (1) Вътрешна психологична – оправдание за гняв.
- (2) Външна психологична – избягва се сблъсъкът със собствените недостатъци.
- (3) Вътрешна социална – ПЛТКС.
- (4) Външна социална – *винаги гледат да те спипат.*
- (5) Биологична – размяна на войнствени думи, обикновено между хора от един и същи пол.
- (6) Екзистенциална – на хората не може да се вярва.

## 5. Виж какво направих заради теб

*Теза.* В класическата си форма това е семейна игра, а фактически е „разрушител на брака с три звезди“, но може да се играе и между родители и деца, както и в службата.

(1) ВКНЗТ първа степен: Уайт, на когото не му се общува с никого, се задълбочава в някаква дейност, която го изолира от хората. Може би всичко, което иска в момента, е да бъде оставен на мира. Тогава идва някой натрапник, например жена му или едно от децата му, за да бъде погаланен или да го попита нещо подобно на: „Къде са клещите с дългите челюсти?“ Това прекъсване кара длетото му, четката му, пишещата му машина или поялника му да се отплесне, при което той се нахвърля върху натрапника и крещи: „Виж какво направих заради теб.“ Когато това се повтаря през годините, семейството му все повече и повече започва да го оставя сам, когато е погълнат от нещо. Разбира се, не натрапникът, а собственото му раздражение причинява отплесването и той всъщност се радва, когато стане грешка, защото тя е повод да изхвърли посетителя. За съжаление тази игра твърде лесно се усвоява от малките деца и лесно се предава от едно поколение на друго. Свързаните с нея условия и печалби се виждат по-ясно, когато тя се играе по-убедително.

(2) ВКНЗТ втора степен: ако ВКНЗТ е основата на начин на живот, а не се използва само от време на време като защитен механизъм, Уайт се оженва за жена, която играе на *само се опитвам да ти помогна* или на някоя от сродните с нея игри. Тогава за него става лесно да отстъпи на нея решенията. Често може да го направи под маската на внимание или галантност. Може вежливо и почтително да ѝ предостави да реши къде да вечерят или кой филм да гледат. Ако нещата се подредят добре, може да им се наслаждава. Ако ли не, може да я обвинява, като каже направо или като намекне: „Ти ме забърка в това“, което

е прост вариант на ВКНЗТ. Също така може да хвърли върху нея бремето на решенията във връзка с възпитанието на децата, докато сам изпълнява ролята на помощник-командир; ако децата се разстроят, може да изиграе една сериозна игра на ВКНЗТ. Това подготвя почвата през годините, за да може да обвинява майката, ако децата тръгнат зле; в този случай ВКНЗТ не е цел сама по себе си, а само предлага краткотрайно удовлетворение по пътя към *нали ти казах* или *виж какво направи сега*.

Професионалният играч, който психологически свързва двата края с ВКНЗТ, ще използва играта и на работното си място. В трудовата ВКНЗТ многострадалният израз на възмущение замества думите. „Демократично“ или като част от „правилния мениджмънт“ играчът иска от помощниците си да му дадат предложения. По този начин той може да достигне до неуязвима позиция, от която да ги тероризира. Всяка допусната от него грешка може да бъде използвана срещу тях, като вината за грешката се хвърля върху подчинените. Ако се прилага срещу по-старши служители (които човек обвинява заради собствените си грешки), играта става саморазрушителна и може да доведе до уволнение или – в армията – до прехвърляне в друга част. В този случай тя е елемент на *защо все на мен се случва това?* – ако хората са враждебни – или наето *пак ме прихванаха* – ако страдат от депресия. (И двете игри са от семейството на *ритни ме*.)

(3) ВКНЗТ трета степен: твърдата форма на ВКНЗТ може да се играе от параноици срещу хора, които са достатъчно непредпазливи, за да дават съвети (вж. *само се опитвам да ти помогна*). Тук играта може да стане опасна, а в редки случаи дори фатална.

*Виж какво направих заради теб* (ВКНЗТ) и *ти ме забърка в това* (ТМЗВТ) се допълват чудесно, така че съчетанието от ВКНЗТ-ТМЗВТ е класическа основа на скрития договор за игра в редица бракове. Този договор се изяснява нагледно по-долу.

Г-жа Уайт се занимавала със семейното счетоводство и плащала сметките с чекове от общата банкова сметка по взаимно съгласие, тъй като г-н Уайт бил слаб в цифрите. На всеки няколко месеца получавали известие за превишаване на кредита в банката и г-н Уайт трябвало да урежда сметките. Когато търсели причината за затруднението, се оказало, че г-жа Уайт е направила някоя скъпа покупка, без да уведоми съпруга си. Когато това излезело наяве, г-н Уайт бясно разигравал ТМЗВТ, а тя със сълзи на очи приемала укорите и обещавала, че това повече няма да се повтори. Известно време нещата вървели добре, но изведнъж се появявал агент на кредитора и настоявал да му се изплати закъсняла сметка. Г-н Уайт, който не знаел за нея, започва да разпитва жена си. Тя разиграва своята ВКНЗТ и казва, че вината е негова. Тъй като ѝ бил забранил да превишава кредита в банката, единственият начин да свърже двата края бил да остави неуреден този голям дълг и да скрие от него писмата, в които се настоява той да бъде изплатен.

Тези игри са се разигравали цели десет години, при условие че всяка случка ще е последна и че в бъдеще нещата ще са различни – което всъщност ставало за няколко месеца. По време на терапията г-н Уайт майсторски анализира тази игра без никаква помощ от терапевта и дори измислил ефективно средство за преодоляването ѝ. По взаимно съгласие двамата с г-жа Уайт вписват всички банкови сметки на негово име. Г-жа Уайт продължава да води счетоводството и да пише чековете, но г-н Уайт проверявал сметките и контролирал плащанията. По този начин не изпускал нито бележки за плащания, нито известия за превишаване на кредита и сега двамата разделяли труда по изготвяне на семейния бюджет. Лишени от удовлетворенията и печалбите от ВКНЗТ-ТМЗВТ, съпрузите Уайт отначало се объркали, а по-късно били принудени да започнат да си създават по-открити и конструктивни взаимни удоволствия.

**Антитеза.** Антитезата на ВКНЗТ първа степен е да се остави играчът сам, а на ВКНЗТ втора степен – отговорността за взимането на решения да се прехвърли отново върху Уайт. В първа степен играчът може да реагира, като се чувства изоставен, но рядко гневен. Във втора степен той може да се намуси, ако бъде принуден да поеме инициативата, така че систематичната игра на анти-ВКНЗТ води до неприятни последици. Антитезата на ВКНЗТ трета степен би трябвало да се остави в ръцете на компетентни професионалисти.

#### ЧАСТИЧЕН АНАЛИЗ\*

Целта на тази игра е оправданието. От динамична гледна точка леката форма може да се отнесе до преждевременната еякулация, а твърдата – до гняв, основан върху опасения от кастрация. Тя се усвоява лесно от деца. Външната психологична печалба (отбягване от отговорност) е значителна, а играта често се ускорява от заплахата от предстояща близост, тъй като „основателният“ гняв предлага добро извинение за отбягването на сексуални взаимоотношения. Екзистенциалната позиция е *нямат грешка*.

## Семейни игри

Почти всяка игра може да образува скелето на брачния и семейния живот, но някои като *ако не беше ти* имат по-голям успех, а други като *фригидна жена* се понасят по-продължително по силата на скрепената с договор законна интимност. Брачните игри, разбира се, могат само условно да се разграничат от сексуалните игри, на които е посветен отделен раздел. Игрите, които

\* Изказвам благодарност на д-р Родни Нърс и г-жа Франсис Матсън от Центъра за лечение и обучение на алкохолици в Оукланд, Калифорния, и на д-р Кенет Ивъртс, д-р Р. Дж. Старълз, д-р Робърт Гоулдинг и други, които проявяват специален интерес към този проблем, за продължителните им старания при изучаването на *алкохолик* като игра, както и за критичните им бележки по настоящото разискване.



най-пълно се разгръщат между съпрузи, включват *поставяне натясно, съдебна зала, фригидна жена и фригиден мъж, изтерзана, ако не беше ти, знаеш ли колко се стараях и скъпи/скъпа.*

## 1. Поставяне натясно

*Теза:* *Поставяне натясно* по-ясно от повечето други игри разкрива манипулативния им характер и функцията им на прегради пред интимността. Парадоксално е, че съдържа хитър отказ да се играе играта на другия.

1. Г-жа Уайт предлага на съпруга си да отидат на кино. Той се съгласява.

2а. Г-жа Уайт „несъзнателно“ и непринудено споменава в разговор, че къщата се нуждае от боядисване. Това начинание е скъпо и Уайт неотдавна ѝ е казал, че финансовото им положение не е твърде добро. Помолил я е да не го притеснява или да не му досажда, като предлага извънредни разходи поне до началото на следващия месец. Следователно моментът е зле подбран, за да се повдига въпросът за вида на къщата, и Уайт реагира грубо.

2б. Обратно: г-н Уайт насочва разговора около къщата и г-жа Уайт не може да устои на изкушението да каже, че тя се нуждае от боядисване. Както в предишния случай, Уайт реагира грубо.

3. Г-жа Уайт се обижда и казва, че ако той е в някое от мрачните си настроения, тя няма да ходи на кино с него, по-добре да отиде сам. Той отвръща, че ако тя вижда нещата по този начин, той ще отиде сам на кино.

4. Г-н Уайт отива на кино (или на разходка с приятели), като оставя г-жа Уайт вкъщи да оплаква наранените си чувства.

В тази игра има два възможни трика:

А. Г-жа Уайт от опит знае, че не трябва да приема на сериозно раздразнението му. Това, което желае той всъщност, е тя да оцени колко усилено работи той, за да издържа семейството. Тогава двамата биха могли да живеят щастливо. Тя обаче отказва да играе и той се чувства излъган. Излиза, изпълнен с разочарование и неприязън, докато тя остава вкъщи, привидно оскърбена, ала тайно тържествуваща.

Б. Г-н Уайт от опит знае, че не трябва да приема на сериозно засегнатото ѝ честолюбие. Това, което тя истински желае, е да бъде приласкана, за да преодолее обидата. Тогава двамата биха могли да живеят щастливо. Той обаче отказва да играе, знаейки, че отказът му е нечестен: знае, че тя иска да бъде придумана с нежност, но се преструва, че не го знае. Излиза, изпълнен с радост и облекчение, но с израза на обиден човек. Тя остава в къщи, изпълнена с разочарование и неприязън.

И в двата случая позицията на победителя, от наивна гледна точка, е безупречна. Единственото, което той или тя прави, е да приема другия буквално.

Това се вижда по-ясно в т. Б, където Уайт взима отказа на г-жа Уайт да излезе с него за чиста монета. И двамата знаят, че това е надхитряне, но тъй като тя го е казала, е поставена натясно.

Най-явната печалба тук е външната психологична печалба. И двамата смятат, че филмите са извор на сексуална възбуда и че е естествено, като се върнат от киното, да се любят. Следователно, който от двамата иска да избегне интимността, прави ход 2а или 2б. Това е особено вбесяващ вариант на играта *кавга* (вж. глава 9). „Оскърбената“ страна, разбира се, може да приведе убедителни доводи, че не желае да се люби в състояние на справедливо възмущение, а поставеният натясно партньор няма никакъв избор.

*Антитеза.* За г-жа Уайт това не е трудно. Само трябва да промени решението си, да хване съпруга си под ръка, да се усмихне и да излезе с него (преход от състояние на Егото Дете към състояние на Егото Възрастен). За г-н Уайт е по-трудно, защото сега инициативата е у нея; ако той обаче преразгледа цялата ситуация, може да успее да я придума да дойде с него – като намушено Дете, което е било успокоено, или още по-добре – като Възрастен.

*Поставяне натясно* в малко по-различна форма се среща като семейна игра, включваща децата. В този случай тя прилича на *двойна връзка*, която описват Бейтсън и сътрудниците му<sup>26</sup>. Тук детето е поставено натясно и каквото и да направи, все е погрешно. Според школата на Бейтсън това може да е важен етиологичен фактор при шизофренията. С други думи, шизофренията може да е антитезата на едно дете по отношение на *поставяне натясно*. Опитът, натрупан при лечението на възрастни шизофреници с анализ на игрите, потвърждава това – ако семейната игра *поставяне натясно* се анализира и се докаже, че шизофренното поведение е било и е предприемано специално, за да неутрализира тази игра, у правилно подготвения пациент настъпва частично или пълно подобрене.

Банална форма на *поставяне натясно*, играна от цялото семейство и обикновено влияеща върху развитието на характера на по-малките деца, се наблюдава, когато родителите имат досадно „родителско“ отношение. Непрекъснато карат момчето или момичето да помага повече в домакинската работа и когато то го прави, пак са недоволни от него – прост пример на *бъди проклет и ако го сториш, и ако не го сториш*. Тази *двойна връзка* може да се нарече *поставяне натясно* от типа дилема.

*Поставяне натясно* понякога се среща като етиологичен фактор у деца, болни от астма.

*Момиченце:* Маме, обичаш ли ме?

*Майка:* Какво значи обич?

Този отговор не оставя на детето никакъв пряк избор. То иска да говори за майка си, а майката насочва разговора към философията, за която мими-

ченцето още не е подготвено. То започва да диша тежко, майката се ядосва, появяват се астматични пристъпи, майката се извинява и *играта астма* започва да се разиграва. *Поставяне натясно* от типа *астма* трябва да се анализира по-задълбочено.

Еlegantен вариант, който може да бъде наречен *поставяне натясно* от типа Ръсъл-Уайтхед, понякога се наблюдава в групи за терапия.

*Блак*: Добре де, когато мълчим, не играем игри.

*Уайт*: Самото мълчание може да е игра.

*Блак*: Днес никой не играе игри.

*Уайт*: Но самото неиграене на игра може да е игра.

Терапевтичната антитеза е също толкова елегантна. Логическите парадокси са забранени. Когато Уайт бъде лишен от тази маневра, дълбоките му опасения бързо се надигат.

Близка до *поставяне натясно*, от една страна, и до *парцалица*, от друга, е брачната игра *обяд в кесия*. Съпругът, който може да си позволи да обядва в скъп ресторант, всяка сутрин си приготвя няколко сандвича и си ги носи в службата в книжна кесийка. Така оползотворява коричките от хляба, остатъците от вечерята и книжните кесийки, които жена му събира за него. Това му дава пълен контрол над семейния бюджет – коя жена би посмяла да си купи наметка от визон при подобна саможертва? Съпругът обира и много други печалби, като привилегията да обядва сам и да навакса в работата си по време на едночасовата си обедна почивка. В много отношения това е конструктивна игра, която Бенджамин Франклин би одобрил, защото насърчава добродетели като пестеливост, трудолюбие и акуратност.

## 2. Съдебна зала

*Теза*. Описателно тя принадлежи към групата игри, които намират най-ярък израз в юриспруденцията и включват *дървен крак* (признание в невменяемост) и *длъжник* (граждански процес). От *клинична гледна точка* тя се наблюдава най-често в групите за семейна консултация и семейна психотерапия. Някои групи за брачна консултация и психотерапия наистина представляват постоянна игра на *съдебна зала*, в която нищо не се решава, тъй като играта никога не се разваля. В тези случаи е очевидно, че консултантът или терапевтът е силно ангажиран в играта, без да го съзнава.

В *съдебна зала* могат да участват различен брой хора, но най-често тя се играе от трима души – ищец, ответник и съдия, – представени от съпруга, съпругата и терапевта. Ако се играе в група за терапия или по радиото, или по телевизията, останалите членове на аудиторията играят ролята на съдебни заседатели. Съпругът започва жално: „Позволете ми да ви разкажа какво (името на жената) направи вчера. Взе ...“ и т. н. и т. н. След това жената започва с отбранителен тон: „Ето какво стана всъщност... дори точно преди това

той... и впрочем тогава и двамата...” и т. н. Съпругът галантно добавя: „Е, доволен съм, че имате възможност да изслушате историята от двете страни, аз само искам да съм справедлив.“ В този момент консултантът казва мъдро: „Струва ми се, че ако разсъдим ...“ и т. н. и т. н. Ако наоколо има публика, терапевтът може да се обърне към зрителите с думите: „Да чуем какво ще кажат останалите.“ Или ако групата е вече тренирана, ще играе ролята на съдебните заседатели, без да са нужни указания от страна на терапевта.

*Антитеза.* Терапевтът казва на съпруга: „Вие сте напълно прав!“ Ако съпругът се отпусне със самодоволно или победоносно изражение, терапевтът го пита: „Как приемате думите ми?“ Съпругът отговаря: „Нормално.“ Тогава терапевтът казва: „Всъщност, мисля, че грешите.“ Ако е откровен, съпругът ще каже: „През цялото време знаех това.“ Ако не е откровен, реакцията му ще покаже, че е в ход някаква игра. След това става възможно да се вникне по-надълбоко в проблема. Игровият елемент е във факта, че, докато иска шумно победа, ищецът в основата си вярва, че не е прав.

След като е събран достатъчно клиничен материал, за да се изясни положението, играта може да бъде забранена с една от най-елегантните маневри в цялото изкуство на провеждане на антитези. Терапевтът въвежда правило, забраняващо употребата на (граматичното) трето лице в групата. От този момент участниците в групата могат да се обръщат само пряко един към друг на „ти“ или да говорят за себе си като „аз“, но не могат да кажат „Позволете ми да ви разкажа за него“ или „Позволете ми да ви разкажа за нея“. В този момент съпрузите изобщо престават да играят игри в групата или минават към *скъпи/скъпа* (описана в друг раздел), което е известен напредък, или предприемат *нещо повече*, която изобщо не помага. В *нещо повече* ищецът хвърля обвинение след обвинение. На всяко обвинение ответникът отговаря „Мога да обясня“. Ищецът не обръща внимание на обяснението, но веднага щом ответникът млъкне, се впуска в следващото си обвинение с ново *нещо повече*, което е последвано от ново обяснение – типична размяна Родител-Дете.

*Нещо повече* се играе с най-голяма сила от параноидни ответници. Поради своята педантичност те много лесно разстройват обвинители, които се изразяват хумористично или метафорично. Общо взето, при игра на *нещо повече* метафорите са най-явните капани, които трябва да се избягват.

Във *всекидневната* си форма *съдебна зала* се наблюдава лесно при деца – като игра за трима между две деца и единия от родителите: „Маме, тя ми взе бонбончето“. „Да, но той ми взе куклата, а преди това ме удряше, а пък и двамата обещахме да си поделим бонбона.“

## АНАЛИЗ

*Теза:* Те трябва непременно да кажат, че съм прав/а.

*Цел:* Сигурност.

*Роли:* Ищец, ответник, съдия (и/или съдебни заседатели).

*Динамика:* Съперничество между братя и сестри.

*Примери:*

- (1) Децата се карат, родителят се намесва.
- (2) Съпрузи търсят „помощ“.

*Социална парадигма:* Възрастен-Възрастен.

Възрастен: Ето как постъпи тя с мен.

Възрастен: Действителните факти са следните.

*Психологична парадигма:* Дете-Родител.

Дете: Кажете ми, че съм прав/а.

Родител: Прав е един-кой си. Или: И двамата сте прави.

*Ходове:*

- (1) Подава се жалба – подава се защита.
- (2) Ищецът отхвърля защитата, прави отстъпка или жест на добра воля.
- (3) Решение на съдията или указания към съдебните заседатели.
- (4) Произнася се окончателната присъда.

*Печалби:*

- (1) Вътрешна психологична – проекция на вината.
- (2) Външна психологична – изключване на вината.
- (3) Вътрешна социална – *скъпи/скъпа, нещо повече, кавга* и др.
- (4) Външна социална – *съдебна зала*.
- (5) Биологична – погалване от съдията и съдебните заседатели.
- (6) Екзистенциална – потискаща позиция, из винаги греша.

### 3. Фригидна жена

*Теза.* Почти винаги това е семейна игра, тъй като човек трудно може да си представи, че една неформална връзка ще предоставя достатъчно дълго необходимите възможности и предимства или че подобна връзка изобщо ще е трайна при наличието на подобна игра.

Съпругът показва на жена си, че иска да се любят, но бива отблъснат. След многократните му опити му се казва, че всички мъже са животни, че той всъщност не я обича заради самата нея, че единственото, от което се интересува, е сексът. Известно време той се въздържа, после предприема нов опит със същия резултат. Накрая се примирява и прекратява опитите за сближение. Минават седмици и месеци, през които жената става все по-небрежна. Разхожда се полуоблечена из спалнята или забравя да си вземе чиста хавлия, когато отива да се къпе, та се налага той да ѝ я носи. Ако разиграва твърда

игра или ако пие, може да започне усилено да флиртува с други мъже по време на събирания. Накрая той се поддава на тези провокации и прави нов опит за сближение. Отново е отблъснат и започва игра на *кавга*, която засяга поведението на двамата в последно време, други брачни двойки, сватовете им, финансовите им средства и провалите им и завършва с тръшване на врата.

Този път съпругът решава, че това е краят и че ще намерят някакъв безплов *modus vivendi*. Минават месеци. Той не приема разходките неглиже и маневрата със забравянето на хавлията. Съпругата става все по-предизвикателно неофициална и небрежна, но той упорства. Една вечер тя се доближава до него и го целува. Отначало той не реагира, защото помни взетото решение, но скоро природата си казва своето след дългото въздържание и той започва да мисли, че вече сигурно е успял. Първите му плахи опити не са отблъснати. Той става все по-смел и по-смел. В съблимния момент жената прави крачка назад и изкрещява: „Нали ти казах! Всички мъже са животни, аз исках малко обич, а ти се интересуваш само от секс!“ Играта *кавга*, която започва в този момент, може да прескочи предварителните фази, отнасящи се до поведението им в последно време и до сватовете им, и да мине направо към финансовия проблем.

Трябва да се подчертае, че въпреки възраженията си съпругът обикновено се бои от сексуална близост толкова, колкото и жена му. Той е подбрал партньорката си така, че да сведе до минимум опасността да пресили нарушената си потентност и сега може да хвърли вината за това върху жена си.

Във *всекидневната* си форма тази игра се играе от неомъжени жени на различна възраст и често им докарва широко употребяван жаргонен епитет. При тях играта се слива с играта на възмущение или *рапо*.

*Антитеза*. Това е опасна игра. Също толкова опасни са и възможните анти тези. Намирането на любовница е рискована стъпка. При толкова стимулиращо съперничество съпругата може да се откаже от играта и да се опита да поведе нормален брачен живот, твърде късно може би. От друга страна, може да използва извънбрачната му връзка – често с помощта на адвокат – като оръжие срещу съпруга си в игра на *пипнах ли те, кучи сине*. Изходът е също толкова непредвидим, ако съпругът се подложи на психотерапия, а тя – не. Играта на съпругата може да се провали, ако мъжът стане по-решителен и това доведе до успешното му приспособяване. Ако обаче тя играе твърдо, неговото подобрене може да доведе до развод. Най-доброто решение, стига да е осъществимо, е двамата да се запишат в транзакционна семейна група, където основните печалби от играта и патологията в сексуалните им отношения ще се разкрият. При тази подготовка съпрузите могат да се заинтригуват от интензивната индивидуална психотерапия и да пристъпят към повторен психо-

логичен брак. В противен случай поне единият от двамата може да постигне по-разумно приспособяване към ситуацията, отколкото биха постигнали при други обстоятелства.

Благоприличната антитеза на *всекидневната* форма на игра е съпругът да си намери друг човек, с когото да общува. Някои от по-изобретателните и по-грубите антитези са порочни и дори престъпни.

*Сродни игри.* Обратната игра – *фригиден мъж* – е по-рядко срещана, но се развива, общо взето, по сходен начин, с някои различия в подробностите. Крайният резултат зависи от сценария на участващите лица.

Критичната точка на *фригидна жена* е последната фаза на *кавга*. Ако тя е премината, за сексуална близост повече и дума не може да става, тъй като и двамата съпрузи извличат перверзно удоволствие от *кавга* и не се нуждаят от друга взаимна сексуална възбуда. Следователно най-важното при *анти-фригидна жена* е да се отхвърли *кавга*. Това оставя съпругата в състояние на сексуален глад, който може да достигне до толкова висока степен, че тя да стане по-отстъпчива. Начинът, по който се използва *кавга*, разграничава *фригидна жена* от *бий ме, тате*, където *кавга* е елемент от еротичната стимулация, предшестваща половия акт, докато във *фригидна жена кавга* замества самия полов акт. Следователно в *бий ме, тате кавга* е условие за полов акт, своеобразен фетиш, който повишава възбудата, докато при *фригидна жена* стигне ли се до *кавга*, епизодът свършва.

Ранен аналог на *фригидна жена* се разиграва от онзи тип превзети момиченца, които Дикенс описва в „Големите надежди“. Тя излиза, облечена в колосана рокличка, и кара момченцето да ѝ омеси питка от кал. После се присмива на мръсните му ръце и дрехи и му показва колко чиста е тя.

## АНАЛИЗ

*Теза:* Пипнах ли те, кучи сине.

*Цел:* Оправдание.

*Роли:* Благоприлична съпруга, невнимателен съпруг.

*Динамика:* Завист към пениса\*.

*Примери:*

(1) Благодаря ти за питката от кал, мръсно момченце.

(2) Предизвикателна, фригидна жена.

*Социална парадигма:* Родител-Дете.

Родител: Разрешавам ти да ми направиш питка от кал (целуни ме).

Дете: С удоволствие.

\* Англ. penis envy – предполагаемото желание за penis у малкото момиченце, което според теорията на психоанализата води до чувството за малоценност и до отбранително или компенсаторно поведение, – Бел. ред.

Родител: Виж сега, колко си мръсен.

*Психологична парадигма:* Дете-Родител.

Дете: Виж дали можеш да ме съблазниш.

Родител: Ще се опитам, ако ме спираш.

Дете: Добре де, ти започна всичко.

*Ходове:*

- (1) Съблазняване – Реакция.
- (2) Отблъскване – Примиряване.
- (3) Предизвикателство – Реакция.
- (4) Отблъскване – Кавга.

*Печалби:*

- (1) Вътрешна психологична – освобождаване от чувство за вина поради садистични фантазии.
- (2) Външна психологична – отбягване на екзхибицията и проникването, от които се страхува.
- (3) Вътрешна социална – *кавга*.
- (4) Външна социална – Как постъпвате с мръсни момченца (съпрузи)?
- (5) Биологична – потиснатата сексуална игра и размяна на войнствени реплики.
- (6) Екзистенциална – аз съм чиста.

## 4. Изтерзана

*Теза.* Играта се играе от изтерзаната домакиня. Положението ѝ изисква да владее десет-дванадесет различни специалности, с други думи, да изпълнява изкусно десет-дванадесет различни роли. В притурките на неделните вестници от време на време се появяват полушеговити списъци на тези специалности или роли: любовница, майка, болногледачка, прислужница и т. н. Тъй като обикновено тези роли са противоречиви и изморителни, налагането им с годините води до състоянието, познато буквално като *Housewife's knee* (коляно на домакиня\*, защото коляното се използва при люлеене на бебешка люлка, търкане на под, повдигане на товар, шофиране и т. н.). Симптомите на това страдание се обобщават сбито с оплакването „Уморена съм“.

Ако домакинята е в състояние да наложи собствен ритъм и да извлече достатъчно удовлетворение от любовта към съпруга и децата си, тя не само ще слугува през двадесет и петте си години, но и ще се забавлява, а когато дойде ред да изпраца най-малкото си дете в колежа, ще се усети самотна.

\* *Housewife's knee* на английски означава артрит в коляното. – Бел. ред.



Ако обаче Родителят вътре в нея я пришпорва и критичният съпруг, когото си е избрала с тази цел, ѝ държи сметка, от една страна, а, от друга, не е в състояние да извлече достатъчно удовлетворение от любовта към семейството си, тя може да стане все по-нещастна и по-нещастна. Отначало ще се опита да се утеши с печалбите на *ако не беше ти и чернене* (въсщност всяка домакиня може да прибегне до тях, ако играта загрубее). Скоро обаче тези печалби престават да ѝ помагат. Тогава трябва да търси друг изход и той е в играта *изтерзана*.

Тезата на тази игра е проста. Жената се нагърбва с всичко, което изникне, и дори пита за още. Съгласява се с критиките на съпруга си и приема исканията на децата си. Ако ще посреща гости за вечеря, смята, че не само трябва безупречно да води разговор, да домакинства и да наблюдава прислужниците, да бъде архитект на интериора, доставчик, красива като кинозвезда, величествена като кралица Елизабет I, дипломатична; сутринта дори приготвя торта и завежда децата на зъболекар. Ако вече се чувства измъчена, прави деня още по-мъчителен. Затова към средата на следобедта съвсем основателно рухва и нищо повече не може да направи. Разочарова съпруга, децата и гостите си, а самообвиненията ѝ увеличават страданието ѝ. След като това се случи още два или три пъти, бракът ѝ е застрашен, децата са объркани, тя започва да слабее, престава да се грижи за косата си, лицето ѝ се изопва, обувките ѝ се протриват. И стига до кабинета на психиатъра, готова да постъпи в болница.

*Антитеза.* Логичната антитеза е проста: г-жа Уайт може да изпълнява последователно всяка една от ролите си през седмицата, но трябва да отказва да играе две или повече роли едновременно. Когато дава парти например, може да бъде доставчик или бавачка, но не и двете. Ако страда от коляно на домакиня, ще може да се самоограничава по този начин.

Ако обаче разиграва *изтерзана*, ще ѝ бъде трудно да се придържа към този принцип. В този случай съпругът е грижливо подбран. Той е човек, разумен във всяко друго отношение, който ще критикува жена си, ако не се справя така добре с работата си, както той смята, че се е справяла майка му. Въсщност тя се омъжва за илюзията, която той има за майка си, като тази илюзия е увековечена в неговия Родител. Това е сходно с илюзията, която тя има за своята майка или баба. След като е намерила подходящ партньор, нейното Дете може да свикне с изтерзаната роля, необходима, за да поддържа психичното ѝ равновесие и от която тя няма лесно да се откаже. Колкото по-големи отговорности има съпругът ѝ в службата, толкова по-лесно е и за двамата да намират Възрастни причини да подхранват нездравите аспекти във взаимоотношенията си.

Когато положението стане неудържимо, често поради официалната намеса на училището в защита на нещастните деца, се вика психиатърът и играта започва да се играе от трима души. Или съпругът настоява той да се заеме се-

риозно с лечението на съпругата, или тя го иска за съюзник срещу съпруга. Процедурата, която може да последва, зависи от умениято и съобразителността на психиатъра. Обикновено първата фаза, облекчаването на депресията, в която е изпаднала съпругата, минава гладко. Втората фаза, в която тя ще се откаже да играе на *изтерзана* и ще заиграе на *психиатрия*, е решителната. Тя обикновено предизвиква нарастващо противопоставяне и от двамата съпрузи. Понякога то е дълбоко скрито и избухва внезапно, макар и не неочаквано. Ако този етап бъде преодолян, може да продължи истинската работа по анализа на игрите.

Важно е да се разбере, че истинският виновник е Родителят на съпругата – майката или бабата. Съпругът в известна степен е само манекен, избран да играе ролята си в играта. Терапевтът трябва да се бори не само с този Родител и със съпруга, който е заложил много, за да постигне целта си, но и със социалната среда, която насърчава отстъпчивостта на съпругата. През седмицата след като излезе статията за големия брой роли, които домакинята трябва да изпълнява, в неделния вестник се появява „Как се справям?“. Това е тест от 10 въпроса, който показва „Добра ли сте като домакиня (съпруга) (майка) (икономка) (финансистка)?“ За домакинята, която играе на *изтерзана*, това е упътването към детските игри, в което са изложени правилата. Тестът може да помогне да се ускори развитието на *изтерзана*. Ако не бъде спряно, то може да завърши с игра на *болница*. („Последното, което искам, е да попадна в болница.“)

Една от практическите трудности при такива брачни двойки е, че съпругът обикновено избягва да се ангажира лично с лечението. Той играе само на *знаеш ли колко се старая*, тъй като често е по-силно притеснен, отколкото признава. Вместо да се ангажира лично, може да изпраща непреки послания до терапевта чрез изблици на гняв, които знае, че ще бъдат докладвани от съпругата. Следователно *изтерзана* лесно се изражда в борба на живот и смърт от трета степен за получаване на развод. Психиатърът е почти сам на страната на живота, подпомаган единствено от изтерзания Възрастен на пациентката. Възрастният е повел битка, която може да се окаже смъртоносна, срещу всичките три аспекта на съпруга, съюзили се с нейния вътрешен Родител и Дете. Това е драматична битка на двама срещу петима, която поставя на изпитание умениято на най-висококвалифицирания и най-свободен от игри психотерапевт. Ако се уплаши, той лесно може да се измъкне, като положи пациентката си пред олтара на бракоразводното дело. Това е все едно да каже: „Предавам се! Борете си се двамата с него!“

## 5. Ако не беше ти

*Теза.* В глава 5 е даден подробен анализ на тази игра. От историческа гледна точка тя е втората разкрита игра след *защо не – да, но*, която досега е

била приемана само като интересно явление. С допълнителното откритие на АНБТ стана ясно, че сигурно съществува цял раздел за социални действия, основан върху скрити транзакции. Това даде тласък за по-усилено търсене на такива постъпки и един от резултатите е тази колекция.

Накратко, жена се омъжва за властен мъж, който ще ограничава заниманията ѝ и по този начин ще я предпазва да попада в ситуации, които я плашат. Ако това беше проста операция, тя би могла да изрази благодарността си за услугата, която той ѝ прави. При играта на АНБТ обаче нейната реакция е тъкмо обратната: тя се възползва от положението, за да се оплаква от ограниченията, което кара съпруга ѝ да се чувства неловко и ѝ дава най-различни печалби. Тази игра е вътрешната социална печалба. Външната социална печалба е производното развлечение *ако не беше той*, което тя практикува с близки свои приятелки.

## 6. Знаеш ли колко се стараях

*Теза.* В обикновената си, *клинична* форма това е игра за трима, която се играе от брачна двойка и психиатър. Съпругът (обикновено) намира за развод, въпреки че шумно твърди обратното, докато съпругата е по-искрена в желанието си да запази брака. Той идва при психотерапевта насила и говори достатъчно, за да демонстрира пред жена си, че е сговорчив; най-често играе на *психиатрия* или *съдебна зала* в мека форма. С течение на времето започва да проявява към психиатъра или враждебна псевдо-отстъпчивост, или войнствена заядливост. Вкъщи отначало показва по-голямо разбиране и сдържаност, но накрая започва да се държи по-зле от всякога. След едно, пет или десет посещения, в зависимост от уменията на терапевта, той отказва повече да идва и вместо това тръгва на лов или риболов. Тогава жената е принудена да направи постъпки за развод. Съпругът е без всякаква вина, тъй като жена му е поела инициативата, докато той е засвидетелствал добронамереността си, като е отишъл при терапевта. Намира се в изгодна позиция, от която може да заяви пред всеки адвокат, съдия, приятел или роднина: „Знаеш ли колко се стараях!“

*Антитеза.* Съпрузите отиват заедно при терапевта. Ако единият от двамата – да кажем съпругът – несъмнено играе тази игра, другият бива приет за индивидуално лечение, а играчът – изпратен да си върви по пътя под основателния предлог, че не е напълно готов за терапия. Той пак може да получи развод, но само като изостави позицията си, че действително полага усилия. Ако е необходимо, жената може да направи постъпки за развод и позицията ѝ ще е много по-силна, тъй като тя действително се е опитала да спаси брака. Благоприятният и желан изход е съпругът – след като играта му се е развалила – да изпадне в отчаяние и да поиска да се лекува някъде другаде с искрена мотивация.

Във *всекидневната* си форма това се наблюдава с лекота при деца като игра за двама с един родител. Играе се от едната от две позиции: *безпомощен/на съм* или *нямам вина*. Детето се опитва да направи нещо, но сбърква или не успява. Ако то е Безпомощно, родителят трябва да го направи вместо него. Ако е Невинно, родителят няма видими основания да го накаже. Това разкрива елементите на играта. Родителите би трябвало да открият две неща: кой от двамата е научил детето на тази игра; и какво правят, за да я продължат.

Интересен, макар понякога зловец вариант е *знаеш ли колко се стараях*, който е всъщност по-твърда игра втора или трета степен. Тя може да се илюстрира със случая на усилено работещ човек, болен от стомашна язва. Мнозина хора с физически страдания полагат максимални усилия да се справят със ситуацията и могат да си осигурят по напълно законен начин помощта на семействата си. Тези условия обаче могат да се използват и за скрити цели.

Първа степен: мъж съобщава на жена си и на приятелите си, че е болен от язва. Освен това им дава да разберат, че ще продължи да работи. Това извиква у тях възхищение. Човек с болезнено и неприятно страдание може би заслужава известна показност като малка компенсация за страданието си. Би трябвало да му се отдаде дължимото за това, че не играе на *дървен крак*. Той заслужава също известна награда, че продължава да изпълнява дълга си. В този случай вежливият отговор на *знаеш ли колко се старая* е: „Да, всички се възхищаваме от твърдостта и добросъвестността ти.“

Втора степен: съобщават на мъж, че е болен от язва, но той го държи в тайна от жена си и от приятелите. Продължава да работи и да се притеснява колкото и преди и един ден рухва, докато е на работа. Когато викат жена му, тя веднага получава посланието: „Знаеш ли колко се стараях.“ Сега тя би трябвало да го оцени така, както никога досега, и да съжали за всички злобни думи и постъпки, които е казала и извършила в миналото. Накратко, сега тя би трябвало да го заобича, след като всичките му предишни методи да я спечели са били неуспешни. За съжаление, нейните прояви на привързаност и загриженост в този момент се дължат по-скоро на чувство за вина, отколкото на обич. Дълбоко в себе си е засегната, защото той прилага нечестни хватки срещу нея и освен това е спечелил нелоялно предимство, като е мълчал за болестта си. Накратко, една гривна с диаманти е много по-честен инструмент за ухажване, отколкото перфориран стомах. Тя има свободата да хвърли бижута в лицето му, но при наличието на язвата не може да го изостави. Внезапният сблъсък с тежко заболяване може да я накара да се почувства по-скоро хваната в капан, отколкото спечелена.

Тази игра често се открива веднага щом пациентът научи, че има потенциално прогресиращо страдание. Ако играе играта, много вероятно е точно в този момент да му хрумне целият план, който може да бъде открит чрез вни-

мателен психиатричен преглед на ситуацията. Това, което се открива, е тайното злорадство на Детето в него, че има такова оръжие, като злорадството му е прикрито от загрижеността на Възрастния за практическите проблеми, които пораждат болестта му.

Трета степен: още по-зловещо и злобно е внезапното самоубийство без предизвестие, предизвикано от тежко заболяване. Язвата се изражда в рак и един ден жена му, на която никога не е казал, че нещо не е наред, влиза в банята и намира съпруга си мъртъв на пода. В бележката достатъчно ясно пише: „Знаеш ли колко се стараях.“ Ако нещо подобно се случи два пъти на една и съща жена, тя трябва да установи какво точно играе.

### АНАЛИЗ

*Теза:* Не могат да ме командват.

*Цел:* Оправдание.

*Роли:* НепокOLEбим, Преследвач, Авторитет

*Динамика:* Анална пасивност.

*Примери:*

- (1) Обличане на дете.
- (2) Съпруг/а, напирашч/ а за развод.

*Социална парадигма:* Възрастен-Възрастен.

Възрастен: Време е (да се облечеш) (да отидеш на психиатър).

Възрастен: Добре, ще опитам.

*Психологична парадигма:* Родител-Дете.

Родител: Ще те накарам (да се облечеш) (да отидеш на психиатър).

Дете: Няма да стане.

*Ходове:*

- (1) Предложение – Съпротива.
- (2) Натиск – Отстъпване.
- (3) Одобрение – Неуспех.

*Печалби:*

- (1) Вътрешна психологична – свобода от чувство за вина поради агресия.
- (2) Външна психологична – избягване на домакински отговорности.
- (3) Вътрешна социална – Виж колко се стараях.
- (4) Външна социална – същата.
- (5) Биологична – размяна на войнствени реплики.
- (6) Екзистенциална – безпомощен/на съм (невинен, невинна съм).

## 7. Скъпи/скъпа

*Теза.* Напълно се разгръща в ранните стадии на брачната груповата терапия, когато двете страни са предпазливи. Може да се наблюдава и по време на събирания. Уайт прави едва доловима пренебрежителна забележка по адрес на г-жа Уайт. Тя е маскирана като смешка и завършва по следния начин: „Нали така, скъпа?“ Г-жа Уайт е склонна да се съгласи поради две причини, очевидно свързани с Възрастния в нея: а) защото смешката е, общо взето, предадена точно и да се протестира срещу нещо, представено като странична подробност (но което всъщност е главният въпрос в транзакцията), би изглеждало дребнаво; б) защото би изглеждало проява на невъзпитание да не се съгласиш с човек, който те нарича скъпа на публично място. Психологичната причина за съгласието ѝ обаче е депресивната ѝ позиция. Тя се е омъжила за него точно защото е била сигурна, че ще ѝ прави тази услуга: ще разкрива недостатъците ѝ и ще я избавя от неудобството да ги разкрива сама: Родителите ѝ са ѝ правили същата услуга, когато е била малка.

След *съдебна зала* това е най-разпространената игра, разигравана в групите за семейна терапия. Колкото по-напрегната е ситуацията и колкото по-близо до разобличението е играта, толкова по-хапливо се произнася думата<sup>27</sup> скъпи/скъпа, докато накрая дремещото възмущение става явно. При внимателен анализ може да се забележи, че тази игра е сродна на *нескопосник (шлумиел)*, тъй като значимият ход е мълчаливото снизхождение, с което г-жа Уайт приема възмущението на Уайт, правейки героични усилия да не го забелязва. Следователно *анти-скъпи/скъпа* се играе по аналогия на *анти-нескопосник (шлумиел)*: Разказвай пренебрежителни смешки за мен, само не ме наричай скъпа. Тази антитеза крие същите опасности като *анти-нескопосник (шлумиел)*. По-изтънчена и не толкова опасна антитеза е отговорът: „Да, мили.“

В друга форма на играта съпругата, вместо да се съгласи, отговаря с подобна смешка от типа *скъпи/скъпа* по адрес на съпруга и с това казва: „И ти не си по-добър, мили.“

Понякога нежните обръщения не се произнасят, но ако човек се заслуша, може да ги долови, макар и произнесени. Това е мълчаливият вариант на *скъпи/скъпа*.

## Игри по време на парти

Събиранията са за развлеченията и развлеченията са за събиранията (като се включва времето преди официалното начало на груповото събиране), но с развитието на едно познанство започват да се появяват игрите.

27 Bateson, G. et al., „Toward a Theory of Schizophrenia“, *Behavioral Science*, 1:251–264, 1956.

Нескопосникът (шлумиел) и жертвата му взаимно се разпознават, както се разпознават Татенцето и *мъничката аз*. Всички познати, но пренебрегвани процеси на подбор се задействат. В този раздел се анализират четири игри, които често се играят в обикновени социални ситуации: *не е ли ужасно, черне-не, нескопосник (шлумиел) и защо не – да, но*.

## 1. Не е ли ужасно

*Теза*. Играе се в четири значими форми: развлечение на Родител, развлечение на Възрастен, развлечение на Дете и игра. В развлеченията няма развръзка и печалба, а само голяма доза недостойни чувства.

1. *Днес* е самодоволното, наказателното или дори порочното развлечение на Родител. От социологична гледна точка то често се среща при определени типове жени на средна възраст, които имат малък самостоятелен доход. Такава жена напусна групата за терапия, когато началният ѝ ход бе посрещнат с мълчание вместо с ентузиазизирано одобрение, на което бе свикнала в своето социално обкръжение. В тази по-изтънчена група, приучена да прави анализ на игрите, имаше поразително отсъствие на единство, когато Уайт каза: „Като става дума за недоверието към хората, никак не е чудно, че днес не можеш да вярваш никому. Преглеждах бюрото на един от моите квартиранти и знаете ли какво намерих там.“ Тя знаеше всички отговори на актуалните проблеми на обществото: малолетната престъпност (родителите днес са прекалено меки), разводите (жените днес нямат с какво да запълват времето си), престъпленията (в кварталите на бели днес се заселват чужденци) и растящите цени (бизнесмените днес са много алчни). Тя даде ясно да се разбере, че тя самата не е мека нито към собствения си син – хулиган, нито към квартирантите си, които имат престъпни наклонности.

*Днес* се разграничава от обикновената клюка по девиза си „Никак не е чудно“. Началният ход може да е същият („Казват, че Флоси Мъргатройд“), но в *днес* има посока и завършек; може да се предложи „обяснение“. Обикновената клюка само пълзи или заглъхва.

2. *Разкъсана кожа* е по-доброжелателният вариант на игра за Възрастен. Девизът е „Колко жалко!“, макар че мотивациите, върху които се основава, са не по-малко нездрави. *Разкъсана кожа* се свързва главно с изтичането на кръв. В основата си това е неформален клиничен разговор. Всеки може да представи някакъв случай – колкото по-ужасен, толкова по-добре, – а подробностите се обсъждат с желание. Ударите в лицето, коремните операции и трудните раждания са общоприети теми за разговор. Този разговор се отличава от пустословното клюкарстване по конкуренцията и хирургичното съвършенство. Систематично се разглеждат проблеми по патолого-анатомия, диагностика, прогностика, излагат се сравнителни истории на заболявания. При пустословното клюкарстване добрата прогноза се одобрява, но в *Разкъ-*

*сана кожа* логичният оптимистичен изход – освен ако не е явно неискрен – може да предизвика тайно заседание на Комитета по акредитивите, тъй като играчът е *non particeps criminis*.

3. *Охлаждане с вода, в почивка за кафе* е развлечението за Дете. Девизът е „Гледай сега какво правят с нас“. Това е организационен вариант. Може да се играе след смрачаване в по-меката политическа или икономическа форма, наречена *столче пред бара*. Фактически това е игра за трима, като козът е у призрачната фигура, наречена Те.

4. Като игра *не е ли ужасно* се изразява най-драматично при лицата, пристрастени към полихирургични действия, а транзакциите им илюстрират особеностите на играта.

Става дума за хора, които непрекъснато търсят лекари и усилено се стремят да им бъдат правени операции въпреки разумното противопоставяне на медицините. Самото преживяване, престоят в болницата и операцията имат своите предимства. Вътрешната психологична печалба идва от това, че тялото се осакатява. Външната психологична печалба се съдържа в отбягването на всички форми на близост и на отговорност освен пред пълното подчинение на хирурга. Биологичните печалби се символизират от медицинските грижи. Вътрешните социални печалби произтичат от лекарите и медицинските сестри, както и от другите пациенти. След изписването от болницата външните социални печалби се получават от съчувствието и страхопочитанието, които пациентът предизвиква. В крайната си форма играта се играе професионално от нищи – мошеници, или от хора, които предявяват претенции за неизпълнен от други дълг или за извършена срещу тях злоупотреба. Те може да си изкарват прехраната, като умишлено или опортюнистично си навличат несгоди, а после търсят не само състрадание, както играчите любители, но и компенсация. Следователно *не е ли ужасно* става игра, когато играчът заявява, че е отчаян, но е тайно доволен от перспективата да извлече удовлетворение от бедата си.

Хората, които преживяват беди, общо взето, могат да се разделят на следните три групи:

1. Онези, за които страданието е непредумишлено и нежелано. Те могат да се възползват или не от съчувствието, което им се предлага. Напълно нормално е да се възползват в известна степен и това се приема доброжелателно.

2. Онези, за които страданието е непредумишлено, но се посреща с благодарност, защото предлага възможности за възползване. В този случай мисълта за игра възниква впоследствие, като вторична печалба в смисъла, влаган от Фройд.



3. Онези, които търсят страданието – като любителите на полихирургични действия, които ходят от хирург на хирург, докато някой приеме да ги оперира. Тук играта е първостепенно съображение.

## 2. Чернене

*Теза.* Тази игра е извор на голям брой дребнави препирни във всекидневие-то. Играе се от депресивната позиция на Дете „За нищо не ме бива“, която като защитно средство се трансформира в позицията на Родител „За нищо не ги бива“. Транзакционният проблем на играча следователно е да докаже последната теза. Затова играчите на *чернене* не са спокойни в присъствието на непознат човек, докато не открият петното му. В най-твърдата си форма това може да се превърне в тоталитарна политическа игра на авторитарни личности и по-късно да доведе до тежки исторически последствия. В този смисъл близостта ѝ с *днес* е очевидна. В буржоазното общество *как се справям?* дава положителна сигурност, докато *чернене* дава отрицателна сигурност. С частичен анализ ще изясним някои от елементите на тази игра.

Предпоставката може да варира от най-прозаичната и далечната („Минало-годишна шапка“) до най-циничната („Няма 7000 долара в банката“), най-зловещата („Не е стопроцентов ариец“), най-езотеричната („Не е чел Рилке“), най-интимната („Не може да удържи ерекцията си“) или най-изтънчената („Какво се опитва да докаже?“). От психодинамична гледна точка играта обикновено се основава върху сексуална несигурност, а целта е получаването на сигурност. В транзакционно отношение се наблюдава дебнещо, нездраво любопитство или следене, като понякога загрижеността на Родителя или Възрастния снизходително прикрива удоволствието на Детето. Вътрешната психологична печалба от играта е, че предотвратява депресията, а външната печалба е отбягването на близостта, която би могла да разкрие петната на самия Уайт. Той чувства, че е напълно оправдан да отпрати старомодна жена, финансово нестабилен мъж, човек, който не е ариец, който е неграмотен, импотентен или с неуравновесена психика. В същото време дебнещото любопитство предлага някакво вътрешно социално действие, което носи биологична печалба. Външната социална печалба е от семейството на *не е ли ужасно* – приятелски вариант.

Интересна нова светлина хвърля фактът, че Уайт може да направи избор на предпоставка независимо от интелектуалните си способности или привидната си изтънченост. Например мъж, който е бил на отговорна дипломатическа работа в чужда държава, заяви веднъж на всеослушание, че другата страна е по-нецивилизована, защото освен всичко друго мъжете носят сака с прекалено дълги ръкави. В състояние на Егото-Възрастен този човек е бил висококомпетентен, но говори такива нелепости само когато играе Родителска игра като *чернене*.

### 3. Нескопосник (шлумиел)

*Теза.* Терминът „schlemiel“ не се отнася за героя Петер Шлемил от романа на Шамисо<sup>28</sup>, който е човек без сянка, а за често използвана дума на иврит, сродна с немската и с холандската дума за хитрост и коварство. Жертвата на некопосника Шлумиел е нещо като „Добрият“ на Пол де Кок<sup>29</sup> и на разговорен език се нарича „Шлемазъл“. Ходовете в типичната игра *нескопосник (шлумиел)* са следните:

1У. Уайт разлива уиски със сода върху вечерната рокля на домакинята.

1Б. Блак (домакинят) отначало се разгневява, но усеща (често доста смътно), че ако прояви гнева си, Уайт печели. Затова се овладява и това му дава илюзията, че е победил.

2У. Уайт казва: Съжалявам.

2Б. Блак промърморва или се провиква, че му прощава, и така подхранва илюзията си, че е победил.

3У. След това Уайт нанася още щети на имуществото на Блак. Чупи, разсипва, забърква каши. След като е прогорило покривката с цигарата си, направило е дупка в дантелената завеса с крака на стола си и е изляло соса на килима, Детето в Уайт тържествува, защото се е забавлявало с тези действия и всички бели са му били простени, докато Блак проявява задоволително самообладание в страданието си. Така и двамата извличат полза от една неприятна ситуация и Блак не държи на всяка цена да сложи край на приятелството.

Както е при повечето игри, Уайт, който прави първия ход, печели както в единия, така и в другия случай. Ако Блак даде воля на гнева си, Уайт може да се почувства оправдан да отвърне на раздражението му. Ако Блак се въздържа, Уайт може да продължи да се забавлява с възможностите, които има. Истинската печалба в тази игра обаче не е удоволствието да рушиш – което е само допълнителна награда за Уайт, а фактът, че получава опрощение\*. Това води направо към антитезата.

*Антитеза.* *Анти-нескопосник (анти-шлумиел)* се играе, като желаното опрощение не се дава. След като Уайт каже: „Съжалявам“, вместо да промърмори „Няма нищо“, Блак казва: „Тази вечер можеш да поставиш жена ми в неловко положение, да потрошиш мебелите и да развалиш килима, само те моля, не казвай „Съжалявам“. От всеопрощаващ Родител Блак се превръща в

28 Von Chamisso, Adelbert, *Peter Schlemiel*, Calder, 1957.

29 De Kock, Paul. Един от най-популярните трудове на този либретист и новелист от XIX в. е *A Good-Natured Fellow* за човек, който прекалено много се раздава.

\* Примерите на тази и следващата игра (ЗНДН) следват дадените по-рано примери от автора в „Transactional Analysis“

обективен Възрастен, който поема цялата отговорност първо за това, че е поканил Уайт.

Силата, с която играе Уайт, ще проличи по реакцията му, която може да е доста бурна. Който играе на *анти-нескопосник*, рискува да му бъдат наложени мигновени репресивни мерки или най-малкото да си спечели враг.

Децата играят несполучливата форма на *нескопосник*, при която невинаги са сигурни, че ще им се прости, но поне си правят удоволствието да създадат бъркотия. Когато обаче се научат да се държат в обществото, ще започнат да се възползват от растящата си изтънченост, за да получават опрощението, което е главната цел на играта, играна от вежливи възрастни хора.

### АНАЛИЗ

*Теза:* Мога да се държа по разрушителен начин и пак ми прощават.

*Цел:* Опрощение.

*Роли:* Агресор, Жертва (разговорно нескопосник).

*Динамика:* Анална агресия.

*Примери:*

- (1) Деца, които разхвърлят и рушат.
- (2) Непохватен гост.

*Социална парадигма:* Възрастен-Възрастен.

Възрастен: След като аз съм вежлив, ти трябва също да си вежлив.

Възрастен: Добре. Прощавам ти.

*Психологична парадигма:* Дете-Родител.

Дете: Трябва да ми прощаваш неща, които изглеждат случайни.

Родител: Така е. Трябва да ти покажа какво значи добро държане.

*Ходове:*

- (1) Предизвикателство – раздразнение.
- (2) Извинение – опрощение.

*Печалби:*

- (1) Вътрешна психологична – удоволствие от забъркване на каша.
- (2) Външна психологична – избягва наказанието.
- (3) Вътрешна социална – *нескопосник*.
- (4) Външна социална – *нескопосник*.
- (5) Биологична – предизвикателно и нежно галене.
- (6) Екзистенциална – нямам вина.

## 4. Защо не – да, но

*Теза.* *Защо не – да, но* заема особено място в анализа на игрите, защото е първоначалният подтик за понятието игри. Това е първата игра, анализирана извън социалния ѝ контекст, и тъй като е най-старият обект на анализа на игрите, играта е една от най-добре изяснените. Освен това тя се играе най-често на събирания и в най-различни групи, включително в групите по психотерапия. Следният пример илюстрира основните ѝ характеристики:

Уайт: Съпругът ми държи винаги сами да си поправяме всичко, но никога нищо не върши както трябва.

Блак: Защо не изкара един курс по дърводелство?

Уайт: Да, но няма време.

Блак: Защо не му купиш хубави инструменти?

Уайт: Да, но не умее да работи с тях.

Блак: Защо не повикате дърводелец?

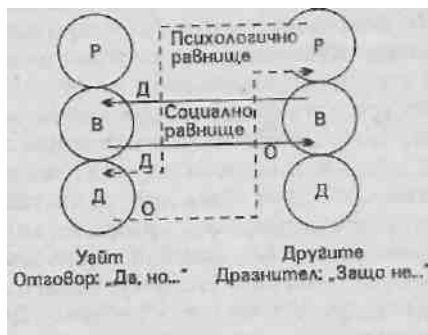
Уайт: Да, но ще струва много скъпо.

Блак: Защо не се примириш, че той прави така нещата?

Уайт: Да, но всичко може да се срути.

След подобна размяна на реплики обикновено настава мълчание. То в края на краищата се нарушава от Грийн\*, която може да каже: „Такива са мъжете, винаги гледат да покажат колко са способни.“

ЗНДН може да се играе от различен брой хора. Агентът поставя проблем. Другите започват да предлагат решения, като всеки участник започва с думите „Защо не ...?“. На всяко от предложенията Уайт възразява с „Да, но ...“. Добрият играч може да отбива предложенията на другите безкрайно, докато те се откажат. Тогава Уайт печели. В редица ситуации може да ѝ се наложи да отбива десет-дванадесет, че и повече предложения, докато настъпи унило мълчание, сигнал за нейната победа и отворена врата за следващата игра в горната парадигма, когато Грийн се прехвърля на РУА От тип *безотговорен съпруг*.



Тъй като с малки изключения предложени- те решения се отхвърлят, очевидно е, че тази игра служи на скрита цел. ЗНДН не се играе заради мнимата цел (търсене на информация или решение от Възрастен), а за да се успокои и задоволи Детето. На за- пис Уайт може да звучи като Възрастен, но при разговор на живо се забелязва, че Уайт се проявява като Дете, неспособно да се справи със ситуацията. При това другите се

Фиг. 8. Защо не – да, но

\* Думата грийн на английски означава зелен/а/о/и. – Бел. ред.

превърщат във всезнаещи Родители, щедро раздаващи мъдростта си в нейна полза.

Това е показано на фиг. 8. Играта може да продължи, защото на социалното равнище и дразнителят, и отговорът са на Възрастен към Възрастен, а на психологичното равнище също се допълват, като дразнителят на Родителя към Детето („Защо не ...“) извиква отговора („Да, но ...“) на Детето към Родителя. Обикновено психологичното равнище и от двете страни е несъзнателно, но внимателен наблюдател често може да забележи преходите в състоянието на Егото (от Възрастен към „неоправно“ Дете при Уайт и от Възрастен към „мъдър“ Родител при другите) по промени в позата, мускулния тонус, гласа и употребяваните думи.

За да се изясни загатнатото, е полезно да се проучат следните примери:

Терапевт: Някой предложи ли ви нещо, за което не се бяхте сетили?

Уайт: Не. Всъщност опитвала съм почти всичко, което ми предложиха. Купих на мъжа си някои инструменти, а той изкара курс по дърводелство.

Тук Уайт демонстрира две от причините, поради които обсъжданията не би трябвало да се приемат за чиста монета. Първо, в повечето случаи Уайт е толкова интелигентна, колкото и всеки друг от групата и вероятността останалите да предложат решение, за което не се е сетила, е много малка. Ако някой действително предложи нещо оригинално, Уайт ще го приеме с благодарност, ако играе честно. С други думи, „неоправното“ Дете у нея ще отстъпи, ако някой от присъстващите изкаже идея, която е достатъчно изобретателна, за да стимулира нейния Възрастен. Закоравелите играчи на ЗНДН обаче, каквато е Уайт в дадените примери, рядко играят честно. От друга страна, възприемането на предложенията с лекота повдига въпроса дали зад ЗНДН не се крие игра на *глупчо*.

Даденият пример е особено вълнуващ, тъй като ясно показва втората причина. Дори да е изпробвала някои от предложените решения, Уайт ще продължава да ги отхвърля. Целта на играта не е да се получават предложения, а да се отбиват.

При подходящи обстоятелства всеки играе тази игра заради времеместруктуриращата ѝ стойност, а внимателното вглеждане в индивидите, които особено силно я предпочитат, разкрива няколко интересни особености. Първо, за тях е характерно, че с еднаква лекота могат да играят и играят от едната и от другата страна на играта. Тази заменяемост на ролите важи за всички игри. Играчите по навик предпочитат една роля пред друга, но могат да ги сменят и са готови да изиграят всяка друга роля в същата игра, ако това се наложи по някакви причини. (Сравнете например прехода от Пияч към Избавител в играта *алкоголик*)

Второ, в клиничната практика се наблюдава, че хората, които предпочитат играта на ЗНДН, спадат към тази група пациенти, които рано или късно пожелават да бъдат хипнотизирани или да им се направи някаква хипнотична

инжекция като метод да се ускори лечението им. Когато такива хора играят играта, целта им е да демонстрират, че никой не може да им даде приемлив съвет, т. е. те не се предават никога. Що се отнася до взаимоотношенията им с терапевта, те настояват за процедура, която ще ги постави в положение на пълно подчинение. Очевидно е, че ЗНДН представлява социално решение на конфликт, свързан с подчинението.

По-специално тази игра е разпространена сред хора, които се страхуват от изчервяване, както показва следният разговор с терапевта:

Терапевт: Защо играете на *защо не – да, но*, след като знаете, че това е за-лъгване?

Уайт: Ако разговарям с някого, трябва непрекъснато да измислям какво да кажа. Ако не мога нищо да измисля, се изчервявам. Само на тъмно не. Не понасям паузите. Зная си го, а и мъжът ми го знае. Винаги ми го е казал.

Терапевт: Искате да кажете, че ако Възрастният у вас не се занимава с нещо, Детето използва случая, за да скочи и да ви накара да се чувствате неловко, така ли?

Уайт: Да, така е. Ако мога непрекъснато да правя някакви предложения на някого или да го накарам той да ми предлага разни неща, всичко ще е наред, няма страшно. Дотогава, докато мога да държа Възрастния в мен под контрол, мога да отлагам смущението.

С тези думи Уайт ясно показва, че се страхува от неструктурираното време. Детето в нея е възпрепятствано да се прояви дотогава, докато Възрастният е зает в някаква социална ситуация, а играта предлага подходяща структура за функционирането на Възрастния. Играта обаче трябва да е съответно мотивирана, за да задържи интереса на Уайт. Изборът ѝ на ЗНДН е повлиян от принципа на икономичността: дава максималните вътрешни и външни печалби срещу конфликтите на Детето в нея, свързани с физическата пасивност. С еднакво удоволствие тя може да играе ролята на умното Дете, което не може да бъде обуздано, или на мъдрия Родител, който се опитва да обуздае Детето в някого друго, но не успява. Тъй като основният принцип на ЗНДН е, че никога нито едно предложение не се приема, Родителят следователно никога не успява. Мотото на играта е: „Не изпадайте в паника, Родителят никога не успява.“

Накратко: макар че за Уайт всеки ход е, така да се каже, забавен и носи своето малко удоволствие с отхвърлянето на предложението, истинската печалба е мълчанието или маскираното мълчание, което настъпва, след като всички други са си блъскали главата и са се отегчили да измислят приемливи решения. За Уайт и за тях това означава, че тя е спечелила, като доказва, че те са тези, които не могат да се оправят. Ако мълчанието не е маскирано, може да продължи няколко минути. В парадигмата Грийн съкращава тържествуването на Уайт поради желанието си да започне своя игра. Това всъщност я е карало да не участва в играта на Уайт. По-нататък през сеанса

Уайт проявява раздразнението си към Грийн за това, че е съкратила мига ѝ на ликуване.

Друга любопитна особеност на ЗНДН е, че външната и вътрешната игра се играят точно по един и същ начин, като се обръщат ролите. Във външната форма, подлежаща на клинично наблюдение, Детето в Уайт изскача напред и заиграва ролята на неоправния търсач на помощ в ситуация, в която участват много хора. Във вътрешната форма – по-интимната игра за двама, която играе със съпруга си вкъщи – на преден план излиза Родителят в нея като мъдрия, оправен генератор на предложения. Това обръщане обикновено е второстепенно обаче, тъй като в периода на ухажването тя играе ролята на безпомощното Дете и чак след сватбеното пътешествие авторитарният Родител у нея започва да излиза на сцената. С приближаването на сватбата може да има фалове, но годеникът ще ги отминава с желанието си да заживее с грижливо подбраната си булка. Ако не ги отмине, годежът може да бъде развален по основателни причини, а Уайт – чукната от живота, но все още неосъзнала грешката си – ще продължи да търси подходящ партньор.

*Антитеза.* Очевидно е, че онези, които откликнат на първия ход на Уайт – когато тя излага „проблема“ си, – играят форма на *само се опитвам да ти помогна* (ССОДТП). Фактически ЗНДН е обратното на ССОДТП. В тази игра участват един терапевт и голям брой клиенти, а в ЗНДН – един клиент и голям брой „терапевти“. Следователно клиничната антитеза на ЗНДН е да не се играе ССОДТП. Ако началото на играта е от типа: *Как постъпваш, ако...* (КПА), един от възможните отговори е „Това *наистина* е труден проблем. *Ти* как ще постъпиш в този случай?“ Ако началото на играта е от типа: *Нещата не се уредиха*, отговорът би трябвало да е „Това е много неприятно.“ И двата отговора са достатъчно вежливи, за да объркат Уайт или поне да предизвикат кръстосана транзакция, така че да се появи фрустрацията ѝ и впоследствие да може да бъде анализирана. В група за психотерапия податливите на внушение пациенти би трябвало да се въздържат от игра на ССОДТП, ако бъдат поканени. Тогава не само Уайт, но и останалите членове в групата ще могат да извлекат поука от анти-ЗНДН, която всъщност е другата страна на анти-ССОДТП.

Ако се играе в приятелска среда по време на събиране, играта е безвредна и човек няма причини да се въздържа от участие. Ако тя е опит да се използват професионални знания, може да се наложи ход, типичен за антитеза. В подобни случаи обаче това събужда негодувание, защото се разкрива Детето в Уайт. При тези обстоятелства най-добрата политика е да се избягва началният ход и да се търси стимулираща игра на *рапо* първа степен.

*Сродни игри.* *Защо не – да, но* трябва да се разграничава от нейната противоположност *ти защо – не, но* (ТЗНН), където печели Родителят, а отбраняващото се Дете в крайна сметка се оттегля объркано, макар записът да звучи

еднозначно, смислено, сякаш Възрастен разговаря с Възрастен. ТЗНН е тясно свързана с *нещо повече*.

Играта, обратна на ЗНДН, отначало прилича на *селянка*. В тази игра Уайт изкушава терапевта да ѝ дава предложения, които приема моментално, а не отхвърля. Едва когато достатъчно се е заангажирал, той разбира, че Уайт го напада. Това, което приличаше на *селянка*, завършва като интелектуална игра на *рапо*. Класическият ѝ вариант е преходът от положително към отрицателно пренасяне в хода на транзакционната психоанализа.

ЗНДН може да се играе и в твърда форма от втора степен като *направи нещо*. Пациентката например отказва да върши домакинската работа и всяка вечер, когато съпругът ѝ се връща вкъщи, се разиграва ЗНДН. Каквото и да казва той обаче, тя враждебно отказва да промени държането си. В някои случаи враждебността ѝ може да е болезнена и да е необходим внимателен психиатричен анализ. Трябва да се вземе предвид обаче и игровият аспект, защото той повдига въпроса защо съпругът си е избрал такава партньорка и с какво поддържа ситуацията.

### АНАЛИЗ

*Теза:* Да видим дали можеш да предложиш решение, в което не мога да открия недостатък.

*Цел:* Сигурност.

*Роли:* Безпомощен човек, съветници.

*Динамика:* (Орална) отказ от конфликт.

*Примери:*

- (1) Да, но сега не мога да напиша домашното си, защото ...
- (2) Безпомощна съпруга.

*Социална парадигма:* Възрастен-Възрастен.

Възрастен: Как постъпваш, ако ...

Възрастен: Защо не... Възрастен: Да, но ...

*Психологична парадигма:* Родител-Дете.

Родител: Ще те накарам да ми благодариш за помощта.

Дете: Само се опитай.

*Ходове:*

- (1) Проблем – Решение.
- (2) Възражение – Решение.
- (3) Възражение – Объркване.

*Печалби:*

- (1) Вътрешна психологична – получаване на сигурност.
- (2) Външна психологична – отбягва се подчинението.



- (3) Вътрешна социална – ЗНДН, Родителска роля.
- (4) Външна социална – ЗНДН, роля на Дете.
- (5) Биологична – логично обсъждане.
- (6) Екзистенциална – Всички искат да ме командват.

## Сексуални игри

Някои игри се играят, за да се експлоатират или да се отблъскват сексуални импулси. Те всъщност са извращения на сексуалните инстинкти, тъй като удоволствието от половия акт се измества към решаващите транзакции, в които е печалбата от играта. Това невинаги може да се докаже по убедителен начин, защото тези игри обикновено се играят в интимна обстановка и клиничната информация за тях трябва да се съди от втора ръка. Това означава, че пристрастията на информатора не винаги могат да се преценят задоволително. Психиатричното схващане за хомосексуалността например е силно изкривено, защото по-агресивните и преуспяващи „играчи“ рядко търсят психиатрична помощ, а наличните данни се отнасят главно до пасивните партньори.

Игрите, които се разглеждат тук, са: *хайде вие двамата да си премерите силите, перверзия, рапо, игра с чорапа и кавга*. В повечето случаи деятелят е жена. Това е така, защото твърдите форми на сексуалните игри, в които деятел е мъжът, граничат с престъпност или съставляват престъпност и всъщност принадлежат към раздела Престъпен свят. От друга страна, сексуалните и семейните игри отчасти съвпадат, но описаните тук игри могат да се играят както от несемейни, така и от семейни хора.

### 1. Хайде вие двамата да си премерите силите

*Теза*. Тя може да е маневра, ритуал или игра. Във всички случаи психологията в основата си е женска. Поради силно драматичните си качества ХВДДСПС е основата на световната литература, както на лошата, така и на добрата.

1. Като маневра играта е романтична. Жената прави ходове или предизвиква двама мъже да се бият, като им подсказва или им обещава, че ще се отдаде на победителя. След като се реши изходът от състезанието, тя изпълнява обещанието си. Това е честна транзакция и презумпцията е, че от този момент нататък тя заживява щастливо с партньора си.

2. Като ритуал играта клони към трагедия. Обичаят изисква двамата мъже да премерят силите си за жената, дори тя да не го иска и вече да е направила избора си. Ако победи не този, когото тя е избрала, ще трябва да го приеме въпреки всичко. В този случай обществото, а не жената започва ХВДДСПС.

Ако жената не пожелае да приеме победителя, транзакцията е честна. Ако не желае да го приеме или е разочарована, изходът може да ѝ предложи широко поле за разиграване на игри като *хайде да скроим номер на Джоуи*.

3. Като игра ХВДДСПС е комична. Жената организира състезанието и докато двамата мъже премерват силите си, избягва с трети. Вътрешните и външните психологични печалби за нея и за партньора ѝ произтичат от схващането, че честното съревнование е за наивниците, а комичният епизод, който двамата са преживели, полага основата на вътрешните и външните социални печалби.

## 2. Перверзия

*Теза.* Хетеросексуалните перверзии от типа на фетишизма, садизма и мазохизма са симптоматични за обърканото Дете и се лекуват по съответен начин. Транзакционните им аспекти обаче, както се разкриват в конкретните сексуални ситуации, могат да се омекотят с помощта на анализа на игрите. Това може да доведе до упражняване на социален контрол, така че дори да останат непроменени, изкривените сексуални импулси се неутрализират до толкова, доколкото става въпрос за реално задоволяване. Хората, които проявяват леки садистични или мазохистични наклонности, обикновено заемат примитивна позиция на *психично здраве*. Те усещат, че имат силни полови инстинкти и че продължителното въздържание ще предизвика тежки последици. Нито един от тези изводи не е непременно правилен, но те са основата за игра на *дървен крак* под претекста: „Какво може да се очаква от човек с такива силни полови инстинкти като моите?“

*Антитеза.* В обикновената вежливост да включиш както себе си, така и партньора си. С други думи, да се въздържаш от словесно или физическо бичуване и да се придържаш към по-конвенционалните форми на съвкупление. Ако Уайт е истински перверзен, ще се разкрие вторият елемент на играта, който често се изразява ясно в мечтите му: че самият коитус не представлява голям интерес за него и че реалното му удоволствие произтича от унизителната любовна игра, предхождаща половия акт. Това е нещо, което може да не е искал да признае и пред самия себе си. Но сега ще му стане ясно, че оплакването му е: „На цялата ми заетост сега ще трябва и да се любя!“ На този етап позицията е много по-благоприятна за специфична психотерапия. Освен това голяма част от оправдаването и отбягването се неутрализира. Това се отнася за обикновените „сексуални психопати“, както показва практиката, но не и за тежките шизофреници или престъпни перверзни или за онези хора, чиято сексуална активност се свежда до фантазиите им.

В редица държави играта на *хомосексуалност* се е усложнила и се е превърнала в субкултура, а другаде – в ритуал. Голям брой от неудобствата, които са резултат от хомосексуалността, произтичат от превръщането ѝ в игра.

Предизвикателното поведение, което поражда *стражари и апаши*, *защо все на нас се случва това, всичко идва от обществото, в което живеем, всички велики мъже са били ...*, и т. н., често се поддава на социален контрол, който свежда пречките до минимум. „Професионалният хомосексуалист“ хаби време и енергия, които биха могли да се използват за други цели. Анализът на игрите му показва, че може да му се помогне да си устрои спокойно домакинство, което ще му позволява да се радва на привилегиите на буржоазното общество, вместо да си губи времето да играе собствения си вариант на *не е ли ужасно*.

### 3. Рапо

*Теза*. Това е игра между мъж и жена, която поне в по-меките си форми може да се нарече за по-изискано *отпращане* или *възмущение*. Има различни степени на интензивност.

1. Първа степен *рапо*, или *отпращане*, се играе на приятелски събирания и се изразява в несериозно флиртуване., Уайт сигнализира, че е свободна и се забавлява с ухажванията на мъжа. Играта свършва в момента, в който той започне да взема нещата сериозно. Ако е възпитана, Уайт може честно да каже: „Високо ценя комплиментите ти и ти благодаря“, след което да мине към следващото завоевание. Ако не е така великодушна, просто може да го зарече. Умело играещата жена може дълго да продължи тази игра, като често сменя мястото си по време на многолюдно събиране. В този случай мъжът трябва да извършва сложни маневри, за да я следва, без твърде да се набива на очи.

2. При втора степен *рапо*, или *възмущение*, Уайт извлича само вторично удоволствие от авансите на Блак. Първичното ѝ удовлетворение идва от това, че го отхвърля. Затова на разговорен език тази игра е позната и като *разкарай се, мой човек*. Тук жената обвързва Блак много по-сериозно, отколкото с несериозния флирт в първа степен *рапо* и с наслаждение наблюдава смущението му, когато го отблъсква. Разбира се, Блак не е толкова безпомощен, колкото изглежда, и може да е положил доста усилия, за да се обвърже. Той обикновено играе някакъв вариант на *ритни ме*.

3. Трета степен *рапо* е порочна игра, която завършва с убийство, самоубийство или в съдебната зала. Уайт въвлича Блак в компрометиращ физически контакт и след това заявява, че той е извършил физическо насилие над нея или че ѝ е нанесъл непоправими щети. В най-циничния вариант на играта Уайт може да го остави да завърши половия акт, така че тя си получава удоволствието, след което го обвинява. Конфронтацията може да е мигновена – както при нелогичното обвинение в изнасилване, – или да се забави дълго – както при самоубийство или убийство след продължителна любовна връзка. Ако тя реши да играе така, сякаш над нея е било извършено физическо насилие, няма да ѝ е трудно да намери наемници или съюзници, проявяващи

нездрав интерес, като пресата, полицията, адвокатите и роднините. Понякога обаче страничните лица могат цинично да се нахвърлят срещу нея. Тогава тя губи инициативата и става инструмент за техните игри.

В някои случаи страничните лица изпълняват различна функция. Принуждават несъгласната Уайт да разиграе играта, защото на тях им се играе на *хайде вие двамата да си премерите силите*. Поставят я в такова положение, че за да си запази достойнството или репутацията, тя трябва да обяви, че е била изнасилена. Това се случва особено често при непълнолетни момичета. Те може да искат да продължат някоя връзка, но поради това, че връзката е разкрита или около нея се прави въпрос, се чувстват принудени да превърнат любовната история в игра на трета степен *рапо*.

В една добре известна ситуация предпазливият Джоузеф отказва да бъде въввлечен в игра на *рапо*, при което жената на Потифар прави класическото превключване на *хайде вие двамата да си премерите силите*. Това е отличен пример на начина, по който твърд играч реагира на антитезата, и на опасностите, на които се излагат онези, които не желаят да играят. Тези две игри се съчетават в известната *игра на дразнене*, в която жената съблазнява Блак и след това го обвинява, че я е изнасилвил. В този момент се намесва съпругът ѝ и обижда Блак с намерение да го шантажира.

Една от най-злополучните и интензивни форми на трета степен на *рапо* относително често се разиграва между непознати хомосексуалисти, които за около един час могат да доведат играта да убийство. Циничните и криминални варианти на тази игра заемат голямо място в сензационните хроники на вестниците.

Детският прототип на *рапо* е същият като прототипа на *фригидна жена* – момиченцето кара момчето да се самоунижи или да се изцапа и след това му се подиграва. Тази ситуация е класически описана от Моъм в „*Души в окови*“ и, както вече отбелязахме, от Дикенс в „*Големите надежди*“. Това е втора степен. По-твърда форма, доближаваща се до трета степен, може да се разиграва в бандитски квартали.

*Антитеза*. Способността на мъжа да избегне обвързването с тази игра или да я държи под контрол зависи от това дали може да разграничава искрените прояви на чувство от ходовете в играта. Ако е в състояние да упражнява социален контрол по този начин, той може да извлече доста голямо удоволствие от леките флиртове в *отпращане*. От друга страна, трудно може да се измисли друга безопасна антитеза за маневрата на жената на Потифар освен съвременното уреждане на сметката и напускане на хотела без съобщаване на новия адрес. През 1938 г. писателят среща един стареец Джоузеф в град Алеп. Той е заминал от Константинопол преди тридесет и две години, след като една от съпругите на султана го хванала натясно по време на служебно посещение в харема Йълдъз. Принуден бил да зареже магазина си, но успял

да вземе със себе си съкровището си от златни франкове и никога повече не се върнал в града.

*Сродни игри.* Мъжките варианти *рапо* прекалено често се срещат в търговски ситуации: *разпределяне на роли в кревата* (и после тя не получава ролята) и *гушване* (и после тя е уволнена).

### АНАЛИЗ

Следният анализ се отнася за трета степен *рапо*, тъй като при нея елементите на играта са изразени по-драматично.

*Цел:* Злобно отмъщение.

*Роли:* Съблазнителка, Вълк.

*Динамика* (трета степен): *repis envy*, орално насилие. *Отпращане* е фалшива игра, докато *възмущение* има подчертани анални елементи.

*Примери:*

(1) Ще те обадя, мръсно момченце.

(2) Набедена жена.

*Социална парадигма:* Възрастен-Възрастен.

Възрастен (мъж): Съжалявам, че стигнах по-далеч, отколкото си смятала да ми позволиш.

Възрастен (жена): Ти ме насили и трябва да поемеш цялото неудобство, произтичащо от това.

*Психологична парадигма:* Дете-Дете.

Дете (мъж): Виждаш ли колко съм неотразим.

Дете (жена): Пипнах ли те, кучи сине.

*Ходове:*

(1) Жена: съблазняване; Мъж: контрасъблазняване.

(2) Жена: отстъпване; Мъж: победа.

(3) Жена: конфронтация; Мъж: рухване.

*Печалби:*

(1) Вътрешна психологична – изразяване на омраза и проекция на вината.

(2) Външна психологична – избягване на емоционална сексуална близост.

(3) Вътрешна социална – *пипнах ли те, кучи сине*.

(4) Външна социална – *не е ли ужасно, съдебна зала, хайде вие двамата да си премерите силите*.

(5) Биологична – размяна на сексуални и войнствени реплики.

(6) Екзистенциална – Аз съм безупречна.

## 4. Игра с чорапа

**Теза.** Това е игра от семейството на *рапо*. Главната ѝ характеристика е ексхибиционизмът, който по природа е хистеричен. Жена се присъединява към непознатата група хора и след като е минало съвсем малко време, повдига предизвикателно крак и възкликва: „О, боже, пуснала ми се е бримка на чорапа.“ Това действие трябва да възбуди желанието на мъжете и да разгневи жените. Всеки упрек към Уайт се посреща, разбира се, с твърдения за невинност или насрещни обвинения. Оттук произтича и сходството с класическата *рапо*. Това, което е от значение, е отсъствието на адаптация у Уайт. Тя рядко си прави труда да разбере с какви хора има работа или как да избере подходящ момент за маневрата си. Затова маневрата ѝ изпъква като неуместна и влияе върху взаимоотношенията ѝ с хората. Въпреки известна повърхностна „изтънченост“ тя не е в състояние да разбира какво ѝ се случва в живота, тъй като има прекалено цинична преценка за човешката природа. Целта ѝ е да докаже, че другите хора са похотливи в мисълта си, а Възрастният в нея бива подмамван от Детето и Родителя (обикновено похотлива майка) да пренебрегва както собствената си предизвикателност, така и разумната преценка на мнозина от хората, с които се среща. И така, играта често е саморазрушителна.

Тя може да е фаличен вариант на игра, чието съдържание зависи от стоящото в основата смущение. „Орален“ вариант могат да практикуват жени с по-задълбочена патология и добре оформени гърди. Такива жени често седят с ръце, кръстосани зад главата, сякаш за да излъчват гърдите си. Те могат да привлекат допълнително внимание към гърдите си, като правят забележки за големината им или за някаква патология като операция или бучка. Някои видове неспокойно държане вероятно съставляват анален вариант на играта. Това, което се подразбира в тази игра, е, че жената е сексуално незаангажирана. Тя може да се играе и в по-символична форма от безутешни съпруги, които „показват“ вдовството си по лицемерен начин.

**Антитеза.** Освен слаба адаптация тези жени проявяват ниска толерантност към антитезата. Ако играта се пренебрегне или неутрализира от опитна група за терапия например, тези жени може и да не се върнат. В тази игра антитезата трябва грижливо да се разграничава от наказателната мярка, тъй като последната означава, че Уайт печели. Жените прилагат по-умело контраходовете в *играта с чорапа*, отколкото мъжете, които, действително, нямат голям стимул да прекратят играта. Следователно най-добре е антитезата да се остави на преценката на останалите присъстващи жени.

## 5.Кавга

**Теза.** Класическата игра се играе между властни бащи и дъщери-тийнейджъри, когато майката е сексуално потисната.

Бащата се връща от работа къщи и се скарва на дъщерята, която му отговаря арогантно. Възможно е също дъщерята да предприеме първия ход, като се държи арогантно, при което бащата ѝ се скарва. Тонът се повишава и сблъсъкът се изостря. Изходът зависи от това у кого е инициативата. Възможностите са три: а) бащата отива в стаята си и тръшва вратата; б) дъщерята отива в стаята си и тръшва вратата; в) двамата отиват в стаята си и тръшват вратите. Във всички случаи краят на играта *кавга* е тръшване на врата. *Кавга* предлага изнервящо, но ефективно решение на сексуалните проблеми, които възникват в някои семейства между бащите и дъщерите-тийнейджъри. Често те могат да живеят под един покрив само ако ги е яд един на друг, а затръшваните врати подчертават за всеки един от двамата, че имат различни стаи.

В някои изродени семейства тази игра може да се играе в зловеща и отвратителна форма – бащата причаква дъщеря си, която се връща от среща, и внимателно преглежда и нея, и дрехите ѝ, за да се увери, че не се е любила. И най-незначителното обстоятелство, бъдещо подозрение, може да породи бурни препирни, които да завършат с изгонване на дъщерята от дома посред нощ. В края на краищата природата ще си каже своето – ако не тази нощ, следващата или по-следващата. Един ден подозренията на бащата се „оправдават“, както той изяснява на майката, която е стояла „безпомощна“, докато са се разигравали тези събития.

Общо взето обаче, *кавга* може да се играе от всеки двама души, които се стремят да избягнат полова близост. Например тя е често срещана крайна фаза във *фригидна жена*. Сравнително рядко е между момчета-тийнейджъри и други жени от семейството, тъй като тийнейджърите по-лесно могат да се измъкнат вечер от къщи в сравнение с други членове на семейството. В поранна възраст братята и сестрите могат да издигат сигурни прегради и да извличат частично удоволствие, като се боричкат. Това е модел, който в различна възраст има различна мотивация и който в Америка е полуритуална форма на *кавга*, насърчавана от телевизията, педагогическите и педиатричните органи. В аристократична Англия той се смята (или смяташе) за проява на лош вкус, а съответната енергия се насочва в добре канализираната *кавга* на спортните площадки.

**Антитеза.** За бащата играта не е толкова неприятна, колкото би му се искало да мисли, затова обикновено дъщерята прави хода на антитезата, като се омъжва рано, често преждевременно или принудително. Ако е възможно от психологична гледна точка, майката може да предприеме ход-антитеза, като изостави относителната си или абсолютна фригидност. Играта може да утихне, ако бащата намери интересен сексуален обект извън дома, но това

може да доведе до други усложнения. Когато става въпрос за съпругески двойки, антитезите са същите, както във *фригидна жена* или *фригиден мъж*.

При подходящи обстоятелства *кавга* съвсем естествено води до *съдебна зала*.

## Игри на престъпния свят

Проникването в съдилищата на „подпомагащите“ професии, отделите за условно изтърпяване на присъди и поправителни заведения и растящите умения на криминолозите и съдиите налагат на участниците в съдопроизводството да се съобразяват с по-широко разпространените игри на престъпния свят както в затвора, така и извън него. Те включват *стражари и апаши*, *как се излиза оттук* и *хайде да скроим номер на Джоуи*.

### 1. Стражари и апаши

*Теза*. Тъй като мнозина престъпници мразят полицаите, изглежда, че когато надхитрят полицията, се радват толкова, колкото и на печалбите от престъпленията си. Престъпленията им на равнище Възрастен са игри, разигравани заради материалните облаги, заради плячката. На равнище Дете обаче важна е тръпката от преследването, измъкването и спадането на напрежението.

Колкото и странно да е, прототипът на *стражари и апаши* от детството не е игра на стражари и апаши, а на криеница. В нея основното е раздразнението, че са те видели. По-малките деца открито показват чувствата си. Ако татко ги открие твърде лесно, раздразнението е налице и забавлението е слабо. Ако е играч обаче, той знае как да постъпва: бави търсенето, при което момченцето се издава, като се обажда от скритото си място, изпуска или удря нещо. То принуждава баща си да го открие, но пак проявява раздразнение. Този път се е забавлявало повече поради по-голямото напрежение. Ако татко се предаде, момчето е по-скоро разочаровано, отколкото победоносно. Забавлението от това, че се е крило, е налице и очевидно не в това е бедата. То е разочаровано, че не е било намерено. Когато дойде неговият ред да се крие, бащата знае, че не трябва да заблуждава момченцето прекалено дълго, само толкова, че да му е интересно. Освен това той е достатъчно мъдър, че да се престори на разочарован, когато бъде открит. Скоро става ясно, че необходимата награда е да бъдеш открит.

Следователно играта на криеница не е само развлечение, а истинска игра. На социално равнище тя е сблъсък на умове и дава най-голямо удовлетворение, когато Възрастният във всеки играч прави всичко, на което е способен. На психологично равнище обаче тя се заражда като натраплив хазарт, в който



Възрастният в Уайт трябва да загуби, за да може Детето да спечели. Антитезата всъщност е да не те открият. При по-големите деца онова, което намери неоткриваемо скривалище, не се смята за добър спортист, тъй като разваля играта. То елиминира елемента Дете и обръща цялата работа в процедура, типична за Възрастен. Престава да играе за удоволствие и заприличва на собственик на казино или на някои професионални престъпници, които действително гонят по-скоро парите, отколкото развлечението.

Изглежда, че съществуват два различни типа рецидивисти: които се занимават с престъпления главно заради печалбата и които се интересуват главно от играта. Има и голяма група, която е между двата типа, У нея могат да преобладават едните или другите интереси. „Натрапливият победител“, човекът, който прави големи пари, чието Дете наистина не желае да бъде хванато, рядко бива хващан, ако се съди по полицейските протоколи. Той е недосегаем. Победата му е винаги осигурена. От друга страна, „натрапливият неудачник“, който играе *стражари и апаша* (СИА), рядко прави големи финансови удари. Изключенията от правилото изглежда, че се дължат по-скоро на късмет, а не на умение. В края на краищата дори късметливите свършват така, както изисква тяхното Дете – по-скоро с бурни протести, отколкото с успехи.

Играчът на СИА, който ни интересува тук, в някои отношения прилича на Алкоголика. Може да сменя ролята си от Апаш на Стражар и от Стражар на Апаш. В някои случаи денем може да е в ролята на Стражар-Родител, а по тъмно – в ролята на Апаш-Дете. У мнозина Апаша дреме Стражар и у мнозина Стражари – Апаш, Ако престъпникът „се поправи“, може да заиграе ролята на Избавител, да стане социален или хуманитарен работник. Избавителят в тази игра не е толкова важен, както в *алкоголик*. Обикновено, обаче, ролята на играча като Апаш е негова съдба и всеки си има собствен *modus operandi*, за да бъде хванат. От него зависи дали на Стражарите ще е трудно или лесно.

Сходно е положението с комарджиите. На социално или социологично равнище „професионален“ комарджия е онзи, чийто основен интерес в живота е комарът. На психологично равнище обаче съществуват два различни типа хора – професионални комарджии. Едните прекарват времето си в игра на комар, т. е. в игра със съдбата. У тях желанието на Възрастния да спечели се надминава единствено от потребността на Детето да загуби. Вторият тип професионални комарджии държат игрални домове и всъщност изкарват прехраната си – обикновено доста добра, като създават възможности на комарджиите да играят. Самите те не играят комар и се опитват да избягват играта, въпреки че от време на време при определени условия и те поиграват, и то с удоволствие – както „чистият“ престъпник понякога изиграва игра на СИА.

Това обяснява защо социологичните и психологичните изследвания на престъпници дават, общо взето, двусмислени и незадоволителни резултати: всъщност изучават се два различни вида хора, които не могат да бъдат успешно диференцирани по обичайните теоретични или емпирични критерии.

Същото важи и за изследванията на комарджии. Транзакционният анализ и анализът на игрите предлагат бързо решение на този проблем. Премахват двусмислеността, като по транзакционен път, на подсоциално равнище, разграничават „играчите“ от „чистите професионалисти“.

Да преминем от тази обща теза към специфични примери. Някои крадци, влизачи в къщите с взлом, вършат работата си без нито едно излишно движение. Крадецът, типичен за *стражари и апаши*, оставя визитната си картичка в безсмислени актове на вандализъм, например оцапва скъпи дрехи със секрети и екскрети. „Чистият“ крадец, който обира банки, според полицейските протоколи взема всички възможни предпазни мерки, за да избегне насилието. Обирачът на банки, играещ на СИА, непрекъснато търси повод да излее гнева си. Както всеки професионалист, чистият престъпник обича да върши работата си максимално чисто, докато престъпникът от СИА постоянно пуска пара. Говори се, че истинският професионалист никога не действа, преди да е подсигурил успеха си, докато играчът е склонен да отиде срещу закона с голи ръце. Чистите професионалисти усещат играта на СИА по свой начин. Ако член на бандата прояви твърде голям интерес към играта, дотолкова, че да постави в опасност „делото“, и особено ако потребността му да бъде хванат започне да се проявява, те взимат драстични мерки, за да го неутрализират. Фактът, че чистите професионалисти не играят СИА, може би обяснява защо толкова рядко биват хващани и защо толкова рядко биват подлагани на социологични, психологични и психиатрични изследвания. Това важи и за комарджиите. Следователно по-голямата част от клиничните ни познания за престъпниците и комарджиите засягат по-скоро играчите, отколкото чистите професионалисти.

Клептоманите (противопоставени на професионалните крадци от магазини) са пример за широкото разпространение на тривиалната игра СИА. Възможно е твърде голям брой жители на Запада да са играли на СИА поне във въображението си и това именно да е причината да се продават вестниците в тази част на света. Това въображение често се изразява в замислянето на „съвършеното убийство“, което означава да се играе възможно най-трудната игра и напълно да се надхитрят ченгетата.

Някои варианти на СИА са: *финансови ревизори и крадци*, играна от злоупотребили с пари по същите правила и със същите печалби; *митници и крадци*, играна от контрабандисти, и т. н. Специален интерес представлява криминалният вариант на *съдебна зала*. Въпреки всички предпазни мерки, които взима, професионалистът понякога може да бъде арестуван и съден. *Съдебна зала* за него е процедура, която той провежда съгласно указанията на адвокатите си. За адвокатите – ако са „натрапливи победители“ – *съдебна зала* е главно игра със съдебни заседатели, в която целта е да се победи, а не да се загуби. Голяма част от обществото гледа на това като на конструктивна игра.

*Антитеза.* Тя представлява интерес повече за квалифицираните криминолози, отколкото за психиатрите. Полицията и правният апарат не се покриват с антитезата, но изпълняват ролите си в играта съгласно правилата, установени от обществото.

Има нещо, което обаче трябва да се подчертае. Изследователите в областта на криминологията може да се шегуват, че някои престъпници се държат така, сякаш преследването им прави удоволствие и искат да бъдат хванати, или може да прочетат идеята и да се съгласят само от уважение. Те не са никак склонни обаче да приемат, че такъв „академичен“ фактор е толкова решаващ в „сериозната“ им работа. Първо, този елемент не може да се разкрие чрез стандартните методи на психологичното изследване. От това следва, че изследователят трябва или да пренебрегне жизнено важен момент, тъй като не може да го разработи с изследователските си инструменти, или трябва да смени инструментите си. Фактът е, че засега тези инструменти не са дали нито едно решение на който и да било проблем в криминологията. Изглежда, че за изследователите ще е по-изгодно да се откажат от старите методи и да подхождат по нов начин към проблемите. Докато в значителен процент от случаите СИА не бъде приета не само като интересна аномалия, но като самата същност на нещата, голяма част от криминологичните изследвания ще продължат да се занимават с незначителни неща, с доктрини, периферни или неуместни проблеми<sup>30</sup>.

## АНАЛИЗ

*Теза:* Опитай се да ме хванеш.

*Цел:* Сигурност.

*Роли:* Апаш, Стражар (Съдия).

*Динамика:* Фалично натрапване, например

(1) Криеница, гоненица.

(2) Престъпление.

*Социална парадигма:* Родител-Дете.

---

<sup>30</sup> Фредерик Уайзмън в статията (Wiseman, Frederick, *Psychiatry and the Law: Use and Abuse of Psychiatry in a Murder Case American Journal of Psychiatry*, 118: 289 – 299, 1961) дава ясен и трагичен пример за играта „Стражари и апаши“. Отнася се за 23-годишен мъж, който застрелял годеницата си и се предал. В полицията не му повярвали, докато не разказал историята си четири пъти. По-късно той казал: „Просто ми се струваше, че съм обречен да свърша живота си на електрическият стол. Ако нещата са били така, така и ще си останат.“ Авторът твърди, че е било *абсурдно* да се очаква съдебно жури от лаици да разбере сложните психиатрични експертни показания, предложени на процеса на технически жаргон. От позициите на игрите централният въпрос може да се формулира с не повече от 20–30 думи: деветгодишно момче решава, че е обречено да свърши на електрическият стол. То прекарва остатъка от живота си запътено към тази цел и използвайки приятелката си за мишена, попада в собствения си капан.

Дете: Опитай се да ме хванеш.

Родител: Това ми е работата.

*Психологична парадигма:* Родител-Дете.

Дете: Трябва да ме хванеш.

Родител: Аа, ето те.

*Ходове:*

(1) Уайт: Предизвикателство. Блак: Възмущение.

(2) Уайт: Скриване. Блак: Фрустрация.

(3) Уайт: Провокация. Блак: Победа.

*Печалби:*

(1) Вътрешна психологична – материална компенсация за минала несправедливост.

(2) Външна психологична – неутрализиране на фобии.

(3) Вътрешна социална – Опитай се да ме хванеш.

(4) Външна социална – Почти се отървах / Развлечение: Те почти се отърваха.

(5) Биологична – известност.

(6) Екзистенциална – Никога не ми е вървяло.

## 2. Как се излиза оттук?

*Теза.* Има исторически сведения, че най-успешно оцеляват онези затворници, чието време е структурирано от някаква дейност, развлечение или игра. Това очевидно е известно на политическата полиция, защото се говори, че тя пречупва някои затворници просто като ги кара да бездействат и ги държи в състояние на социална депривация. Любимата дейност на затворниците, изтърпяващи присъда строг тъмничен затвор, е четенето или писането на книги, а любимото им *развлечение* е бягството, специалитет на прославилиите се в тази област герои Казанова и барон Тренк.

Любимата игра е *как се излиза оттук?* (*искам да изляза*). Тя може да се играе и в държавните болници. Трябва да се разграничава от *операцията* със същото име, известна като *добро държане*. Затворник, който истински желае да бъде свободен, ще намери начин да се подчинява на управата на затвора, така че да бъде освободен в първия възможен момент. Днес това може често да се постигне с една хубава игра на *психиатрия*, тип групова терапия. *Искам да изляза* обаче се играе от затворници или от пациенти, чието Дете не желае да излезе навън. Те симулират *добро държане*, но в критичния момент се самосаботират, за да не бъдат освободени. И така в *добро държане* Родител, Възрастен и Дете заедно полагат усилия да бъдат пуснати на свобода. В

*Искам да изляза* Родител и Възрастен изпълняват препоръчаните ходове, докато настъпи критичният момент, а Детето, което всъщност се плаши от перспективата да излезе в несигурния свят, поема нещата в ръце и разваля ефекта. *Искам да изляза* беше разпространена в края на 30-те години сред наскоро пристигнали в САЩ имигранти от Германия, които развиха психоза. Състоянието им се подобряваше и те молеха да бъдат изписани от болницата, но с приближаването на деня за изписване психотичните им прояви отново се появяваха.

*Антитеза*. Бдителните административни ръководители разпознават *добро държане* и *искам да изляза* и могат да се справят с тях на административно равнище. Начинаещите в областта на груповата терапия обаче често се лъжат. Знаейки, че това са най-честите манипулации в затворите с психиатрична ориентация, опитният групов терапевт ще очаква внимателно появата им и ще ги изважда на показ още в ранна фаза. Тъй като *добро държане* е почтена операция, подходът към нея може също да е почтен, а и нищо лошо няма в откровеното ѝ обсъждане. *Искам да изляза*, от друга страна, изисква активна терапия, ако изплашеният затворник трябва да се реабилитира.

*Сродни игри*. Близка до *искам да изляза* е операцията, наречена *трябва да слушате*. Тук обитател на психиатрично заведение или клиент на агенция за обществено подпомагане настоява на правото да се оплаква. Оплакванията му често са неуместни. Основната му цел е да се увери, че управата ще се вслуша в думите му. Ако управата погрешно реши, че той очаква да се реагира на оплакванията му, може да възникнат неприятности. Ако отстъпи пред исканията му, той ще поиска още повече. Ако управата само го изслуша търпеливо и даде признаци на интерес, играчът на *трябва да слушате* ще е доволен и отзивчив и няма да иска нищо повече. Ръководителят трябва да се научи да прави разлика между *трябва да слушате* и сериозните искания за коригиращо действие<sup>31</sup>.

*Бъм Рап* (аз съм невинен) е друга игра от същото семейство. Истински престъпник може да викне *Бъм Рап*, полагайки реални усилия да излезе на свобода, и в този случай това е част от процедурата. Затворникът, който играе *Бъм Рап* като игра обаче, не използва възгласа ефективно, за да се опита да излезе навън, защото излезе ли, няма да има извинение да вика.

### 3. Хайде да скроим номер на Джоуи

*Теза*. Прототипът на тази игра е *големият универсален магазин*, ограбването чрез злоупотреба с доверието на доброто старо време, но редица дребни

---

31 За допълнителна информация за „Стражари и апаши“ и игрите, играни от затворниците, вж.: Ernst, F. H., and Keating, W. C., „Psychiatric Treatment of the California Felon“, *American Journal of Psychiatry*, 120: 974 – 979, 1964.

злоупотреби и дори *играта на дразнене* са ХДСННД. Нито един мъж не може да бъде победен в играта на ХДСННД, освен ако във вените му не тече кражбата, защото в първия ход Блак съобщава на Уайт, че честният до глупост Джоуи просто чака да бъде измамен. Ако беше напълно честен, Уайт щеше или да се оттегли от играта, или да предупреди Джоуи, но не прави нито едното, нито другото. Точно когато Джоуи се готви да се разплати, нещо се обърква и Уайт установява, че влогът му е изчезнал. Или в играта на дразнене, точно когато на Джоуи трябва да бъдат сложени рога, той случайно идва. Тогава Уайт, който е играл според собствените си правила и е посвоему честен, открива, че трябва да играе по правилата на Джоуи, а те причиняват болка.

Колкото и де е странно, лековерният човек трябва да познава правилата на ХДСННД и да ги спазва. Искреното шумно протестиране е пресметнат риск за тълпата от измамници. Те няма да се сърдят на Уайт за това. Той дори разполага с известна свобода, за да излъже полицията и да спаси достойнството си. Но ако отиде твърде далеч и ги обвини неоснователно в кражба чрез взлом например, това е измама, която те мразят. От друга страна, никой не гледа с добро око на измамник, който си навлича неприятности, като изработи някой пияница. Това е неправилна процедура, която той би трябвало да избягва. Същото се отнася, ако той е толкова глупав, че избере за жертва човек с чувство за хумор. Известно е, че на такива хора не може да се има доверие, че ще играят ролята си в ХДСННД изцяло чак до крайната игра на *стражари и апаши*. Опитните измамници се боят от жертви, които се смеят, след като са били измамени.

Трябва да се подчертае, че лошата шега не е игра на ХДСННД, защото в една жестока шега страда Джоуи, докато в ХДСННД Джоуи излиза победител, а страда Уайт.

Лошата шега е развлечение, а ХДСННД е игра, в която шегата е разчетена така, че да даде обратен резултат.

Очевидно е, че ХДСННД е игра за трима или четирима души, като четвъртата ръка играе полицията, и че тя е свързана с *хайде вие двамата да си премерите силите*.

### ЗАБЕЛЕЖКА

Изказвам благодарност на д-р Франклин Ърнст от Калифорнийския медицински факултет във Вакъвил, на г-н Уилям Колинс от Калифорнийския център по рехабилитация в Норкоу и на г-н Лорънс Мийнс от Калифорнийския мъжки затвор в Тихачъпи за постоянния им интерес към изследването на играта *стражари и апаши*, както и за полезните им разсъждения и критични бележки.

## Игри в лекарския кабинет

Игрите, които упорито се играят в ситуация на терапия, имат най-голямо значение за професионалния анализатор на игрите. Най-лесно и най-пряко те могат да се изследват в лекарския кабинет. В зависимост от ролята на деятеля има три вида игри:

1. Игри, играни от терапевти и социални работници: *само се опитвам да ти помогна и психиатрия*.

2. Игри, играни от квалифицирани професионалисти, които са пациенти в групи за терапия като *оранжерия*.

3. Игри, играни от пациенти и клиенти неспециалисти: *бедност, селянка, глупчо и дървен крак*.

### 1. Оранжерия

*Теза.* Това е вариант на *психиатрия*, който се играе в по-твърда форма от млади специалисти по социални науки, напр. клинични психолози. В присъствието на колегите си тези млади хора обичат на шега да играят на *психоанализа* и да използват изрази като „Вашата враждебност се проявява“ или „До каква степен защитният механизъм може да стане механичен?“. Това обикновено е безвредно и приятно развлечение, нормален етап от тяхното натрупване на познания и ако в групата има няколко оригинала, забавлението е голямо. (Авторът има предпочитания към израза „Пак провеждаме Национална седмица по парапракска“.) Като пациенти в групи за психотерапия някои от тези хора могат да вземат по-сериозно участие в тази взаимна критика. Тъй като в тази ситуация тя не е твърде резултатна, терапевтът може би трябва да ѝ попречи. Тогава процедурата може да премине в игра на *оранжерия*.

Хората, наскоро завършили университета, са склонни да изпитват прекалено голямо уважение към това, което наричат „искрени чувства“. Проявата на това чувство може да се предшества от съобщение, че то е на път да се прояви. След съобщението чувството се описва или, поточно, се представя пред групата, сякаш е рядко цвете, към което човек би трябвало да изпитва страхопочитание.

Реакциите на другите участници в групата се приемат много тържествено и те възприемат израза на познавачи в ботаническа градина. На жаргона на анализа на игрите проблемът изглежда, че е следният: достатъчно добро ли е това чувство, за да бъде показано на Националното изложение на чувствата. Намесата на терапевта с някакъв въпрос може да раздразни участниците – сякаш е някакъв дръвник, който с непохватните си пръсти разкъсва нежните листчета на екзотично вековно растение. Терапевтът естествено чувства, че

за да се разберат анатомията и физиологията на едно цвете, може би трябва да му се направи дисекция.

*Антитеза.* Антитезата, която е решаваща за напредъка на лечението, е ироничният подход към горното описание. Ако се остави без контрол, тази игра може да продължи непроменена с години. След това пациентът може да смята, че е имал „терапевтично преживяване“, през което е „проявявал враждебност“ и се е научил да „приема чувства“ по начин, който му дава предимство пред по-нещастните му колеги. Междувременно може да се е случило твърде малко, което да има динамична значимост, а влогът от време без съмнение не е бил използван максимално за целта на терапията.

Иронията в първоначалното описание е насочена не толкова към пациентите, колкото към преподавателите им и към културната среда, която насърчава подобна супер-претенциозност. Направена в подходящ момент, скептичната забележка може успешно да ги отдели от превзетите Родителски влияния и да внесе по-голяма естественост и пълнокръвност във взаимните им транзакции. Вместо да отглеждат чувствата в нещо като оранжерийна атмосфера, те могат просто да ги оставят да се развиват и когато узреят, да бъдат откъснати.

Най-очевидната печалба в тази игра е външната психологична печалба. Избягва се интимността, като се установяват специални условия, в които чувства могат да се проявяват, и специални ограничения за реакциите на присъстващите.

## **2. Само се опитвам да ти помогна**

*Теза.* Тази игра може да се играе във всяка професионална ситуация, а не само сред психотерапевтите и социалните работници. Най-често и в най-колоритната си форма обаче тя се среща сред социални работници с определен вид квалификация. За автора на книгата анализът на тази игра се изясни при доста любопитни обстоятелства. В игра на покер всички бяха пас освен двама играчи – един психолог и един бизнесмен. Бизнесменът, който имаше добри карти, заложи. Психологът, който имаше най-силни карти, вдигна мизата. Бизнесменът погледна объркано, при което психологът шеговито каза: „Не се разстройвай, само се опитвам да ти помогна!“ Бизнесменът се поколеба и даде чиповете си. Психологът показа печелившите карти, а другият играч хвърли своите с отвращение. Присъстващите вече бяха свободни да се засмеят на шегата на психолога, а изгубилият на карти унило каза: „Наистина, страшно ми помогна!“ Психологът хвърлил многозначителен поглед към автора, сякаш казваше, че шегата наистина е била направена за сметка на психиатричната професия. В този момент структурата на играта стана ясна.

Социалният работник, или терапевтът, независимо каква е професията му, дава някакъв съвет на пациент или клиент. Пациентът се връща и съобщава, че съветът не е дал желанния резултат. Социалният работник отхвърля този



неуспех с чувство на примирение и прави нов опит. Ако е по-наблюдателен, в този момент той може да долови пристъп на фрустрация, но все пак ще направи повторен опит. Обикновено не му е нужно да поставя под въпрос собствените си мотиви, тъй като знае, че мнозина от колегите му със същата квалификация правят същото и че ще получи пълната подкрепа от ръководителите си, защото следва „правилната“ процедура.

Ако попадне на твърд играч – например враждебен маниак, ще му става все по-трудно да не се чувства неадекватен. Тогава той изпада в беда и положението ще започне бавно да се влошава. В най-лошия случай може да попадне на разгневен параноидален тип, който някой ден ще се втурне, крещейки: „*Виж какво направих заради теб!*“ Тогава фрустрацията на работника ще избликне в изказаната или неизказаната мисъл: „Но аз само се опитвах да ти помогна!“ Объркването му пред проявената неблагодарност може да му причини силна болка, разкривайки сложните мотиви, които движат собственото му поведение. Объркването е печалбата.

Помощниците, чиято работа е да помагат, не би трябвало да се смесват с хората, които играят на *само се опитвам да ти помогна (ССОДТП)*. Мисля, че можем нещо да направим, знам какво да правя, беше ми възложено да ти помогна или *възнаграждението ми за това, че ти помагам, ще е ...* са различни от *само се опитвам да ти помогна*. Първите четири фрази несъмнено са предложения на Възрастен да постави професионалните си умения на разположение на разстроения пациент или клиент. ССОДП има скрит мотив, който при определяне на резултата е по-важен от професионалното умение. Този мотив се основава върху схващането, че хората са неблагодарни и разочароващи. Изгледът за успех тревожи Родителя в професионалиста и го изкушава да извърши саботаж, защото успехът би опровергал горното схващане. Играчът на ССОДТП има нужда да се увери, че помощта му няма да бъде приета, колкото и настоятелно да я предлага. Клиентът реагира със *знаеш ли колко се старая* или *с нищо не можеш да ми помогнеш*. Погъвкавите играчи могат да направят компромис: хората спокойно приемат помощ, при условие че това им отнема продължително време. Затова терапевтите се опасяват да постигнат бързи резултати, знаейки, че на общите събрания колегите им ще ги критикуват. На единия полюс са твърдите играчи на ССОДП, каквито се срещат сред социалните работници. На противоположния полюс са добрите адвокати, които помагат на клиентите си, без да проявяват лична ангажираност или сантименталност. В този случай майсторството заменя прикритата упоритост.

Някои школи за социални работи изглежда, че са преди всичко университети за обучение на професионални играчи на ССОДП, така че завършилите трудно се въздържат да не я играят. Пример, който илюстрира някои от горните твърдения, се открива в описанието на комплементарната игра *бедност*.

ССОДП и вариантите ѝ се забелязват лесно във всекидневието. Играта се играе от семейни приятели, от роднини (напр. *мога да ти го намеря по цени на едро*) и от възрастни, които на обществени начала работят с деца. Родителите обичат да играят, а комплементарната игра, която децата играят, обикновено е *виж какво направих заради теб*. От социална гледна точка това може да е вариант на *нескопосник*, в който човек прави беля, докато се опитва да помогне, а не по вътрешен импулс. Тук клиентът е представен от жертва, която може да разиграва *защо все на мен се случва това?* или някой от вариантите на тази игра.

*Антитеза*. Няколко са причините, по които професионалистът може да посрещне покана да играе тази игра. Изборът му ще зависи от състоянието на взаимоотношенията между него и пациента и главно от атитюда на Детето у пациента.

1. Класическата психоаналитична антитеза е най-безкомпромисната и най-трудно поносимата за пациента. Поканата изцяло се пренебрегва. Пациентът започва да прави все по-големи усилия. Накрая изпада в отчаяние, проявявано чрез гняв или потиснатост, а това е характерен знак, че една игра е осуетена. Тази ситуация може да доведе до полезен сблъсък.

2. По-слаб (но не превзет) сблъсък може да се получи при първата покана. Терапевтът обявява, че е терапевт, а не мениджър на пациента.

3. Още по-деликатно е пациентът да се въведе в групата за терапия и да се оставят другите пациенти да се занимават с процедурата.

4. Когато пациентът е силно разстроен, може да се наложи да се играе с него през първата фаза. Такива пациенти трябва да се лекуват от психиатър. Като медицинско лице той може да предпише и лекарства, и някои от мерките за здравословен живот, които дори във века на транквилантите продължават да са полезни при лечението на тези хора. Ако лекарят препоръча хигиеничен режим, който може да включва бани, физически упражнения, периоди на почивка и редовно хранене заедно с лекарства, пациентът (1) спазва режима и получава подобрение; (2) строго спазва режима и се оплаква, че не му помага; (3) небрежно споменава, че е забравил да изпълнява указанията или че е изоставил режима, защото не му е помагал. Следователно във втория и третия случай психиатърът трябва да реши дали пациентът в този момент се поддава на неговия анализ, или някоя друга форма на лечение е подходяща, за да го подготви за по-късна психотерапия. Преди да реши каква ще бъде следващата му стъпка, психиатърът трябва внимателно да прецени зависимостта между уместността на режима и склонността на пациента да разиграва игри с режима.

От друга страна, антитезата на пациента е: „Не ти ще ми кажеш какво да направя, за да си помогна, аз ще ти кажа как да ми помогнеш.“ Ако е известно, че терапевтът е *нескопосник*, правилната антитеза, която пациентът може да

използва, е: „Не помагай на мен, помагай на него.“ Сериозните играчи на *само се опитвам да ти помогна* обикновено нямат чувство за хумор. Типичните за антитезата ходове на пациента обикновено се приемат неблагоприятно и могат да породят вражда за цял живот. Такива ходове не бива да се предприемат във всекидневието, освен ако човек е готов да ги изпълни безмилостно и да поеме последствията. Например пренебрежителното отношение към роднина, който *може да ти го намери по цени на едро*, може да причини сериозни домашни усложнения.

### АНАЛИЗ

*Теза:* Никой никога не прави това, което му кажа.

*Цел:* Облекчаване на вина.

*Роли:* Помощник, Клиент.

*Динамика:* Мазохизъм.

*Примери:*

(1) Децата учат, родителят се намесва.

(2) Социален работник и клиент.

*Социална парадигма:* Родител-Дете.

Дете: Сега какво да правя?

Родител: Ето какво ще правиш.

*Психологична парадигма:* Родител-Дете.

Родител: Виж колко добре се справям.

Дете: Ще те накарам да почувстваш, че не се справяш добре.

*Ходове:*

(1) Указания се искат – Указания се дават.

(2) Процедурата се обърква – Порицание.

(3) Демонстрация, че процедурите са погрешни – Мълчаливо извинение.

*Печалби:*

(1) Вътрешна психологична – мъченичество.

(2) Външна психологична – избягва се сблъсъкът с неадекватни ситуации.

(3) Вътрешна социална – РУА, проективен тип; неблагоприятност.

(4) Външна социална – *психиатрия*, проективен тип.

(5) Биологична – шамар от клиента, погалване от шефовете.

(6) Екзистенциална – Всички са неблагоприятници.

### 3. Бедност

*Теза.* Тезата на тази игра е най-подходящо изразена от Хенри Милър в „Колосът от Маруси“: „Събитието сигурно е станало през годината, когато търсех работа, без да имам и най-малкото намерение да приема някое предложение. Спомних си, че колкото и отчаян да мислех, че съм, изобщо не си бях направил труда да прегледам обявите във вестниците.“

Тази игра е едно от допълненията на *само се опитвам да ти помогна* (ССОДТП), тъй като се играе от социални работници, които с това изкарват прехраната си. *Бедност* се разиграва професионално и от клиента, който си изкарва прехраната по този начин. Опитът на автора в играта *бедност* е ограничен, но следният разказ на един от най-талантливите му студенти илюстрира същността на тази игра и мястото ѝ в обществото.

Г-ца Блак била социален работник в служба за социално подпомагане, чиято заявена цел била – за което агенцията получила субсидия от правителството – икономическото подпомагане на бедните. В действителност това означавало да им се помага да намират и да запазват доходни работни места. Клиентите на тази служба непрекъснато „бележели успехи“ според официалните отчети, но малцина от тях били истински подпомогнати. Твърдяло се, че това е разбираемо, тъй като повечето от тях били клиенти на служби за социално подпомагане в продължение на няколко години. Понякога фигурирали в пет или шест такива служби и затова без съмнение били „трудни случаи“.

Въз основа на опита си в анализа на игрите г-ца Блак скоро усетила, че персоналът на нейната агенция разиграва играта ССОДТП, и се запитала как реагират на това клиентите. За да провери подозренията си, всяка седмица питала клиентите си на колко обяви за работа отговаряли. С изненада установила, че макар на теория да трябвало всеки ден да търсят работа, на практика те полагали твърде малки усилия, а понякога символичните им усилия били комични. Един мъж например казал, че на ден отговарял поне на едно обявление за работа. „Какъв вид. работа?“, попитала го тя. Той заявил, че иска да бъде продавач. „Само на такива обявления ли отговаряте?“, запитала тя. Той отвърнал, че отговаря само на такива, но че за съжаление заеква и това му пречи да следва избрания път. По същото време шефовете на г-ца Блак разбрали, че тя задава тези въпроси, и я смъмрили, че упражнява „морална принуда“ върху клиентите.

Г-ца Блак решила да упорства и да подпомогне някои от тях. Подбрала онези, които били здрави физически и като че ли нямали основателна причина да получават помощи за безработни. С членовете на тази група тя разяснявала игрите ССОДТП и *бедност*. Когато клиентите били склонни да признаят, че тя има право, казвала им, че ако не си намерят работа, ще спре помощите им за безработни и ще ги препрати към друг вид агенция. Неколцина от клиентите веднага си намерили работа, някои за пръв път от години. Били обаче възму-

тени от отношението ѝ и някои се оплакали на инспектора на г-ца Блак. Шефът я повикал и я смъмрил още по-сурово. Казал ѝ, че макар да работели, предишните ѝ клиенти не били „истински подпомогнати“. Г-н спекторът дал да се разбере, че оставането на г-ца Блак в агенцията е под въпрос. Доколкото се осмелила да му противоречи, без да утежнява положението си, тя се опитала тактично да изясни какво означава „истински подпомогнати“ според ръководителите на агенцията. Въпросът не бил изяснен. Казвали ѝ само, че прилага „морална принуда“ върху хората и че фактът, че те хранят семействата си за пръв път от години, по никакъв начин не е нейна заслуга.

Тъй като имала нужда от работата си, а сега можела да я изгуби, някои от приятелите на г-ца Блак решили да ѝ помогнат. Уважаван директор на психиатрична клиника писал писмо до инспектора. Заявил в него, че е чул за г-ца Блак, която е отбелязала особен успех в работата си с безработни клиенти, и че се интересува дали тя не би могла да изложи резултатите си пред персонала на клиниката му. Инспекторът отказал да разреши.

В този случай правилата на *беден* били издигнати от агенцията, за да се допълнят местните правила на ССОДТП. Между социалния работник и клиента съществувало следното мълчаливо споразумение, което гласяло:

С-Р: Ще се опитам да ви помогна (при условие че положението ви не се подобрява).

К: Ще потърся работа (при условие че не съм длъжен да намеря работа).

Ако някой клиент наруши споразумението и поправи положението си, агенцията губи клиент, а клиентът губи помощите си, при което и двете страни се чувстват наказани. Ако социален работник като г-ца Блак наруши споразумението и накара клиента наистина да си намери работа, агенцията бива наказвана с оплакванията му, които могат да стигнат до по-висшите ръководители, и накрая клиентът изгубва социалните си помощи.

Дотогава, докато се подчиняват на неписаните правила, и двете страни получават това, което желаят. Клиентът получава помощите си и скоро научава какво иска агенцията от него в замяна: възможност да „разшири влиянието си“, (като част от ССОДТП) плюс „клиничен материал“ (който да бъде представян на заседания на персонала, „ориентирани към клиента“). Клиентът с радост се съгласява да изпълни изискванията, които му доставят такова удоволствие, каквото и на агенцията. Така двете страни се разбират добре и нито една не изпитва желание да сложи край на тези удовлетворителни взаимоотношения. Г-ца Блак всъщност „стеснила“, вместо да „разшири влиянието“, и предложила „ориентирано към общността“ събрание на персонала вместо „ориентирано към клиента“ заседание. Това смутило всички участници въпреки факта, че по този начин тя само се подчинявала на заявената цел на правилника.

Тук трябва да се отбележат две неща. Първо, *бедност* като игра, а не като състояние, дължащо се на физически, душевен или икономически недъг, се играе от ограничен процент клиенти на службите за социално подпомагане.

Второ, тя се търпи само от социални работници, тренирани в игра на ССОДТП. Други работници няма да я търпят.

Сродни игри са *ветеран* и *клиника*. *Ветеран* разкрива същата симбиоза, този път между Управлението по въпросите на ветераните от войната, сродните организации и определен брой „професионални ветерани“, които разделят законните привилегии на инвалидите-ветерани. *Клиника* се разиграва от определен процент от хората, които посещават поликлиниките на големите болници. За разлика от онези, които играят на *беден* или *ветеран*, пациентите, разиграващи *клиника*, не получават финансови помощи, но ползват други облаги. Те изпълняват ценна обществена функция, тъй като са готови да помагат в тренировката на медицинския персонал и в изучаването на болестните процеси. От това могат да извличат основателно удовлетворение, типично за Възрастни, но недостатъчно за играчи на *бедност* и *ветеран*.

*Антитеза*. Ако е посочена, тя се състои в задържането на облагите. Тук рискът не идва толкова от самия играч, както е в повечето други игри, а от факта, че тази игра се нагажда към околната среда и се насърчава от играчите на комплементарната ССОДТП. Заплахата идва от колегите професионалисти и от възбудената публика, от правителствените агенции и съюзите със защитни функции. Оплакванията, постъпващи след демонстрация на анти-*бедност*, могат да предизвикат силен възглас, *Да, да, какво ще кажете?*<sup>11</sup>. Той може да се приеме като здравословна конструктивна операция или развлечение, макар понякога да пречи на откровеността. Всъщност цялата политическа система на демократични свободи в Америка се основава върху свободата (която в много други форми на управление не съществува) да се задава този въпрос. Без тази свобода социалният прогрес на човечеството силно се спъва.

#### 4. Селянка

*Теза*. Прототипът на селянка е страдаща от артрит българска селянка, която продава единствената си крава и с получените пари отива в университетската клиника в София. Професорът я преглежда и решава, че случаят е толкова интересен, че го демонстрира пред студенти по медицина. Описва не само патологията, симптомите и диагнозата, но и лечението. Процедурата изпълва пациентката със страхопочитание. Преди да си тръгне селянката от клиниката, професорът ѝ дава рецепта и ѝ обяснява лечението с по-големи подробности. Тя е изпълнена с възхищение пред учеността му и изрича българския еквивалент на „Ей, чудесен сте, професоре!“. Рецептата обаче така и не бива изпълнена. Първо, в селото няма аптека. Второ, дори да има, тя никога не би се разделила с такава ценна хартия. Освен това селянката няма удобствата, за да изпълни останалите препоръки като диета, водолечение и др. Продължава да си живее изкривена както преди, но щастлива, че може да

разказва на всички за чудесното лечение, което ѝ е предписал великият професор в София, когото всяка вечер споменава с благодарност в молитвата си.

Година по-късно, изпаднал в мрачно настроение, професорът минава през селото и среща заможна, но възискателна пациентка. Спомня си за селянката, когато тя се втурва да му целуне ръка и му припомня за чудотворния режим, който ѝ е препоръчал преди години. Великодушно приема нейната почит и му става особено приятно, когато тя му казва колко ѝ е помогнало лечението. Изпада в такъв транс, че не забелязва, че куца толкова силно, колкото и преди.

Социалният вариант на *селянка* се разиграва в невинна и прикрита форма, и двете под мотото *ей, чудесен сте, г-н Мъргатройд* (ЕЧСГМ). В невинната форма на играта Мъргатройд *действително* е чудесен. Той е прочут поет, художник, филантроп или учен и наивни млади жени често пристигат отдалеч с надеждата да се срещнат с него, да седят благоговейно в краката му и да опоектизират недостатъците му. Някоя по-изтънчена жена, която целенасочено се устремява към любовна връзка или брак с такъв мъж, когото искрено харесва и цени, може да съзнава напълно слабостите му. Дори може да ги използва, за да постигне това, което желае. При тези два типа жени играта се заражда в опоектизирането или използването на недостатъците, докато невинността е в искреното им уважение към уменията му, които те могат правилно да оценяват.

В прикритата форма на играта Мъргатройд може да е чудесен или не, но и в двата случая се натъква на жена, неспособна да го оцени, в най-добрия смисъл на думата.

Тя може да е първокласна проститутка. Играе на *мъничката аз* и използва ЕЧСГМ като чисто ласкателство, за да си постигне целта. В основата си или е обърквана от него, или му се присмива. Тя обаче не го обича. Желаете облагите, свързани с него.

*Клиничният* вариант на *селянка* се играе и в две подобни форми под мотото *ей, чудесен сте, професоре!* (ЕЧСП). В невинната форма на играта пациентката може да е в добро състояние дотогава, докато може да вярва в ЕЧСП, което изисква от терапевта да се държи добре в обществото и в личния си живот. В прикритата форма пациентката се надява, че лекарят ще се съгласи с нейното ЕЧСП и ще си мисли: *вие сте необикновено възприемчива* (ВСНВ). След като го е поставила веднъж в това положение, тя може да го направи смешен и да иде при друг терапевт. Ако не се залъгва така лесно, той може действително да ѝ помогне.

Най-лесният път, по който пациентката може да спечели игра в ЕЧСП, е да не получава подобрение. Ако е злобна, може да предприеме по-решителни стъпки, за да накара терапевта да изглежда смешен. Жена играла на ЕЧСП с психиатъра си, без да получи никакво подобрение. Накрая го оставила с много

поклони и извинения. Потърсила помощ от почитаемия си свещеник и разигра-ла ЕЧСП с него. След няколко седмици го въвлякла в игра на втора степен *рапо*. После през задната ограда поверително каза на съседката си как се е разочаровала, че толкова фин човек като преподобния Блак в момент на слабост е могъл да даде аванси на невинна и непривлекателна жена като нея. Като познава съпругата му, би могла да му прости, разбира се, но при все това, и т.н. Това признание ѝ се изплъзнало случайно и едва по-късно „за свой ужас“ си спомнила, че съседката е презвитерка в черквата. В играта с психиатъра жената спечелила, като не получила подобрение на състоянието си. В играта със свещеника спечелила, като го съблазнила, макар че не искала да го признае. Друг психиатър обаче я записал в група за терапия, където не можела да лавира както преди. Като не можела да запълва времето за терапия с ЕЧСП и ВСНВ, тя започнала да се вглежда в поведението си и с помощта на групата успяла да се отучи и от двете си игри – ЕЧСП и *рапо*.

**Антитеза.** Първо терапевтът трябва да реши дали играта се играе невинно и дали трябва да се продължи за доброто на пациентката, докато Възрастният в нея се закрепил достатъчно, за да се рискува вземането на контрамерки. Ако играта не е невинна, контрамерките могат да бъдат взети при първата подходяща възможност, след като пациентката е била подготвена достатъчно добре, за да разбира какво става. След това терапевтът твърдо отказва да дава съвети и когато пациентката започне да протестира, той обяснява, че това не е просто *безстрастна психиатрия*, а грижливо замислена политика. Когато му дойде времето, отказът на терапевта или ще вбеси пациентката, или ще предизвика симптоми на остра тревожност. Следващата стъпка зависи от сериозността на състоянието ѝ. Ако е извънредно силно разстроена, остри-те ѝ реакции би трябвало да се неутрализират с подходящи психиатрични или аналитични способности, за да се възстанови терапевтичната ситуация. В прикри-тата форма на играта първата цел е Възрастният да се отдели от лицемерно-то Дете, за да може да се анализира играта.

В социални ситуации тесните ангажименти с играчи на невинната форма на ЕЧСГМ би трябвало да се избягнат, както всеки интелигентен посредник на актьор или актриса подчертава пред клиентите си. От друга страна, жените, които разиграват прикрита ЕЧСГМ, понякога са интересни и интелигентни, ако могат да бъдат де-ЕЧСГМ-вани, и могат да се окажат доста приятна добавка към семейния социален кръг.

## 5. Психиатрия

**Теза.** Психиатрия като процедура трябва да се разграничава от *психиатрия* като игра. Според наличните данни, представени в подходяща клинична форма в научните публикации, при лечението на психиатрични състояния са полезни и следните подходи: шокова терапия, хипноза, лекарствена терапия,



психоанализа, ортопсихиатрия и групова терапия. Има и други подходи, които се използват по-рядко и тук няма да бъдат разглеждани. Всеки от тези подходи може да се приложи в играта на *психиатрия*, която се основава върху позицията „Аз съм лечител“, подкрепена от диплома: „Тук пише, че аз съм лечител.“ Трябва да се отбележи, че тази позиция във всички случаи е конструктивна, доброжелателна, а хората, които играят на *психиатрия*, могат да извършват много добрини, при условие че имат професионална подготовка.

Има вероятност обаче резултатите от терапията да се умножат, ако терапевтичният плам се овладява. *Антитезата* бе изразена най-сполучливо преди време от Амброаз Паре, който каза: „Аз ги лекувам, но Бог ги изцелява.“ Всеки студент по медицина научава тази и други сентенции – *primum non nocere* (първо, да не се вреди) и фрази като *vis medicatrix naturae* (целебната сила на природата). Терапевтите, които не са лекари обаче, не се сблъскват толкова често с тези древни афоризми. Позицията „Аз съм лечител, защото тук пише, че съм лечител“ обикновено накърнява авторитета и може да се замени с по-благородна, например: „Ще приложат методите на лечение, които съм усвоил, и да се надяваме, че ще има полза.“ С тази позиция се избягва възможността за игри, основаващи се на: „Тъй като съм лечител, ваша е вината, ако не се оправите“ (напр. *само се опитвам да ви помогна*), или на: „Тъй като сте лечител, ще се оправя заради вас“ (напр. *селянка*). Всеки съвестен терапевт е наясно с всичко това. Естествено, всеки терапевт, който е представил някакъв случай в престижна клиника, е бил принуден да го разбере. И, обратно, реномираната клиника може да се определи като позволяваща на своите терапевти да са наясно с тези неща.

От друга страна, играта *психиатрия* най-често се заражда сред пациенти, които по-рано са били лекувани от по-некомпетентни терапевти. Малък брой пациенти например грижливо подбират слаби психоаналитици и минават от един лекар на друг, демонстрирайки, че не могат да бъдат излекувани, а в същото време се научават все по-хитро и по-хитро да играят на *психиатрия*. Накрая дори първокласен клиницист трудно ще се ориентира. Двойствената транзакция от страна на пациента е:

Възрастен: Идвам, за да бъда излекуван.

Дете: Ти никога няма да ме излекуваш, но ще ме научиш да бъда по-добър невротик (по-умело да играя на *психиатрия*).

*Психично здраве* се играе по сходен начин. Твърдението на Възрастния в тази игра е: „Всичко ще се оправи, ако прилагам принципите на психично здраве, за които съм чел и слушал.“ Пациентка се научила да играе на *психиатрия* от един психотерапевт, на *психично здраве* се научила от друг и след още един опит започнала доста умело да играе на *транзакционен анализ*. Когато този въпрос бил обсъден открито с нея, тя се съгласила да спре да играе на *психично здраве*, но помолила да ѝ позволят да играе на *психиатрия*, защото това я успокоявало. Няколко месеца пациентката продължила да разказва съ-

нищата си и тълкуванията им всяка седмица. Накрая, донякъде от чиста благодарност може би, решила, че ще е интересно да разбере какво всъщност не ѝ е в ред. Започнала да проявява сериозен интерес към транзакционния анализ и постигнала добри резултати.

Вариант на *психиатрия* е *археология* (заглавието използваме с любезното разрешение на д-р Норман Рийдър от Сан Франциско), в която пациентката възприема следната позиция: всичко изведнъж ще се оправи, ако тя може да открие чий пръст е върху копчето, фигуративно казано. Това води до безкрайни размишления над случаи от детството. Понякога терапевтът може да се подлъже и да бъде въвлечен в игра на *критика*. В нея пациентката описва чувствата си в различни ситуации, а терапевтът ѝ обяснява къде чувствата ѝ куцат. *Себеизразяване*, което е често срещана игра в някои групи за терапия, се основава върху догмата, че „Чувствата са нещо полезно“. Пациент, който използва вулгарни ругатни, може например да бъде аплодиран или косвено похвален. Изтънчената група обаче скоро би разкрила, че това е игра.

Някои от членовете на групи за терапия стават експерти по разпознаване на игри на *психиатрия* и скоро съобщават на нов пациент, че според тях той играе на *психиатрия* или *транзакционен анализ*, вместо да прилага групови процедури, за да получи прозрението, отговарящо на установените принципи. Една жена, която се бе прехвърлила от група за постигане на Себеизразяване в по-изтънчена група в друг град, разказваше нещо за кръвосмесително взаимоотношение в детството си. Вместо със страхопочитанието, което била свикнала да предизвиква с този свой често повтарян разказ, посрещнали я с безразличие, което я вбесило. Изненадала се, че новата група се интересува повече от транзакционния ѝ гняв, отколкото от историческото ѝ кръвосмешение, и с гневни нотки в гласа избълвала онова, което в съзнанието ѝ очевидно било най-голямата обида: обвинила ги, че са фройдисти. Самият Фройд, разбира се, приемал психоанализата по-сериозно и избягвал да я превръща в игра, казвайки, че самият той не е фройдист.

В последно време е разкрит нов вариант *психиатрия*, наречен *кажи ми*, нещо като играта на *двадесет въпроса*. Уайт разказва някакъв сън или случка, след което останалите участници в групата, често заедно с терапевта, се опитват да тълкуват съня или случката, като задават подходящи въпроси. Доктор Уайт отговаря на въпросите, всеки от членовете продължава да пита, докато попадне на въпрос, на който Уайт не може да отговори. Тогава Блек се обляга назад с многозначителен поглед, който казва: „Аха! Ако можеш да отговориш на *този въпрос*, със сигурност ще се оправиш, така че аз *съм си* изпълнил задачата.“ (Играта е далечен сродник на *защо не – да, но*.) Някои групи за терапия се опират почти изцяло на тази игра и с години могат да се срещат, постигайки само минимална промяна или напредък. *Кажи ми* дава на Уайт (пациента) голяма свобода на действие, която може да се проиграе, като се чувства некадърен. А може да ѝ се противопостави, като отговори на всички

зададени въпроси. В такъв случай гневът и смайването на останалите играчи скоро се проявяват, тъй като той им натяква: „Отговорих на всичките ви въпроси, но не ме излекувахте, така че колко струвате?“

*Кажу ми* се играе също в класната стая, където учениците знаят, че когато определен тип учител им зададе нееднозначен въпрос, няма да намерят „правилния“ отговор по логичен път, а като предвидят или отгатнат кой от няколко възможни отговора ще се хареса на учителя. Педантичен вариант на играта се среща при преподаването на древногръцки език. Учителят е винаги в поизгодна позиция и може да накара ученика да изглежда глупав и да го докаже черно на бяло, като посочи някоя неразбираема особеност на текста. Същата игра се играе често и при преподаването на иврит.

## 6. Глупчо

*Теза.* В по-меката си форма тезата *на глупчо* е: „Заедно с теб се смея на собствената си непохватност и глупост.“ Силно разстроени хора обаче могат да играят тази игра с враждебност, която казва: „Такъв съм, глупав, така че вземете мерки.“ И двете форми се играят от позицията на потиснатост. *Глупчо* трябва да се разграничава от *нескопосник*, където позицията е по-агресивна, а непохватността е опит да се получи прошка. Трябва да се разграничава и от *клоун*, което не е игра, а развлечение, затвърждаващо позицията: „Аз съм сладък и безобиден.“ Основната транзакция в *глупчо* предполага Уайт да накара Блак да го нарече глупак или да реагира, както се реагира на глупак. Следователно Уайт действа като некопосник, но не иска прошка. Въсъщност прошката го кара да се чувства неловко, защото застрашава позицията му. Другата възможност е да се държи като клоун, без обаче да проявява нотки на шеговитост. Той желае поведението му да се приема сериозно, като доказателство за истинска глупост. Тук се крие значителна външна печалба за Уайт, тъй като колкото по-малко учи, толкова по-ефективно може да играе. В училище не е необходимо да учи, а когато е на работа, не е необходимо да изменя навиците си и да учи нещо, което може да доведе до служебно издигане. От крехка възраст знае, че всички ще са доволни от него дотогава, докато е глупав, въпреки обратните уверения. Хората се изненадват, когато в мигове на напрежение – ако реши да се прояви – се окаже, че изобщо не е глупав – както не е и „глупавият“ по-малък син от народната приказка.

*Антитеза.* Антитезата на по-меката форма на играта е проста. Като не играе, като не се присмива на непохватността или на глупостта, играчът на *анти-глупчо* ще спечели приятел за цял живот. Една от тънкостите е, че играта често се играе от циклотимични или маниакалнодепресивни личности. Когато тези хора са в еуфория, сякаш истински желаят околните да се присъединят към смеха им над самите себе си. Често човек не може да се изкубне, защото те създават впечатлението, че ще намразят онзи, който се въздържи –

въсщност което и правят в известен смисъл, тъй като и въздържалият се застрашава позицията им и разваля играта. Когато обаче са потиснати и омразата им към онези, които са се смели заедно с тях или на тях, излезе наяве, въздържалият се знае, че е действал правилно. Той може да е единственият, когото пациентът ще допусне в стаята си или с когото ще приема да разговаря, когато се е затворил в себе си. Всички предишни приятели, които са се смели на играта, вече се приемат като врагове.

Не си струва да се казва на Уайт, че не е истински глупав. Въсщност той може да е с доста ограничена степен на интелигентност и да го съзнава. Именно така е започнала играта. Може да има обаче специални области, в които да е ненадминат. Често такава област е психологичното прозрение. Не е вредно да се проявява нужното уважение към подобни наклонности, но това е различно от тромавите опити за „вдъхване на сигурност“. Последното може да го изпълни с горчивото задоволство, което дава съзнанието, че другите хора са още по-глупави от него, но това е слаба утеха. „Вдъхването на сигурност“ съвсем не е най-интелигентната терапевтична процедура. То обикновено е ход в игра на *само се опитвам да ти помогна*. Антирезата на *глупчо* не е в заместването ѝ с друга игра, а в това човек да се въздържи да я играе.

Антирезата на враждебната форма е по-сложен проблем, тъй като враждебният играч се опитва да извика не смях или подигравка, а безпомощност или раздражение, което е подготвен да парира в съответствие с предизвикателството си „Вземете мерки.“ Той печели и в двата случая. Ако Блак не предприеме нещо, то е, защото е раздражен. Следователно тези хора са склонни да играят също *на защо не – да, но*. От тази игра извличат същото задоволство, но в по-мека форма. За този случай няма лесно решение и вероятно няма да се намери, докато не се разбере по-ясно психодинамиката на тази игра.

## 7. Дървен крак

*Теза.* Най-драматичната форма на *дървен крак* е *признаването на невменяемост*. На транзакционен език това може да се преведе така: „Какво очаквате от един толкова разстроен емоционално човек като мен – че ще се въздържа от убийство на хора ли?“ От съдебните заседатели се иска да отговорят: „Не, разбира се, едва ли бихме ти наложили такова ограничение!“ „Признаването на невменяемост“, играно като правна игра, е приемливо за американската култура и е различно от почти общоприетия принцип, че един индивид може да има толкова дълбока психоза, че нито един здравомислещ човек не би очаквал от него да бъде отговорен за постъпките си. Пиянството в Япония и военната служба по време на война в Русия се приемат като извинения за избягване на отговорност за всякакви безобразни форми на поведение (според информацията, която има авторът на тази книга).

Тезата на *дървен крак* е: „Какво очаквате от човек с дървен крак?“ Ако нещата се поставят така, разбира се, никой няма да очаква нещо друго от човек с дървен крак, освен сам да управлява инвалидния си стол. От друга страна, през Втората световна война един човек с дървен крак демонстрираше буйни танци със съпровод на джазова музика в центровете за ампутация в армейските болници. При това танцуваше доста умело. Има слепци, които работят като адвокати и заемат политически постове (като един от кметовете на родния град на автора), глухи, които практикуват психиатрия, и безръки, които могат да си служат с пишеща машина.

Дотогава, докато човек с реален, пресилен или дори въобразяем дефект е доволен от съдбата си, може би никой не бива да се намесва в живота му. В момента, в който той потърси психиатрично лечение, възниква въпросът дали оползотворява живота си по най-сполучливия начин и дали може да се издигне над дефекта си. В Съединените щати психотерапевтът ще работи, като се противопостави на множество хора, олицетворяващи просветеното обществено мнение. Дори близките роднини на пациента, които най-шумно са се оплаквали от неудобствата, създавани от недъга му, в края на краищата могат да се обърнат срещу психотерапевта, ако пациентът отбележи определен напредък. Това е лесно разбираемо за специалист по анализ на игрите, но не прави задачата му по-лека. Всички, които доскоро са играли на *само се опитвам да ти помогна*, са заплашени от надвиснало разваляне на играта, ако пациентът покаже, че се опитва да бъде самостоятелен. Понякога прибегват до почти невероятни мерки, за да прекъснат лечението. И двете страни са илюстрирани в случая със заекващия клиент на г-ца Блак, споменат в анализа на играта *бедност*. Този човек разиграва *дървен крак* в класическата ѝ форма. Не може да си намери работа, което с основание отдава на заекването си, тъй като единствената работа, която го интересува, е работата на продавач. Като свободен гражданин има право да търси работа във всяко поприще, което избере, но фактът, че заеква, повдига някои съмнения относно искреността на мотивите му. Когато г-ца Блак се опитва да развали играта му, реакцията на нейната услужлива агенция е твърде неблагоприятна за нея.

Играта *дървен крак* е особено вредна в клиничната практика. Пациентът може да попадне на терапевт, който играе същата игра със същото извинение, и тогава напредъкът е невъзможен. Това се урежда сравнително лесно с „идеологическото извинение“: „Какво можете да очаквате от човек, който живее в общество като нашето?“ Един пациент съчетава това извинение с психосоматичното извинение: „Какво можете да очаквате от човек с психосоматични симптоми?“ Той откри редица терапевти, които приемаха само едно от двете извинения. Нито един от тях не можа да го накара да се чувства комфортно в тази си позиция, като приеме и двете извинения, или да го разубеди, като ги отхвърли. Така пациентът доказва, че психиатрията не може да помага на хората.

Някои от извиненията, с които пациентите обясняват симптоматичното си поведение, са хреми, травми на главата, попадане в стресови ситуации, напрежението на модерния начин на живот, американската култура и икономическата система. Образованият играч с лекота намира авторитети, които го подкрепят: „Пия, защото съм ирландец.“ „Това нямаше да се случи, ако живееш в Русия или на Таити.“ Факт е, че пациентите в психиатричните болници в Русия или в Таити са подобни на пациентите в американските лудници<sup>32</sup>. Специални извинения „ако не бяха те“ или „те ме измамиха“ винаги трябва да се разглеждат задълбочено в клиничната практика, а също и в проектите за социални изследвания.

Малко по-усложнени са извиненията като: Какво очаквате от човек, който (а) е израснал в разбито семейство; (б) е невротик; (в) ходи на психоаналитик или (г) страда от заболяване, известно като алкохолизъм? Като връх на всичко е извинението „Ако престана да правя това, няма да мога да го анализирам и тогава никога няма да се поправа.“ Противоположността на *дървен крак* е *рикша*, чиято теза е: „Ако се бяха намерили (рикши) (птичечовки) (момичета, които говорят древноегипетски език) в този град, никога нямаше да се забъркам в тази каша.“

*Антитеза.* *Анти-дървен крак* не се постига трудно, ако терапевтът може да прави ясно разграничение между собствения си Родител и Възрастен и ако целта на терапията му се разбира изрично и от двамата.

Когато е в ролята на Родител, той може да бъде или „добър“, или „строг“ Родител. Като „добър“ Родител може да приема извинението на пациента, особено ако то съответства на собствените му възгледи, и може да разсъждава, че хората не са отговорни за постъпките си, докато не завърши лечението им. Като „строг“ Родител може да отхвърли извинението и да започне премерване на волята с пациента. И двете нагласи вече са познати на играча на *дървен крак* и той знае как да извлече и от двете максимално задоволство.

Когато е в ролята на Възрастния, терапевтът отклонява и двете нагласи. Когато пациентът пита: „Какво очаквате от един невротик?“ (или каквото и да е друго извинение да използва в момента), отговорът е: „Аз нищо не очаквам. Важното е какво очакваш ти от себе си?“ Единственото му изискване към пациента е да отговори сериозно на този въпрос, а единствената отстъпка, която му прави, е да му даде достатъчно време, за да отговори на въпроса – от шест седмици до шест месеца в зависимост от взаимоотношенията между двамата и от предишната подготовка на пациента.

32 Berne, E. „The Cultural Problem: Psychopathology in Tahiti“, *American Journal of Psychiatry*, 116: 1076–1081, 1960.

## Добри игри

Психиатърът, който е в най-добрата и може би единствената позиция да изучава игрите по подходящ начин, за съжаление почти винаги борави с хора, чиито игри са ги въвели в затруднения. Това означава, че игрите, които се предлагат за клинично изследване, в известен смисъл винаги са „лоши“. Тъй като по определение игрите се основават върху скрити транзакции, всички неизменно съдържат елемент на експлоатация. Поради тези две причини – от една страна, практическа, а, от друга – теоретична – търсенето на „лоши“ игри се оказва доста трудно. „Добрата“ игра може да се опише като игра, чийто социален принос е по-голям от сложността на мотивациите ѝ, особено ако играчът се е примирил с тези мотивации без лекомислие или цинизъм. С други думи, една игра е „добра“, ако допринесе както за благополучието на другите играчи, така и за разкриването на играча, който е „потърпевщата страна“. Дори при най-добрите форми на социално действие и организация голяма част от времето трябва да се прекарва в играене на игри и затова „добрите“ игри трябва грижливо да се издирват. Тук се предлагат няколко примера, но по общо признание те са малко на брой и не са от високо качество. Те включват: *празникът на пощальона, кавалер, ще се радвам да помогна, непретенциозен мъдрец и ще се радват, че се познават с мен.*

### 1. Празникът на пощальона

*Теза.* Строго погледнато, това е по-скоро развлечение, отколкото игра. То е очевидно конструктивно за всички участници. Американски пощенски раздавач, който заминава за Токио да помогне на японски пощальон, или американски специалист по уши-нос-гърло, който прекарва ваканцията си, като работи в болницата на о. Хаити, ще се чувства толкова освежен и ще разказва такива интересни случки, сякаш е бил на лов за лъвове в Африка или е шофирал по трансконтиненталните пътища. Корпусът на мира вече признава официално „Празника на пощальона“.

*Празникът на пощальона* вече се превръща в игра обаче, ако работата е на второ място след скрит мотив и се извършва само като начин за проява и средство за постигане на друго нещо. Дори и при тези обстоятелства обаче тя запазва конструктивността си и едно от по-похвалните прикрития за други дейности (които също може да са конструктивни).

### 2. Кавалер

*Теза.* Тази игра се играе от мъже, свободни от сексуална принуда – понякога от по-млади мъже, които имат щастлив брак или връзка, и по-често от по-възрастни мъже, доброволно примирили се с моногамията или ергенския жи-

вот. Когато срещне подходяща жена, Уайт се възползва от всяка възможност да спомене качествата ѝ, без нито за миг да прекрива границите, съответстващи на положението ѝ в живота, непосредственото ѝ социално положение и нормите на добрия вкус. В тези граници, обаче, той дава пълна свобода на творческите си способности, на въодушевлението си и оригиналността си. Целта му не е да прелъстява, а да прояви виртуозността си в раздаването на сполучливи комплименти. Вътрешната социална печалба се съдържа в удоволствието, което това безкористно майсторство създава на жената, и в признанието, което тя отдава на уменията на Уайт. В подходящи случаи, когато и двамата осъзнават характера на играта, тя може да бъде разгъната до екстравагантност, което ще създава растящо удоволствие и на двете страни. Като светски мъж той, разбира се, ще знае кога да спре и няма да премине границата, отвъд която държането му престава да е забавно (от уважение към жената) или качеството на предложенията му започва да пада (от уважение към гордостта от собственото си майсторство). *Кавалер* се играе заради външните социални печалби главно от поети, които се стремят към признание-то на компетентните критици и на широката публика толкова, ако не и повече, колкото и към отклика на вдъхновилата ги дама.

Европейците – в областта на романа, и британците – в поезията, изглежда, че винаги са били по-големи майстори в тази игра от американците. В САЩ играта е попаднала главно в ръцете на школата за поезия, олицетворявана от *щанд за плодове*: очите ти са като авокадо, устните – като краставици и т.н. *Кавалер* от типа *щанд за плодове* по елегантност едва ли може да се мери с поезията на Херик<sup>\*</sup> и Лъвлейс<sup>\*</sup> или дори с циничните, но богати на фантазия произведения на Рочестър<sup>\*</sup>, Роскомън<sup>\*</sup> и Дорсет<sup>\*</sup>.

*Антитеза*. За да може да играе добре ролята си, жената трябва да притежава известна изтънченост, а за да се откаже да я играе, трябва да е доста неприветлива или глупава. Сполучливият комплимент е вариант на *ей, чудесен сте, г-н Мъргатройд* (ЕЧСГМ), а именно: „Възхищавам се от произведенията ви, г-н М.“ Ако жената реагира механично или не е твърде схватлива, може да отговори просто с ЕЧСГМ, но това показва, че не схваща същността на нещата: Уайт не предлага за оценяване себе си, а поезията си. Бруталната антитеза от страна на враждебно настроена жена, е изиграване на втора степен *рапо* (*разкарай се, мой човек*). Трета степен *рапо*, която може евентуално да се разиграе, би била неизразимо гнусна реакция в дадените обстоятелства. Ако жената е просто глупава, ще изиграе първа степен *рапо* – комплиментите ще подхранят суетността ѝ, но няма да си направи труда да оцени творческите усилия и способности на Уайт. Играта обикновено се разваля, ако жената я приеме по-скоро като опит за прелъстяване, отколкото като литературна изява.

\* Английски поети от XVI–XVII век. – Бел. ред



*Сродни игри.* *Кавалер* е игра и като такава трябва да се разграничава от операциите и процедурите при чисто ухажване. Те са прости транзакции без скрит мотив. Женският вариант на *кавалер* спокойно може да се нарече *Бларни*<sup>\*</sup>, тъй като често се разиграва от храбри ирландски аристократки на преклонна възраст.

#### ЧАСТИЧЕН АНАЛИЗ

*Цел:* Взаимно възхищение.

*Роли:* Поет, Оценяващ субект

*Социална парадигма:* Възрастен-Възрастен.

Възрастен (мъж): Виждаш ли колко хубаво може да ти е с мен.

Възрастен (жена): Боже мой, наистина ми е хубаво с теб.

*Психологична парадигма:*

Дете (момче): Виждаш ли какви изрази сътворявам.

Дете (момиче): Боже мой, голям творец си.

*Печалби:*

- (1) Вътрешна психологична – находчивост и увереност в собствената привлекателност.
- (2) Външна психологична – избягва се евентуален отказ при неуместни сексуални аванси.
- (3) Вътрешна социална – *кавалер*.
- (4) Външна социална – играчът може и да се откаже от нея.
- (5) Биологична – взаимно погалване.
- (6) Екзистенциална – мога да живея спокойно.

### 3. Ще се радвам да помогна

*Теза.* Уайт постоянно помага на хората, воден от някакъв скрит мотив. Може да изкупва вина за минали прегрешения, да прикрива настоящи грехове, да си създава приятели, за да ги използва по-късно, или да търси престиж. Всеки, който се усъмни в мотивите му обаче, трябва да отдаде признание и за постъпките му. В края на краищата човек може да прикрие минали прегрешения, като направи нови, да експлоатира хората, като използва страха, а не щедростта, и да търси престиж, за да прави злини, а не добрини. Някои филантропи се интересуват повече от съперничеството, отколкото от великодушното: „Аз дадох повече пари (произведения на изкуството, декари земя) от теб.“ Отново, ако се поставят мотивите им под съмнение, трябва да им се отдаде признание, че съперничат конструктивно. Не бива да се забравя, че

\* Става дума за поверието, че който целуне камъка в замъка „Бларни“ близо до ирландския град Корк, ще придобие уменията да ласкае. – Бел. ред.

много хора съперничат по деструктивен начин. По-голямата част от хората (или народите), които играят на *ще се радвам да помогна*, имат и приятели, и врагове, като вероятно и едните, и другите имат основания за чувствата си. Враговете атакуват мотивите им и омаловажават постъпките им, докато приятелите са им благодарни за постъпките, а омаловажават мотивите им. Следователно почти не съществуват т.нар. „обективни“ анализи на тази игра. Хората, които твърдят, че са неутрални, скоро показват към коя от страните са неутрални.

Като маневра, свързана с експлоатация, тази игра е основата на голям брой „търговски отношения“ в Америка. Клиентите обаче с радост се ангажират и това е може би най-приятната и най-конструктивната от търговските игри. От друга страна, една от най-осъдителните ѝ форми е семейната игра за трима, в която майката и бащата се съревновават за обичта на детето си. Би трябвало да се отбележи обаче, че дори в този случай изборът на *ще се радвам да помогна* намалява частично съмненията, тъй като има много по-неприятни начини на съперничество, например: „Мама е по-ядосана от тате“ или „Защо обичаш него повече от мен?“.

#### 4. Непретенциозен мъдрец

*Теза.* Това е по-скоро сценарий, отколкото игра, но има някои елементи на игра. Високообразован и изтънчен човек научава колкото е възможно повече неща в различни области извън пряката си професия. Когато стане на пенсионна възраст, се премества от големия град, където е заемал отговорен пост, и отива да живее в малък град. Съседите му скоро разбират, че могат да се обръщат към него при всевъзможни проблеми – от чукане в двигателя до роднина, страдащ от старческо слабоумие, и че ако може, той сам ще им помага или ще ги насочва към опитни специалисти. Скоро той намира място в новата си среда като *непретенциозен мъдрец* – нищо не иска и винаги изслушва хората. В най-добрата си форма играта се играе от хора, които са си направили труда да отидат при психиатър, за да анализират мотивите си и да разберат какви грешки да избягват, преди да поемат тази роля.

#### 5. Ще се радват, че се познават с мен

*Теза.* Това е по-достоеен вариант на *ще видят те*, игра, която се среща в две форми. В деструктивната форма „те виждат“, когато Уайт ги ощетява. По този начин той заема по-изгодна позиция не заради престижа или материалните облаги, а защото се усеща силен, когато излива злобата си. В конструктивната форма на играта Уайт се труди упорито и полага всички усилия, за да получи престиж, не за майсторство или законно завоевание (макар че те може да играят второстепенна роля), нито за да навреди пряко на неприятели-

те си, а за да ги накара да се пръснат от завист и от съжаление, че не са се отнесли по-добре с него.

В *ще се радват, че се познават с мен* Уайт не действа срещу бившите си съдружници, а в техен интерес. Иска да им докаже, че са имали основание да се отнасят дружелюбно с него и да го уважават, и да им покаже за тяхно собствено успокоение, че преценката им е била правилна. За да е сигурна победата му в тази игра, и средствата, и целите му трябва да са почтени. В това е превъзходството на играта над *ще видят те*. Както *ще видят те*, така и *ще се радват* могат да представляват само второстепенни предимства на успеха, а не игри. Превръщат се в игри, когато Уайт се интересува повече от въздействията върху враговете или приятелите си, отколкото от самия успех.

## ТРЕТА ЧАСТ – Отвъд игрите

### Значение на игрите

1. Игрите се предават от поколение на поколение. Играта, предпочитана от даден индивид, може да се проследи назад до неговите родители и родители-те на родителите му и напред към неговите деца. На свой ред те ще научат на нея внуците му, освен ако някой не се намеси успешно. Така че анализът на игрите протича в широка историческа матрица, като явно се връща със сто години назад и със сигурност се проектира най-малко с петдесет години в бъдещето. Разкъсването на веригата, опасваща пет или повече поколения, може да има въздействия в геометрична прогресия. Има мнозина живи хора, чиито наследници са над 200 души. От едно поколение до друго игрите могат да се разводняват или променят, но изглежда, че у хората съществува силна тенденция да се свързват с хора, които играят игра от същото семейство, ако не от същия род. Това е *историческото* значение на игрите.

2. „Отгледането“ на деца всъщност се свежда до научаването им какви игри да играят. Различни култури и обществени класи предпочитат различни видове игри, както различни племена и семейства предпочитат различни варианти на игрите. Това е *културното* значение на игрите.

3. Игрите всъщност се смесват между развлеченията и близостта. Чрез многократно повтаряне развлеченията стават скучни като служебните коктейли. Близостта изисква специални условия и е гледана с недобро око от Родителя, Възрастния и Детето. Обществото не одобрява прямотата, освен когато е в уединение. Здравият разум знае, че с близостта винаги може да се злоупотреби. А Детето се страхува от нея, защото е свързана със сваляне на маски. Следователно, за да се откачат от отегчителните развлечения, без да се изложат на рисковете, които крие близостта, повечето хора прибягват до компромисен вариант – игрите, когато са възможни, и те запълват по-голямата част от по-интересните часове на социалните взаимоотношения. Това е *социалното* значение на игрите.

4. Хората подбират за приятели, съдружници и интимни партньори хора, които играят същите игри. Затова „всеки, който е нещо“ в даден социален кръг (аристокрация, банда малолетни престъпници, клуб по интереси, колеж и т. н.), се държи по начин, който може да изглежда чужд на членовете на друг социален кръг. И обратно, всеки член на социален кръг, който смени игрите си, вероятно ще бъде изключен, но ще намери добър прием в някой друг социален кръг. Това е *персоналното* значение на игрите.

## БЕЛЕЖКА

Читателят би трябвало да преценява основното различие между математическия и транзакционния анализ на игрите. Математическият анализ на игрите постулира играчи, които са напълно разумни. Транзакционният анализ на игрите се занимава с игри, които са неразумни, дори ирационални, но затова пък са по-реални.

## Играчите

Много игри се играят най-усилено от емоционално неуравновесени хора. Общо погледнато, колкото по-неуравновесени са, толкова по-усилено играят. Странното е обаче, че някои шизофреници като че ли отказват да играят игри и изискват откровеност от самото начало. Във всекидневието игрите се играят с най-голяма убеденост от две групи индивиди: Нацупените (Махнаджиите) и Мижитурките, или Сухарите.

Нацупеният е мъж, който се сърди на майка си. Изследването показва, че ѝ се сърди от ранно детство. Често има основателни „Детски“ причини за гнева си. Майката може да го е „зарязала“ в критичен период от юношеството му, като се е разболяла и е постъпила в болница, или може да е родила много братчета и сестричета. Понякога изоставянето е по-умишлено. Майката може да го е преотстъпила на баща му, за да се омъжи повторно. Във всеки случай той ѝ се цупи още оттогава. Може да е Дон Жуан, но не обича жените. Тъй като цупенето понякога е умишлено, решението за цупене може да се промени във всеки период от живота, така както през детството цупенето престава, когато дойде време за вечеря. За да промени решението си, възрастният Нацупен има нужда от същите условия, от които се нуждае и малкото момче. Трябва да може да запази достойнството си и трябва да му се предложи нещо равностойно в замяна на привилегията да се цупи. Като се промени решение за цупене, понякога може да се предотврати игра на *психиатрия*, която при други обстоятелства може да продължи няколко години. Това изисква грижлива подготовка на пациента, както и подходящо синхронизиране и подход. Непохватността или грубостта на терапевта няма да дадат по-добър ефект върху Нацупения, отколкото имат върху малкото момче. В края на краищата пациентът може да отмъсти на терапевта за лошото му отношение също както момчето ще се разплати накрая с непохватните си родители.

При женските Начупени положението е същото, със съответната промяна в подробностите, ако те се сърдят на баща си. Играта им на *дървен крак* („Какво може да очакваш от жена с такъв баща?“) трябва да се парира с още по-голяма дипломатичност от психотерапевт-мъж. В противен случай той рискува да бъде зачеркнат като „мъжете, които са като татко“.

Малко или много, у всеки човек се крие Мижитурка, но анализът на играта цели да свежда Мижитурката до минимум. Мижитурката е човек, който е свръхчувствителен към Родителски влияния. Затова в критични моменти се нарушава неговото преработване на данни като Възрастен и спонтанността му на Дете и в резултат той се държи неподходящо или тронаво. В крайните случаи Мижитурката се слива с Мазника, Фукльото и Лепката. Мижитурката не бива да се смесва с объркания шизофреник, у когото Родител не функционира, а Възрастен функционира съвсем слабо, и който по тези причини трябва да се оправя в света в състояние на Егото – объркано Дете. Интересно е, че в обикновения език „мижитурка“ е епитет, използван само за мъже или в редки случаи за мъжкарани. Позьорът е още по-голям Сухар от Мижитурката. „Позьор“ е дума, обикновено прилагана за жени, но от време на време се използва и за женствени мъже.

## Парадигмата

Да анализираме следния разговор между пациентка (П) и терапевт (Т):

П: Имам нов план – да стана точна.

Т: Ще се опитам да ти помогна.

П: Ти не ме интересува. Правя го заради себе си... Познай каква бележка получих на теста по история!

Т: Пет плюс.

П: Как позна?

Т: Защото те е страх да получиш „отличен“.

П: Щях да имам „отличен“ наистина, но повторно прегледах работата си и зачерках три правилни отговора, а написах три грешни.

Т: Харесва ми този отговор. Не е мижитурски.

П: Знаеш ли, снощи си мислех, че доста съм напреднала. Сметнах, че сега съм само 17% Мижитурка.

Т: Тази сутрин пък си 0%, така че на следващия сеанс ще имаш 34% отстъпка.

П: Всичко започна преди шест месеца. Гледах кафеничето си и за пръв път истински го видях. Знаеш как са нещата сега, как чувам песента на птиците. Гледам хората и те наистина са там като хора, а най-хубавото е, че аз наистина съм там. И не съм само там, но съм тук сега. Оня ден стоях в художествената галерия и гледах една картина. Приблжих се един мъж и каза: „Гоген е много добър, нали?“ А аз отговорих: „Аз и вас харесвам.“ После излязохме от галерията и отидохме да пийнем нещо. Много е приятен.

Това е представено като разговор без Мижитурки и без игри между двама самостоятелни Възрастни. Коментарите са следните:

„Имам нов план – да стана точна.“ Съобщението е било направено след факта. Пациентката е закъснявала почти винаги. Този път е дошла навреме. Ако точността е била плод на решителност, акт на „волята“, нещо, което Родителят е наложил на детето, нещо, което няма да се изпълнява, съобщението

щеше да бъде направено преди факта: „Закъснявам за последен път.“ Това би било опит да се заложи игра. Съобщението на пациентката обаче не е такъв опит. То е решение на Възрастен, план, а не решителност. Пациентката продължила да идва навреме.

„Ще се опитам да ти помогна.“ Това не е било „подкрепящо“ твърдение, нито първият ход в нова игра на *само се опитвам да ти помогна*. Часът на пациентката е след почивката на терапевта. Тъй като дотогава тя обикновено е закъснявала, той е свикнал да се бави и също е закъснявал за сеанса. Когато тя прави съобщението си, той разбира, че тя не се шегува, и прави своето съобщение. Транзакцията е споразумение между Възрастни, което и двамата са спазвали, а не закачка на Дете към Родителска фигура, която поради позицията си се чувства длъжна да бъде „добрият тате“ и да обещава помощ.

„Ти не ме интересуваш.“ Това подчертава, че точността ѝ е решение, а не решителност, която ще се експлоатира като част от псевдоотстъпчива игра.

„Познай каква бележка получих.“ Това е развлечение, което и двамата са осъзнавали и на което и двамата са се чувствали свободни да се радват. За него не е било необходимо да показва колко е проникателен, като ѝ каже, че това е развлечение – нещо, което тя и без това е знаела. За нея също не е било необходимо да се въздържа от играта само защото се е наричала „развлечение“.

„Пет плюс“. Терапевтът е преценил, че в нейния случай това е единствената възможна оценка и не е имала причина да не го каже. Фалшивата скромност или страхът от грешка можеха да го накарат да се преструва, че не знае.

„Как позна?“ Това е въпрос на Възрастен, а не игра на *ей, чудесен сте*, и затова заслужава съответен отговор.

„Щях да имам „отличен“ наистина.“ Това е истинското изпитание. Пациентката не се цупи, не обяснява и не търси благовидни причини, а се изправя лице в лице с Детето в себе си.

„Харесва ми този разговор.“ Тази и следващите полу-шеговити забележки са израз на взаимно уважение на Възрастни, може би с известно малко развлечение между Родител и Дете, развлечение, което отново не е било задължително за двамата и което и двамата са осъзнавали.

„За пръв път истински го видях.“ Тя вече има право да усеща нещата по свой начин и не е длъжна да вижда кафеничетата и хората така, както родителите ѝ са казали, че трябва да ги вижда.

„Аз съм тук сега.“ Тя не живее вече в бъдещето или в миналото, но може набързо да ги обсъжда, ако това служи на полезна цел.

„Аз казах: „Аз и вас харесвам.“ Тя не е длъжна да губи време в игра на *художествена галерия* с новодошлия посетител, макар че би могла да го направи, ако пожелае.

Терапевтът от своя страна не се чувства длъжен да играе на *психиатрия*. Имал е няколко удобни случая да повдигне въпросите за отбраната, преназначаването и символичната интерпретация, но е съумял да ги прескочи, без да изпитва някаква тревожност. Изглежда, че си е струвало обаче за целите на бъдещите сравнения да провери кои три отговора в теста си е зачеркнула пациентката. През останалата част от сеанса за съжаление от време на време се проявяват 17% от Мижитурката, останали у пациентката, и 18–те, останали у терапевта. Накратко, изложеното обсъждане представлява дейност, олекотена с известно развлечение.

## Самостоятелност

Постигането на самостоятелност се проявява чрез разгръщането или възстановяването на три способности за:

- осъзнаване,
- спонтанност
- и интимност.

**Осъзнаване.** То е способността да виждаш кафеничето или да чуваш песента на птиците по свой собствен начин, а не както са те учили. С основание може да се допусне, че зрението и слухът имат различно качество при децата и възрастните<sup>33</sup> и че през първите години от живота тези сетива са по-скоро естетични, отколкото интелектуални. Момченцето чува и вижда птиците с наслада. После идва „добрият татко“, който смята, че трябва да сподели преживяването и да помогне на сина си да „се развие“. Обяснява му: „Това е сойка, а това – врабче.“ В мига, в който момчето започва да мисли кое е сойка и кое – врабче, престава да вижда птиците или да чува песента им. То трябва да ги вижда и чува така, както желае баща му. Таткото има своите основателни причини, тъй като малцина могат да си позволят да изживеят живота си в слушане на песента на птиците и колкото по-рано започне „обучението“ на момчето, толкова по-добре. Когато порасне, то може да стане орнитолог. Някои хора обаче могат да продължат да виждат и чуват както преди. Повечето от представителите на човешкия род са изгубили способността да бъдат художници, поети или композитори и не им остава изборът пряко да виждат и чуват, дори да могат да си го позволят. Трябва да го постигнат от втора ръка. Възвръщането на тази способност тук се нарича „Осъзнаване“. От физиологична гледна точка то е ейдетично възприятие, сродно с ейдетичната образност<sup>34</sup>. Поне у някои индивиди ейдетичното възприятие може да съществува и в сферите на вкуса, обонянието и кинестезията и да създава творците в тези области: главни готвачи, парфюмеристи и танцьори, чийто ве-

33 Berne, E. „Intuition IV: Primal Images & Primal Judgements“, *Psychiatric Quarterly* 29: 634–658, 1955.

34 Jaensch, E. R. *Eidetic Imagery*, Harcourt, Brace, New York, 1930.



чен проблем е да попаднат на публика, способна да оцени произведенията им..

Осъзнаването изисква да се живее тук и сега, а не другаде, в миналото или бъдещето. Добра илюстрация на възможностите на живота в Америка е припряното шофиране сутрин при отиване на работа. Основният въпрос е: „Къде е мисълта, когато тялото е тук?“ Възможни са три често срещани случая:

1. Мъжът, чиято главна грижа е да стигне навреме на работа, е най-далеч. Телом той е зад волана на колата си, духом е на вратата на офиса си и подробностите около себе си забелязва дотолкова, доколкото забавят мига, в който тялото ще настигне душата му. Това е Мижитурката, чиято основна тревога е какво ще каже шефът. Ако вижда, че закъснява, ще се постарее да се появи задъхан. Послушното Дете е поело юздите, а неговата игра е *знаеш ли колко се старах*. Докато шофира, той почти няма самостоятелност и като човек всъщност е по-скоро мъртъв, отколкото жив. Вероятно това е най-благоприятното условие, за да се развие хипертония или коронарна болест.

2. Нацупеният (Махнаджията), от друга страна, не се интересува толкова дали ще отиде навреме на работа, колкото да намери извинения, че е закъснял. Злополуките, неблагоприятните светофарни светлини, лошото шофиране или тъпотата на другите пасват на целта му и тайно се приветстват като принос към играта *виж какво ме карат да правя*, която разиграва непокорното Дете или добродетелният Родител в него. Той също забелязва подробностите около себе си дотолкова, доколкото служат на играта му. Той е само наполовина жив. Телом е в колата си, но духом събира дефекти и несправедливости.

3. По-рядко се среща „роденият шофьор“, за когото управлението на леката кола е приятна наука и изкуство. Докато умело и бързо се придвижва сред другите превозни средства, той се слива с колата си. И той забелязва подробностите около себе си дотолкова, доколкото има възможност да прояви майсторството си, което само по себе си е награда. Той осъзнава и себе си, и машината, която владее толкова добре. От тази гледна точка той е жив. Формално погледнато, такова шофиране е развлечение за Възрастен, от което удоволствие може да извлече и Детето, и Родителят.

4. Четвъртият случай е свързан с човека, който осъзнава и не бърза, защото живее в настоящето и с подробностите, които го заобикалят: небето, дърветата и усещането за движение. Да бърза, означава да пренебрегва това, което го заобикаля, и да мисли само за нещо, което е надолу по пътя и още не се вижда, да мисли за препятствията или за себе си. Китаец се запътил към метрото, а белокожият му спътник предложил да вземат експреса, за да спестят двадесет минути. Така и направили. Когато слезли на Сентръл Парк, китаецът седнал на една пейка и обяснил на изненадания си приятел: „Щом спечелихме двадесет минути, можем да поседим двадесет минути и да се полюбуваме на гледката.“ Човекът, който осъзнава, е жив, защото знае как се

чувства, къде се намира и кога. Знае, че след смъртта му дърветата пак ще са там, но него няма да го има, за да ги гледа, и затова иска да ги вижда сега с максимална яснота.

**Спонтанност.** Тя означава избор, свободата да избираш и да изразяваш чувства от наличния асортимент (чувства на Родител, на Възрастен и Дете). Това означава освобождаване, освобождаване от натрапчивия импулс да се играят карти и да се изпитват само онези чувства, които са те учили да изпитваш.

**Интимност (близост).** Тя означава спонтанната, безизкусната откритост на човек, осъзнаващ освобождаването на способното на ейдетични възприятия непоковарено Дете, което в своята наивност живее тук сега. По експериментален път<sup>35</sup> може да се докаже, че ейдетичното възприятие извиква привързаност и че прямотата мобилизира положителни чувства, така че съществува дори нещо като „еднопосочна интимност“ – явление, познато макар и не под това название, на професионални съблазнители, които увличат партньорите си, без сами да се заангажират емоционално. Постигат го, като насърчават другия човек да ги гледа открито и да говори свободно, докато съблазнителят или съблазнителката съдържано се преструва, че отвърща със същите чувства. Тъй като интимността в основата си е функция на естествено-то Дете (въпреки че се изразява в матрица от психологични и социални усложнения), обикновено дава добри резултати, ако не бъде нарушена от намесата на игрите. Това, което я разваля, обикновено е приспособяването към Родителски влияния, а за съжаление почти винаги нещата се развиват така. Но преди, ако не и докато не бъдат покварени, повечето деца изглеждат любещи<sup>36</sup> и това е най-важната особеност на интимността, както се доказва експериментално.

## Постигането на самостоятелност

Родителите умишлено или несъзнателно учат децата си от раждането им как да се държат, как да мислят, чувстват или възприемат. Освобождаването от тези влияния никак не е лесно, защото те са дълбоко вкоренени и през първите две или три десетилетия от живота са необходими за биологичното или социалното оцеляване. Действително това оцеляване изобщо е възможно, защото индивидът тръгва от състояние на свобода, т.е. способен е

35 Тези експерименти все още са в контролен стадий на семинарите по социална психиатрия в Сан Франциско. Ефективната експериментална употреба на транзакционния анализ изисква специално обучение и опит, също както ефективното експериментално приложение на хроматографията или инфрачервената спектроскопия. Разграничаването на игра от развлечение не е по-лесно от различаването на звезда от планета. Вж. Berne, E. „The Intimacy Experiment“, *Transactional Analysis Bulletin*. 3:113, 1964; „More About Intimacy“, *ibid.*, 3:125, 1964.

36 Някои деца твърде рано биват покварени или държани гладни (изтощение и обща атрофия, колики) и нямат шанса да упражнят тази способност.

на осъзнаване, спонтанност и интимност и има своя преценка за това кои части от учението на родителите си ще възприеме. В определени специфични моменти в началото на живота си той решава как ще се приспособи към това учение. Приспособяването му има характер на серия от решения и поради тази причина може да се отмени. При благоприятни обстоятелства решенията могат да бъдат обратими.

Постигането на самостоятелност се изразява в отхвърлянето на всички несъобразности, разгледани в глави 13, 14 и 15. А това отхвърляне никога не е окончателно: непрекъснато се води борба с възвръщането на старите навици.

Първо, както споменахме в глава 13, трябва да се преодолее тежестта на племенната или семейната историческа традиция, както в случая с описаните от Маргарет Мийд туземци в Нова Гвинея<sup>37</sup>. После трябва да се отхвърли влиянието на родителската, социалната и културната среда. Същото трябва да се направи по отношение на изискванията на съвременното общество като цяло и накрая печалбите, които човек получава от непосредственото си социално обкръжение, трябва да се жертват частично или изцяло. След това човек трябва да се откаже от всички дребни удоволствия и награди, които според глава 14 извлича, като играе ролята на Нацупен или на Мижитурка. После индивидът трябва да постигне личностен и социален контрол над нещата, така че всички видове поведение, описани в приложението, освен може би мечтите, да се превърнат в обекти на свободен избор, подвластен само на волята му. Тогава той вече е готов за свободни от игри взаимоотношения, както тези, илюстрирани в парадигмата в глава 15. В този момент той може да е в състояние да развие способността си за самостоятелност. Всъщност цялата подготовка за това се свежда до приятелско отделяне от родителите (и от други Родителски влияния), в резултат на което при случай той може да ги посещава спокойно, без да му влияят.

## А след игрите, какво?

Очертаната в първа и втора част на книгата мрачна картина, в която човешкият живот е процес предимно на запълване на времето, докато дойде смъртта или Дядо Коледа, без почти никакви възможности за избор на връзките, които ще се поддържат през дългото чакане, е банална ситуация, но не е крайният отговор. **За някои щастливци има нещо, което излиза извън всички класификации на поведението, и то е осъзнаването; има нещо, което се издига над програмирането на миналото, и то е спонтанността; и нещо, което има много по-висока стойност от игрите, и то е интимността.**

Тези три неща обаче може да са страшни и дори гибелни за неподготвените. Те може би са по-добре така, като търсят отговорите си в популярните

37 <sup>1</sup> Mead, *M. New Lives for Old*, Gollancc, 1956.

средства на социалното действие, каквото е „сплотяването“. **Това може да означава, че за човешкия род няма надежда, но че тя съществува за отделни негови членове.**

## Приложение

### *Класификацията на поведението*

Във всеки даден момент човек е ангажиран в една или повече от следните категории поведение:

**Първа категория.** Вътрешно програмирана (археопсихична). Аутистично поведение.

Разреди:

(а) Мечти

(б) Фантазии

Семейства:

1. Външни фантазии (изпълнение на желания).
2. Аутистични транзакции, липса на адаптация.
3. Аутистични транзакции, адаптация(неопсихично програмиране).

(в) Дупки в паметта.

(г) Поведение, свързано с халюцинации.

(д) Неволени действия.

Семейства:

1. Тикове.
2. Превзетости.
3. Парапраксии.

(е) Други.

**Втора категория.** Вероятносно програмиране (неопсихично). Поведение, изпитано в реалността.

Разреди:

(а) Дейности.

Семейства:

1. Професии, занаяти и т. н.
2. Спортове, хобита и т. н.

(б) Процедури.

Семейства:

1. Преработване на данни.
2. Техника.

(в) Други.

**Трета категория.** Социално програмиране (отчасти екстеропсихично). Социално поведение.

Разреди:

(а) Ритуали и церемонии.

(б) Развлечения.

(в) Операции и маневри.

(г) Игри

Подразреди:

А. Професионални игри (ъглови трансакции).

Б. Социални игри (двойствени трансакции).

(д) Близост (интимност)

С оглед на тази схема разгледаните в книгата социални игри ще се класифицират по следния начин:

**Трета категория,** Социално програмирани;

Разред

(г), Игри;

Подразред

Б, Социални игри.

Близостта, „в края на редицата“, е последната класификация и е част от живот, свободен от игри.

Читателят е свободен да критикува (но не да се подиграва или надсмива) горната класификация. Тя е включена не защото авторът страшно я харесва, а защото е по-функционална, по-реална и по-практична от всички други схеми, използвани сега, и може да бъде полезна за онези, които харесват таксономията или имат нужда от нея.