

KOJU IGRU IGRAŠ

ERIK BERN

Naslov originala

ERIC Berne

GAMES PEOPLE PLAY

Bandom House Inc., New York, 1984

PREVEO

LJUBA STOŠIĆ

*Pacijentima i studentima od kojih sam uvek učio i još učim o igrama
i smislu života.*

PREDGOVOR AUTORA

Ova knjiga je prvenstveno bila zamišljena kao nastavak moje Transakcione analize u psihoterapiji, ali je pisana tako da se može čitati i razumeti sama po sebi.* Teorija neophodna za raščlanjivanje i jasno poimanje igara sažeta je u I delu. U II delu su opisi pojedinih igara.

Novi klinički i teorijski nalazi koji, zajedno sa ranijim, mogu da olakšaju u izvesnoj meri shvatanje šta znači biti oslobođen od igranja „igara“ nalaze se u III delu. Oni koje ova tema posebno interesuje dobro bi učinili da potraže i prethodnu knjigu. Čitalac prve knjige naći će u ovoj drugoj, pored teorijskih pročišćenja, i neke manje izmene u terminologiji i stanovištima, građene na novim razmišljanjima, štivu i kliničkom iskustvu.

Potreba za ovom knjigom javila se posle učestalih traženja od studenata i iz publike na javnim predavanjima da se sačini nešto kao inventar „igara“ i da se kaže nešto više o igrama koje su pominjane za ilustraciju opštih načela transakcione analize. Zato dugujem zahvalnost tim studentima i uopšte publici, a posebno mnogim pacijentima koji su mi skrenuli pažnju na nove igre, pomogli da ih opišem ili imenujem. (Čitaoca koga interesuje širi osvrt na Bernovu teoriju igara, kao i njegovu transakcionu analizu, upućujemo na knjigu Josipa Bergera: Treći roditelj, u kojoj su prikazani i drugi najvažniji pravci novih grupnih psihoterapija. Knjiga Treći roditelj izlazi u istom kolu Psihološke biblioteke „Nolita“ (prim. red.) G. Klod Stajner, koji je ranije bio direktor istraživanja na Seminarima socijalne psihijatrije u San Francisku, a sada je na Odeljenju za psihologiju Univerziteta Mičigena u Enarboru, zaslužuje posebno pominjanje iz dva razloga. On je preduzeo prve eksperimente kojima su potvrđeni mnogi od teorijskih stavova o kojima je ovde reč, a rezultatima tih eksperimenata znatno je doprineo i boljem razumevanju prirode autonomije i bliskosti.

SEMANTIKA

Zbog konciznosti igre su opisivane prvenstveno sa muškog stanovišta ako nisu očigledno ženstvene. Tako je glavni igrač obično označavan sa „on“, ali bez predrasuda, jer je ista situacija, ako nije drukčije naznačeno, lako mogla da prođe i sa „ona“, mutatis mutandis. Ako se ženina uloga značajno razlikuje od muškarčeve, posebno je obrađena. Terapeut je, slično tome, bez predrasuda označavan sa „on“. Transakcionu analizu igara treba jasno razlikovati od nauke koja brzo raste - od matematičke analize igara, mada su neki termini koji se ovde koriste kao „dobitak“ - postali priznati i u matematici. Za detaljniji pregled matematičke teorije igara pogledati „Igre i odluke“ od Ljusa i Rejfa.

U Karmelu, Kalifornija, maja 1962.

BIBLIOGRAFIJA

1. Berne, E. *Transactional Analysis in Psychotherapy*, Grove Press, Inc., New York, 1961.

2. Luče, R. D., & Raiffa H. *Games & Decisions*. (Igre i Odluke) John Wiley & Sons, Inc., New York, 1957.

UVOD

1. DRUŠTVENO OPŠTENJE

Teoriju društvenog opštenja, koja je nešto opširnije izložena u delu *Transakciona analiza*,¹ moguće je ukratko prikazati na sledeći način. Spic (Spitz) je otkrio² da deca koja jedan duži period prožive bez neposredne nege, pokazuju znake nepovratnog propadanja i postaju neotporna na prvu bolest koja naiđe. U stvari, to znači da ono što on naziva osećajnom oskudicom može imati smrtonosan ishod. Ova zapažanja dovela su do ideje o gladi za draženjem i ukazala na to da su najomiljeniji oblici draženja oni koje pruža fizička bliskost što lako možemo prihvatiti i na osnovu svakodnevnog iskustva.

Srodne pojave moguće je posmatrati i kod odraslih, izloženih oskudici draži. Ogledi su pokazali da takva oskudica može da izazove teško duševno oboljenje u prolaznoj formi ili, u najboljem slučaju, privremen psihički poremećaj. Iz istorije je poznato da je, kod osoba osuđenih da jedan duži period provedu u samici, odsustvo društvenih kontakata i čulnih draži imalo slične posledice. U stvari, samica predstavlja kaznu koje se užasavaju čak i zatvorenici oguglali na fizičke grubosti,^{3'4} pa se redovno koristi za slamanje čvrstih političkih uverenja. (I obrnuto važi da je čvrsta organizacija najbolje oružje za očuvanje političkih uverenja.

Na biološkom planu osećajna i čulna oskudica verovatno dovode do organskih promena ili ih bar pospešuju. Ako retikularni aktivirajući sistem u mozgu nije dovoljno nadraživan, mogu uslediti degenerativne promene u nervnim ćelijama, makar i posredno.

Ovo može biti i sekundarni efekat slabe ishrane, kao što i slaba ishrana može biti proizvod apatije, npr. kod dece koja pate od marazma. Prema tome, moguće je zamisliti biološki lanac koji vodi od osećajne i čulne oskudice, preko apatije, do degenerativnih promena i smrti. U tom smislu, glad za draženjem ima za biološki opstanak ljudskog organizma istu vrednost kao i glad za hranom.

Stvarno, glad za draženjem ide uporedo sa glađu za hranom, ne samo biološki nego i psihološki i društveno. Izraze kao što su pothranjenost, zasićenje gurman, gurmanski, probirač, asketa, kulinarske veštine, dobar kuvar - moguće je lako preneti iz oblasti ishrane u oblast čulnog opažanja. Prežderavanje ima svoj pandan u prenadraženosti. U obema sferama, pod normalnim uslovima, kada je snabdevenost dobra i kada je raznovrstan jelovnik pri ruci, izbor će biti pod jakim uticajem ličnog ukusa. Mogućno je da ukus bude u manjoj ili većoj meri konstitutivno određen, ali to je sporedno za temu o kojoj ovde raspravljamo.

Za socijalnog psihijatra zanimljivo je šta biva, posle odvajanja odojčeta od majke, tokom normalnog rašćenja. Ono što je dosad rečeno moguće je sažeti u „izreku“: „Ako te ne maze dovoljno, osušice ti se kičma.“ Prema tome, kad je završen period tesne bliskosti sa majkom, čoveku u ostatku života ostaje dilema od koje mu zavisi sudbina, pa i sam opstanak. Na jednoj strani su sve one društvene, psihološke i biološke sile koje stoje na putu održavanja fizičke bliskosti u stilu male bebe, a na drugoj neutaživa žudnja baš za takvom bliskošću. U većini životnih situacija čovek je prinuđen na kompromis.

On nauči da izlazi na kraj sa slabijim, čak i samo simboličkim oblicima maženja, dok ne dođe dotle da mu posao vrši i ovlašno klimanje glavom, čime mu neko stavlja do znanja da ga je prepoznao, iako polazna žeđ za fizičkim dodirrom i dalje ostaje neutoljena.

Ovaj proces dolaženja do kompromisa moguće je označiti različitim imenima, među kojima je i - sublimacija. Ali, bilo kako da ga nazovemo, ishod mu je isti - glad za draženjem jedne bebe postepeno postaje nešto što kod odraslog čoveka nazivamo glad 3 za priznanjem. Kako se povećava složenost kompromisa, svako postaje sve osobeniji u svom traganju za priznanjem, a baš te razlike unose raznovrsnost u društveno opštenje i određuju sudbinu pojedinaca.

Filmskom glumcu svake nedelje biće potrebne stotine potvrda da postoji, od anonimnih i bezličnih obožavalaca, da mu se kičma ne bi osušila, dok je nekom naučniku, za očuvanje fizičkog i duševnog zdravlja, dovoljno ako mu samo jednom godišnje pruži takvu potvrdu

kolega do čijeg mišljenja mu je stalo. „Potvrđivanje postojanja“ možemo koristiti kao opštu oznaku za bliski fizički dodir koji u životu uzima različita obličja. Neki ljudi doslovce tapšu bebu, drugi je miluju ili maze, dok je neki štipkaju ili lupkaju vrhovima prstiju. Svi ti dodiri imaju svoje govorne analogije, tako da je moguće predskazati kako će se neko ophoditi sa bebom ako ga tek slušamo kako razgovara.

U širem smislu, „potvrđivanje postojanja“ moguće je u svakodnevnom životu koristiti kao oznaku za svaku radnju koja podrazumeva priznanje nečijeg prisustva. Shodno tome, jedna potvrda može se koristiti kao osnovna jedinica društvenog delanja. Razmena „potvrde“ čini transakciju koja predstavlja jedinicu društvenog opštenja.

Ako je reč o teoriji igara, iz ovoga sledi načelo da bilo kakvo društveno opštenje ima biološku prednost nad odsustvom opštenja. Ovo je eksperimentalno pokazano na pacovima, u izvanrednim ogledima S. Livajna (Levine),⁸ gde je utvrđeno da draženje ne utiče povoljno samo na fizički, umni i emotivni razvoj jedinke, nego i na biohemijski sastav mozga, pa čak i na otpornost organizma na leukemiju. Najznačajniji nalaz ovih ogleda bio je da su i nežno rukovanje i davanje elektrošokova bili podjednako korisni za unapređenje zdravlja životinja.

Ova potvrda naših shvatanja ohrabruje nas da sa više poverenja u sebe priđemo temi sledećeg odeljka.

2. STRUKTURISANJE VREMENA

Uzmimo da maženje beba - kao i simbolički ekvivalent za odrasle: priznanje - ima značaja za čovekov opstanak. Ostaje pitanje: šta onda? Praktično govoreći, šta ljudi mogu posle izmenjivanja pozdrava, bilo da je reč o ležernom američkom „Haj!“ ili o složenom istočnjačkom ritualu koji može da potraje satima? Iza gladi za draženjem i gladi za priznanjem dolazi glad za strukturom. Muka svakog adolescenta je: „šta joj (mu) reći posle?“.

I mnogim drugim ljudima koji nisu više adolescenti ništa nije neprijatnije od one praznine kad u društvu nastane tišina, kad vreme nije strukturirano, pa niko ne ume da smisli ništa zanimljivije što bi rekao, nego nešto u stilu: „Zar vam se ne čini da su zidovi nešto mnogo četvrtasti večeras?“ Večna muka ljudskog bića je kako da strukturiše one sate života koje provodi na javi.

U tom egzistencijalnom smislu, svrha sveukupnog društvenog života i jeste da se ljudi nađu jedni drugima pri ruci u tom poslu.

Operativnu stranu strukturisanja vremena možemo nazvati programiranjem koje, opet, može biti materijalno, društveno i pojedinačno. Najobičniji, najpodesniji, najudobniji i najkorisniji metod strukturisanja vremena je ono što obično nazivamo rad, a u stvari je projekt za obrađivanje materijala koji nam pruža spoljašnji svet. Takav projekt u stručnom žargonu zvaćemo delanje, jer je termin „rad“ nedovoljno precizan za potrebe opšte teorije socijalne psihijatrije; bilo bi teško razlikovati ga od društvenog opštenja koje bismo mogli, takođe, smatrati jednim oblikom rada.

Materijalno programiranje nastaje iz promena koje srećemo pri obrađivanju spoljašnje stvarnosti. Ono nas ovde zanima samo ukoliko te delatnosti pružaju okosnicu za „potvrđivanje 4 postojanja“, priznanje i druge složenije forme društvenog opštenja. Materijalno programiranje nije primarno društveni problem, ono je u suštini zasnovano na obradi podataka.

Delatnost građenja broda zavisi od niza merenja i procena verovatnoće, te, je svako društveno opštenje koje se dogodi, da bi gradnju bilo moguće nastaviti, potrebno potčiniti njima.

Društveno programiranje završava u tradicionalnim ritualnim ili polu-ritualnim razmenama. Za to je najvažnije merilo lokalna prihvatljivost ili ono što se odomaćilo kao „lepo vasptanje“.

Roditelji širom sveta uče decu kako da se pristojno ponašaju, što će reći da znaju ispravne rituale pri susretanju, jelu, vršenju nužde, udvaranju i oplakivanju, a isto tako i da umeju da vode osnovne razgovore, ubacujući na prava mesta ograničenja i podsticaje. Ograde i podsticaji čine ono što zovemo taktom ili diplomati.jom, što je delom univerzalno a delom lokalno. Podrigivanje za stolom ili spavanje sa domaćicom mogu biti, po lokalnim tradicijama koje se prenose od davnina, i ohrabrivani i zabranjivani. Slučajno, među ovim transakcijama postoji obrnuta proporcionalnost u visokom stepenu. Tako se događa da obično u onim zajednicama gde ljudi za stolom podriguju nije preporučljivo tražiti zajednički krevet sa ženskom čeljadi domaćina, a tamo gde je red spavati sa domaćicom, obično nije mudro podrigivati za stolom. Uobičajeno je da zvanični rituali dolaze posle polu-ritualnih razgovora na određene teme, koje možemo izdvojiti pod imenom rasonode.

Kako se ljudi bolje međusobno upoznaju, sve više se ušunjava individualno programiranje, te počinju da se događaju „incidenti“. Ovi incidenti na površini izgledaju kao da su slučajni i haotični, pa ih tako vide i oni, koji su u njih uključeni, ali pažljivije raščlanjavanje otkriva da u njima postoji tendencija da se odvijaju po određenim kalupima koje nije teško razvrstati i označiti, i da je redosled poteza regulisan nepisanim pravilima i instrukcijama. Ova pravila ostaju latentna sve dok i prijatelji i neprijatelji ne varaju na kartama, ali postaju vidljiva čim bude povučen neki nepropisni potez koji izaziva simbolični, verbalni ili pravni uzvik „Faul!“.

Takve regulisane redoslede poteza, koji su, nasuprot rasonodama, više zasnovani na pojedinačnom nego na društvenom programiranju, moguće je imenovati kao igre. Porodični život i život u braku, kao i život u organizacijama raznih vrsta, ume iz godine u godinu da se oslanja na varijacije jedne te iste igre.

Reći da glavninu društvenih aktivnosti sačinjava igranje igara ne znači nužno da je to većinom i „zabavno“, niti da igrači nisu ozbiljno angažovani u tim odnosima. Sa jedne strane, „igranje“ ragbija ili drugih sportskih „igara“ ne mora uopšte biti zabavno, a igrači mogu biti veoma namrgođeni. Sem toga, te igre imaju nešto zajedničko sa kockanjem i drugim oblicima „igranja“, a to je mogućnost da se izvrgnu u nešto stvarno krajnje ozbiljno, ponekad i fatalno.

Sa druge strane, neki pisci, na primer Huizinga, svrstavaju u „igranje" i tako ozbiljne stvari kakve su ljudožderske gozbe. Zašto bi onda bilo neodgovorno, neukusno i varvarski nazivati „igranjem igara" i takva tragična ponašanja kao što su samoubistvo, odavanje alkoholu ili drogi, kriminal ili shizofrenija? Suštinsko svojstvo čovekovog igranja nije u tome što su osećanja haotična, nego baš u tome što su usmerena. To otkrivamo kad dođe do primene sankcija protiv nekog bespravnog emocionalnog izliva. Igranje može biti mrtvački ozbiljno, pa čak i fatalno, ali društvene sankcije su ozbiljne tek kad su prekršena pravila igre.

Razonode i igre su zamena za stvarno življenje u stvarnoj bliskosti sa drugim ljudima. Stoga na njih možemo gledati kao na neku vrstu prethodnih napipavanja, više nego spajanja, sa drugim ljudima. Prava bliskost počinje onda kad pojedinačno (obično instinktivno) programiranje postane intenzivnije, a društveno ukalupljivanje i prikrivena ograničenja počnu da se povlače. Bliskost je jedini potpuno zadovoljavajući odgovor na glad za draženjem, glad za priznanjem i glad za strukturom. A njen prototip je čin ljubavnog ispunjenja.

Glad za strukturom ima za biološki opstanak istu vrednost kao i glad za draženjem. Glad za draženjem i glad za priznanjem izražavaju potrebu da se izbegne čulno i osećajno skapavanje koje vodi biološkom propadanju. Glad za strukturom izražava potrebu da se izbegne dosada, a Kjerkegor je lepo istakao kakva sve zla donosi nestrukturisano vreme. Čim ono potraj dovoljno dugo, dosada postaje sinonim za osećajno sparušivanje i može imati iste posledice.

Izdvojena jedinka može da strukturiše vreme na dva načina: delanjem i maštom. Jedinka može ostati izdvojena i u prisustvu drugih, kao što vrlo dobro zna svaka učiteljica. Kad neko pripada društvenoj skupini od dve ili više osoba, onda mu je pruženo nekoliko mogućnosti za strukturisanje vremena. Evo ih, po stepenu složenosti: 1) rituali, 2) razonode, 3) igre, 4) bliskosti i 5) delanje koje može da stvori okosnicu za bilo koju od ostalih mogućnosti.

Cilj svakog pripadnika jedne skupine jeste da kroz razmenu sa ostalima zadovolji što više svojih potreba. Što je on dostupniji drugima, više će potreba i sam moći da zadovolji. Veći deo

programiranja njegovog društvenog ponašanja je automatizovan. Pošto je neka od „zadovoljenja“ koja je moguće ostvarivati ovakvim programiranjem teško razaznati kao nešto što spada pod uobičajeno značenje „zadovoljenja“ (na primer, samouništavajuća zadovoljenja), bilo bi bolje da koristimo neke neutralnije izraze, kao što su „dobitak“ ili „prednost“.

Prednosti društvenog dodira vrte se oko telesne ili duševne ravnoteže. One su povezane sa sledećim činocima: 1) opuštanje tenzije, 2) izbegavanje štetnih situacija, 3) obezbeđivanje „potvrda postojanja“ i 4) održavanje postignute ravnoteže. Sve ove teme detaljno su proučavali i razmatrali fiziolozi, psiholozi i psihoanalitičari. Prevedeno na jezik socijalne psihijatrije, moguće ih je formulisati kao: 1) primarne unutrašnje prednosti, 2) primarne spoljašnje prednosti, 3) sekundarne prednosti i 4) egzistencijalne prednosti. Prve tri odgovaraju onome što je Frojd opisao kao „dobitke od bolesti“: interni paranozični dobitak, eksterni paranozični dobitak i epinozični dobitak.¹¹ Iskustvo nas uči da je korisnije i plodnije proučavati društveno opštenje sa stanovišta ostvarenih prednosti, nego gledati na njih kao na odbrambene operacije. Pre svega, najbolja odbrana je uopšte ne biti uključen ni u kakvo opštenje. A zatim, pojam „odbrana“ poklapa se samo delimično sa prvim dvema vrstama prednosti, a njihov ostatak i čitava treća i četvrta vrsta ostaju potpuno izvan takvog pristupa stvarima.

Oblici društvenog dodira koji pružaju najviše zadovoljenja, bilo da su ugrađeni u okosnicu delanja ili ne, svakako su igre i bliskosti. Dugotrajna bliskost je retka zverka, a i kad se nađe, ona ostaje strogo privatna stvar. Značajno društveno opštenje najčešće uzima obličje igre, a to i jeste tema koja nas najviše interesuje na ovom mestu. Koga zanima nešto više o strukturisanju vremena, neka pogleda delo pisca ove knjige o grupnoj dinamici.

BIBLIOGRAFIJA

1. Berne E., Transactional Analysis in Psychotherapy, Evergreen, 1961.
2. Spitz, R., „Hospitalism: Genesis of Psychiatric Conditions in Early Childhood", Psychoanalytic Study of the Child, (Hospitalizam - Postanje Psihijatricke Uslovnosti Ranog Detinstva) 1 : 53-74, 1945.
3. Belbenoit, Rene, Dry Guillotine, (Suva Giljotina) Cape 1938.
4. Seaton, G. J. Sears On My Passport, Hutchinson, 1951.
5. Kinkead, E., Why They Collaborated, (Zasto Oni Propadaju) Longmans, 1960.
6. French, J. D., „The Reticular Formation", Scientific American, 196 :54-60, May 1957.
7. „Izreke" koje ovde koristimo nastale su vremenom na seansama Seminara iz socijalne psihijatrije u San Francisku.
8. Levine, S., „Stimulation In Infancy", (Stimulacija Kod Infatilnih) Scientific American, 202:80-86, May 1960; Levine. S. „Infantile Experience and Resistance to Physiological Stress", science 126 :405, 30. August 1957.
9. Huizinga, J., Homo Ludens, Routledge, 1949.
10. Kierkegaard, S., A Kierkegaard Anthology (ed. R. Bretall), Princeton University Press, 1947, pp. 22 ff.
11. Freud, S., „General Remarks on Hysterical Attacks", (Generalne Primedbe Kod Slucaja Histericnih Napada) Standard Edn, II, Hogarth Press, London, 1955; Freud, S. „Analysis of a Case of Hysteria", (Analize Slucaja Histerije), VI, 1953.
12. Berne, E., The Structure and Dynamics of Organizations and Groups, (Strukture I Dinamike Organizacija I Grupa) Pitnam Medical, 1963.

Prvi deo

ANALIZA IGARA

1. STRUKTURNA ANALIZA

Posmatranje spontane društvene aktivnosti, koja se najproduktivnije odvija u nekim vrstama psihoterapeutskih grupa, otkriva da ljudi s vremena na vreme ispoljavaju приметne promene u držanju tela, stanovištu, glasu, rečniku i drugim stranama ponašanja. Te promene u ponašanju često su praćene obrtima osećanja. Ako izdvojeno gledamo jedinku, onda kod nje određeni skup oblika ponašanja odgovara jednom stanju uma, a drugi skup povezan je sa drukčijim psihičkim stavom, često u neskladu sa prvim. Ove promene i razlike stvorile su ideju o ego-stanjima.

Upotrebljavajući stručnu terminologiju, ego-stanje mogli bismo fenomenološki opisati kao usklađen sistem osećanja, a operacionalno kao skup usklađenih oblika ponašanja. Govoreći praktičnije, to je sistem osećanja praćen odgovarajućim skupom oblika ponašanja. Izgleda da je svakome dostupan ograničen repertoar takvih ego-stanja koja nisu uloge već psihološke realnosti. Ovaj repertoar moguće je svrstati u sledeće kategorije: 1) ego-stanja koja podsećaju na stanja roditeljskih likova, 2) koja su autonomno usmerena na objektivnu procenu realnosti, i 3) koja predstavljaju arhaične ostatke, tj. još uvek aktivna ego-stanja učvršćena već u ranom detinjstvu. Stručno ova ego-stanja nazivamo eksteropsihičkim, neopsihičkim i arheopsihičkim. Svakodnevnim jezikom pokazivanja ovih ego-stanja nazivamo Roditelj, Odrasli i Dete. Ovi jednostavni izrazi su sasvim upotrebljivi, sem kada je reč o čisto stručnim raspravama.

Polazi se, dakle, od stanovišta da će u svakom datom momentu svaka jedinka u jednoj društvenoj skupini pokazivati ego-stanje Roditelja, Odraslog ili Deteta, i da razne jedinice sa različitim stepenom spremnosti mogu da preskaču iz jednog ego-stanja u drugo. Ova zapažanja dovela su do određenih dijagnostičkih tvrdnji. „To je Roditelj u tebi“ znači: „Ti si sada u istom duševnom stanju u kakvom je jedan od tvojih roditelja (ili zamena za njih) ima običaj da bude, i ti reaguješ kao i on, istim držanjem tela, gestovima, rečnikom, osećanjima, itd.“ „To je Odrasli u tebi“ znači: „Upravo si obavio jednu autonomnu, objektivnu procenu situacije i bez predrasuda si formulisao rezultate svojih misaonih procesa, probleme koje zapažaš ili zaključke do kojih si došao.“ „To je Dete u

tebi" znači: „Namera iza tvoje reakcije i način na koji si reagovao isti su kao što su bili kad si bio mali.”

Šta to podrazumeva?

1. Da je svaka jedinka imala nekad roditelje (ili zamenu za roditelje) i da nosi u sebi skup ego-stanja koja obnavljaju ego-stanja tih roditelja (kako ih je ona opažala), a moguće ih je aktivirati pod izvesnim okolnostima (eksteropsihičko funkcionisanje). Svakodnevnim jezikom: „Svako nosi u sebi svoje roditelje.”

2. Da je svaka jedinka (uključujući decu, umno zaostale i shizofreničare) sposobna za objektivnu obradu podataka ako se može aktivirati odgovarajuće ego-stanje (neopsihičko funkcionisanje). Svakodnevno: „Svako ima jednog Odraslog u sebi.”

3. Da je svaka jedinka nekada bila mlađa nego što je sada i da nosi u sebi učvršćene ostatke iz ranijih godina koje će aktivirati pod izvesnim uslovima (arheopsihičko funkcionisanje).

Svakodnevno: „Svako nosi u sebi po jednu devojčicu ili dečaka.”

Sada je pravi momenat za sliku 1A nazvanu strukturni dijagram. Ovaj dijagram predstavlja, sa stanovišta ovde izloženog, celokupnu ličnost bilo koje jedinice. Ličnost se sastoji od roditeljskih, odraslih i dečjih ego-stanja. Ta stanja su jasno razgraničena jedna od drugih, jer su veoma različita i tako često međusobno neusklađena. Nenaviknutom posmatraču ova razlikovanja možda ne izgledaju jasna na prvi pogled, ali ubrzo se pokazuje da su vrlo upečatljiva i zanimljiva ako čovek uloži malo truda da savlada strukturnu dijagnostiku. Bilo bi zgodno da nadalje ego-stanja uvek označavamo velikim početnim slovom (Roditelj, Odrasli i Dete), a kada mislimo na stvarne roditelje, odrasle ili decu, da pišemo malo početno slovo.

Slika 1B predstavlja podesnu, uprošćenu formu strukturnog dijagrama. Pre nego što zaključimo ovu temu, treba pomenuti i neke moguće komplikacije.

1. Izraz „detinjasto” nikad ne koristimo u strukturnoj analizi, jer je stekao jake prizvuke nepoželjnosti, kao da je nešto sa čim treba prekinuti ili čega se treba otarasiti. Izraz „detinje” koristimo pri opisivanju Deteta (arhaičnog ego-stanja), jer je neutralniji. U stvari, Dete je mnogostruko najvredniji deo ličnosti i može da pruži životu čoveka ono što i stvarno dete donosi porodičnom životu: neodoljivost, užitak i kreativnost. Kad je Dete u jedinki smušeno i

nezdravo, posledice mogu da budu nezgodne, ali to nikad nije izgubljen slučaj.

2. Isto važi i za izraze „zreo“ i „nezreo“. U ovom sistemu mišljenja ne postoji ništa nalik na „nezrelu osobu“. Postoje jedino ljudi u kojima Dete neadekvatno ili neproaktivno vodi glavnu reč, ali svaki od njih ima kompletnog, dobro građenog Odraslog u sebi, koga samo treba otkriti i aktivirati.

Nasuprot tome, tzv. „zreli ljudi“ su oni koji su sposobni da drže Odraslog na komandnom položaju veći deo vremena, iako se i njima, kao i svima drugima, događa da Dete preuzme vlast, često sa uznemiravajućim ishodima.

Roditeljsko ego-stanje

3. Treba primetiti da se Roditelj pokazuje u dva obličja, direktnom i indirektnom: kao aktivno ego-stanje i kao određen uticaj. Kada je direktno aktivno stanje, onda osoba reaguje onako kako je njen otac (ili majka) stvarno reagovao („Radi što i ja“).

Kada je samo indirektan uticaj, onda osoba reaguje onako kako su želeli da reaguje („Ne radi što i ja, nego kako ti kažem“). U prvom slučaju osoba postaje jedno od roditelja, a u drugom samo prilagođava sebe njihovim zahtevima.

4. Takođe se i Dete pokazuje u dva obličja: kao prilagođeno i kao prirodno. Prilagođeno Dete je ono koje menja svoje ponašanje pod Roditeljskim uticajem. Ono se ponaša onako kako je otac (ili majka) od njega očekivao: poslušno ili drsko, na primer. Ono se prilagođava povlačenjem u sebe ili cmizdrenjem. Tu je Roditeljski uticaj uzrok, a prilagođeno Dete posledica. Prirodno Dete je spontani izraz: pobuna ili stvaralaštvo, na primer. Redosled delovanja alkohola govori u prilog strukturne analize. Obično alkohol prvo razvlasti Roditelja, tako da je prilagođeno Dete oslobođeno Roditeljskog uticaja, i otkačinjanjem postaje prirodno dete. Retko je neophodno za uspešnu analizu igara ići dalje od onoga što smo dosad rekli o građi ličnosti.

Ego-stanja spadaju u normalne fiziološke pojave. Ljudski mozak je organ ili organizator psihičkog života, a njegovi proizvodi su uređeni i smešteni u obliku ego-stanja. U nalazima Penfilda (Penfield) i njegovih saradnika postoje konkretni dokazi za ovu tezu. Postoje i drugačiji sistemi za razvrstavanje na drugim nivoima - na primer,

činjeničko pamćenje - ali prirodnu formu samog doživljavanja predstavljaju promenljiva duševna stanja. Svaki tip ego-stanja ima svoju sopstvenu vitalnu vrednost za ljudski organizam.

U Detetu počiva intuicija, kreativnost, nagon spontanosti i uživanje. Odrasli je neophodan da bi se preživelo. On obrađuje podatke i „kompjuteriše“ verovatnoće raznih kombinacija i mogućnosti, što je bitno za uspešno izlaženje na kraj sa spoljašnjim svetom. I on takođe doživljava svojevrzne uspone i padove. Prelaženje gradske ulice van pešačkog prelaza, na primer, traži obradu složenih nizova podataka o kretanju; akcija se odlaže sve dok unutrašnji kompjuter ne pokaže da postoji velika verovatnoća bezbednog stizanja na suprotnu stranu.

Zadovoljenja koja pružaju uspešna izračunavanja ovog tipa omogućavaju deo ushićenja koja doživljavamo pri skijanju, letenju, jedrenju i drugim brzinskim sportovima. Odrasli ima još i zadatak da usmerava aktivnosti Roditelja i Deteta, i da nepristrasno posreduje među njima.

Roditelj ima dve glavne funkcije. Prvo, on omogućuje čoveku da bude uspešan kao stvarni roditelj svojoj deci, čime pospešuje i opstanak ljudske vrste. Njegov, značaj na ovom planu vidljiv je u činjenici da je, po svemu sudeći, onima koji su ostali siročad u detinjstvu teže da podižu decu nego onima koji su i mladost proživeli u neokrnjenim porodicama. Drugo, mnoge reakcije on automatizuje i time štedi čoveku vreme i energiju. Mnoge stvari radimo onako kako radimo samo zato „što se to tako radi“. Time je Odrasli oslobođen obaveze da donosi bezbrojne trivijalne odluke, pa može sebe posvetiti važnijim stvarima, ostavljajući Roditelju rutinske zadatke.

Prema tome, sve tri strane ličnosti imaju visoku vrednost za opstanak i življenje. Tek kada neka od njih poremeti zdravu ravnotežu, potrebna je analiza i reorganizacija. Inače, svaka od njih - Roditelj, Odrasli i Dete - zaslužuje podjednako poštovanje i ravnopravno mesto u punom i produktivnom životu.

BIBLIOGRAFIJA

1. Penfield, W., „Memory Mechanisms“, Archives of Neurology & Psychiatry, 67, 178-198, 1952.
2. Penfield, W., and Jasper, H. Epilepsy and the Functional Anatomy of the Human Brain, Churchill, 1954, Chapter 11.
3. Berne, E., „The Psychodynamics of Intuition“, Psychiatric Quarterly, 36: 294-300, 1962.

2. TRANSAKCIONA ANALIZA

Jedinicu društvenog opštenja nazivamo transakcija. Kad se dvoje ili više ljudi nađe na okupu, pre ili kasnije neko od njih progovoriće ili na neki drugi način pokazati da „prima k znanju“ prisustvo drugih. To nazivamo transakciona draž. Neko drugi će zatim reći ili učiniti nešto što je u nekoj vezi sa tom draži, i to ćemo nazvati transakcioni odgovor. Jednostavnom transakcionom analizom određujemo koje ego-stanje je izbacilo transakcionu draž a koje je uzvratilo transakcionim odgovorom. Najjednostavnije transakcije su one u kojima i draž i odgovor nastaju iz Odraslih obeju zainteresovanih strana. Inicijator pruža ruku kad na osnovu podataka koji mu stoje na raspolaganju proceni da je potreban skalpel. Partner pravilno ocenjuje značenje ovog pokreta, zatim procenjuje distancu i odmerava snagu, pa pruža skalpel drškom napred tačno onako kako ga hirurg i očekuje.

Sledeće po jednostavnosti su transakcije Dete-Roditelj. Dete u groznici traži čašu vode i brižna majka mu donosi.

Obe ove transakcije su komplementarne, tj. odgovor je primeren i očekivan, u skladu sa prirodnim redom koji vlada u zdravim ljudskim odnosima. Prva od njih, koju smo razvrstali kao „Komplementarnu transakciju - tip I“, predstavljena je na slici 2A. Druga „Komplementarna transakcija - tip II“, prikazana je na slici 2B. Očigledno je, međutim, da transakcije imaju sklonost da se vezuju u lance, tako da svaki odgovor postaje draž za sebe. Prvo pravilo saobraćaja među ljudima glasi da će saobraćaj teći glatko sve dok su transakcije komplementarne, a dopunsko pravilo glasi da je saobraćaj, u principu, moguće nastaviti u beskraj sve dok su transakcije komplementarne. Na ova pravila ne utiču ni priroda ni sadržaj transakcija - ona zavise isključivo od usmerenosti uključenih vektora. Sve dok su transakcije komplementarne, potpuno je irelevantno da li su dvoje ljudi zaneti ogovaranjem (Roditelj-Roditelj), rešavanjem nekog problema (Odrasli-Odrasli) ili igranjem (Dete-Dete ili Roditelj-Dete).

Obrnuto pravilo nalaže da će saobraćaj biti prekinut čim se dogodi ukrštena transakcija.

Najčešća ukrštena transakcija, predstavljena na slici 3A kao „Ukrštena transakcija - tip I“, oduvek je bila glavni izvor komplikacija

među ljudima, bilo u braku, u ljubavi, prijateljstvu ili na poslu. Ovaj tip transakcije predstavlja glavnu brigu psihoterapeuta a oličen je u klasičnoj reakciji - transferom u toku psihoanalize. Draž je u ravni Odrasli-Odrasli, kao na primer: „Možda bi trebalo malo da pročepkamo zašto ti toliko piješ u poslednje vreme?“, ili: „Znaš li gde su mi ključevi?“ U oba slučaja postoje i odgovarajući odgovori Odraslog Odraslome: „Možda bi trebalo. Sto se mene tiče, svakako bih voleo da saznam!“, tj. „Tamo na stolu.“

Ako, međutim, partner bukne, onda njegovi odgovori mogu da izgledaju i ovako: „Stalno mi nešto zvocaš, isti si moj otac.“ Ili: „Ja sam uvek kriva za sve.“ U oba slučaja imamo odgovore Deteta Roditelju i, kao što pokazuje transakcioni dijagram, vektori su ukršteni. Kad su stvari tako zapetljane, onda Odrasli problemi, kao što je pojačano odavanje piću ili traženje zaturenih ključeva, moraju da pričekaju dok se vektori ne razmrse. To može potrajati mesecima - u slučaju pića, ili svega nekoliko sekundi - kada je reč o zaturenim ključevima. Ili će inicijator morati da zauzme Roditeljski stav da bi bio komplementaran sa partnerovim iznenada aktiviranim Detetom, ili će ponovo biti aktiviran partnerov Odrasli da bi bio komplementaran sa inicijatorovim Odraslim. Ako se tokom rasprave o pranju sudova pobuni kućna pomoćnica, razgovor Odraslog sa Odraslim o sudovima je završen; ostaje jedino nastavak Dete-Roditelj, ili stvarna rasprava o jednoj drugoj Odrasloj temi, tj. o njenom daljem zadržavanju na tom poslu.

Obrtanje „Ukrštene transakcije - tip I“ ilustrovano je slikom 3B. To je ona situacija kada u psihoanalizi terapeut reaguje kontra-transferom: pacijent iznese neko objektivno, Odraslo zapažanje, a terapeut ukrsti vektore odgovarajući kao roditelj koji se obraća svom detetu.

Ovo je „Ukrštena transakcija - tip II“. U svakodnevnom životu „Znaš li gde su mi ključevi?“ može da izazove: „Što ne paziš gde ostavljaš stvari? Nisi više dete.“

Dijagram odnosa na slici 4, koji prikazuje devet mogućih vektora društvenog delovanja između inicijatora i partnera, ima izvesna zanimljiva geometrijska (topološka) obeležja.

Komplementarne transakcije među „psihološki ravnopravnim“ osobama predstavljene su odnosima (1-1)2, (5-5)2 i (9-9).

Postoje još tri komplementarne transakcije: (2-4) (4-2), (3-7) (7-3) i (6-8) (8-6). Sve ostale kombinacije formiraju ukrštene transakcije a u većini slučajeva to izgleda kao i ukrštanje na dijagramu; na primer, (3-7) (3-7), što" dovodi do situacije u kojoj dve osobe čutke pilje jedna u drugu. Ako nijedna od njih ne odustane, saobraćaj među njima je gotov: preostaje im jedino da krenu svaka na svoju stranu. Uobičajeno rešenje je da jedna od njih popusti i preduzme (7-3), čime otpočinje igra „Frka", ili (5-5)², što je bolji potez, jer posle njega oboje prsnu u smeh i rukuju se.

Jednostavne komplementarne transakcije najčešće se odigravaju u površnim odnosima na poslu ili u društvu, i mogu lako biti poremećene jednostavnim ukrštenim transakcijama. U stvari, površan odnos bismo mogli definisati i kao onaj koji zastaje na nivou prostih komplementarnih transakcija. Takvi odnosi nastaju tokom aktivnosti, rituala i razonoda.

Složenije su skrivene transakcije - one u kojima su aktivirana više od dva ego-stanja istovremeno – i to je vrsta transakcija koja je u podlozi igara. Trgovački putnici su posebno vesti u izvođenju ugaonih transakcija u kojima su aktivirana po tri ego-stanja.

Grub ali dramatičan primer prodavačke igre možemo naći u ovakvom razgovoru: Prodavac: „Ovo je bolje, ali je preskupo za Vas."

Mušterija: „Uzeću baš to."

Analiza ove reakcije prikazana je na slici 5A. Prodavac, kao Odrasli, konstatuje dve objektivne činjenice: „ovo je bolje" i „preskupo je za Vas". Na ravni tobožnjeg ili društvenog saobraćaja, ovo je namenjeno Odraslom mušterije, čiji bi Odrasli odgovor trebalo da glasi: „I jedno i drugo je tačno."

Međutim, na skrivenom ili psihološkom planu vektor je upućen od Odraslog jednog prevejanog prodavca ka Detetu mušterije. To najbolje potvrđuje odgovor koji daje Dete mušterije, a u podtekstu glasi: „Bez obzira na finansijsku stranu stvari, pokazaću tom uobraženom tipu da nisam ništa gora od drugih njegovih mušterija." Takva transakcija je komplementarna sa obe tačke gledišta, jer njen odgovor biva prihvaćen onako kako je prikazan - kao izraz Odrasle namere da nešto bude kupljeno.

Dvostruko skrivena transakcija aktivira četiri ego-stanja i često je srećemo u igrama flertovanja.

Seljak: „Hajde da Vi pokažem štalu.“

Gošća: „Sanjam o štalama još od malih nogu.“

Kao što pokazuje slika 5B, ovo na društvenom nivou ostavlja utisak Odraslog razgovora o štalama, a na psihološkom planu je Dečji razgovor o seksualnom začikavanju. Na površini deluje kao da Odrasli vodi glavnu reč ali - kao i u većini igara - ishod određuje Dete i učesnici uvek mogu da dožive iznenađenje.

Transakcije je, dakle, moguće podeliti na komplementarne ili ukrštene, jednostavne ili skrivene, a skrivene dalje možemo deliti na ugaone i dvostruke.

3. VEŠTINE I RITUALI

Transakcije se obično odvijaju u serijama. Ove serije nisu slučajne već programirane.

Programiranje dolazi iz nekog od sledeća tri izvora: od Roditelja, Odraslog ili Deteta, a ako hoćemo to isto da kažemo malo opštije, onda: od društva, iz materijala ili iz ličnih idiosinkrazija. Pošto potrebe prilagođavanja nalažu da Dete bude zaštićeno od Roditelja ili Odraslog dok se društvena situacija ne proveri, najverovatnije je da će Dečje programiranje postojati samo u situacijama strogo privatnim i intimnim, u kojima je već obavljeno prethodno proveravanje.

Najjednostavniji oblici društvenog delanja jesu veštine i rituali. Nešto od toga je univerzalno, nešto lokalno, ali sve mora da se uči. Veština je serija jednostavnih komplementarnih Odraslih transakcija usmerenih ka ovladavanju stvarnošću. Stvarnost treba posmatrati sa dve strane: statičke i dinamičke.

Statička stvarnost obuhvata sve moguće kombinacije materije u univerzumu. Aritmetiku, na primer, sačinjavaju iskazi o statičkoj stvarnosti. Dinamičku stvarnost možemo definisati kao one potencijale za interakciju koji postoje u svim energetskim sistemima u univerzumu.

Herniju, na primer, određuju iskazi o dinamičkoj stvarnosti. Veštine su zasnovane na obradi podataka i proceni verovatnoća pojedinih ishoda koji se odnose na materijal od koga je sačinjena stvarnost, i dostižu soj najviši stupanj u stručnim metodama rada. Pilotiranje

avionom ili operisanje slepog creva su veštine. Psihoterapija je veština u onoj meri u kojoj je pod kontrolom terapeutovog Odraslog, a nije veština ukoliko Roditelj ili Dete preuzme kormilo. Programiranje veštine određeno je samim materijalom, a izvodljivo je na osnovu procena koje vrši inicijatorov Odrasli.

Dva kriterijuma su korisna za ocenjivanje veština. Za jednu veštinu kažemo da je elegantno izvedena ako je inicijator na najbolji mogućan način iskoristio podatke i iskustvo koji su mu bili dostupni, bez obzira na moguće praznine u njegovoj obaveštenosti. Ako su Roditelj ili Dete umešani u Odraslu obradu podataka, veština biva zaprljana i deluje manje elegantno.

Uspešnost neke veštine cenimo prema njenim stvarnim rezultatima. Tako ispada da je elegancija psihološki, a uspešnost materijalni kriterijum. Na jednom tropskom ostrvu lokalni bolničar je postao prilično vest u uklanjanju katarakta.

On je znanje kojim je raspolagao koristio sa visokim stepenom elegancije, ali pošto je znao manje od evropskog lekara sa kojim je radio, on je bio i manje uspešan. Evropljanin je počeo da pije, te je njegova elegancija opala, ali u početku ne i njegova uspešnost. A kad su ruke počele da mu drhte, njegov asistent ga je prevazišao, ne više tek u eleganciji nego i u uspešnosti. Iz ovog primera moguće je videti da veštinu po oba kriterijuma najbolje može da proceni neko ko je stručan za tu veštinu - eleganciju ličnim kontaktom sa inicijatorom, a uspešnost pregledom njegovih stvarnih rezultata.

Sa našeg stanovišta, ritual je klišeirana serija jednostavnih komplementarnih transakcija koje su programirale društvene snage izvan uključenih jedinki. Nezvanični rituali, kao što je opraštanje od društva, mogu biti predmet širokih lokalnih varijacija u pojedinostima, ali su u svojoj osnovnoj formi uvek isti. Zvanični rituali, kao što je katolička misa, pružaju mnogo uži izbor. Oblik rituala je Roditeljski utvrđen tradicijom, a skoriji „roditeljski“ uticaji mogu imati slične ali manje stabilne efekt" u običnom životu. Neki zvanični rituali od posebnog značaja za istoriju ili etnologiju odvijaju se u dve faze: 1) faza u kojoj se transakcije odigravaju pod krutim Roditeljskim ograničenjima, i 2) faza označena dozvolom Roditelja, u kojoj Dete ima manje-više potpunu transakcionu slobodu, što dovodi do pravog orgijanja.

Mnogi zvanični rituali bili su u početku teško zaprljane, ali prilično elegantno izvođene veštine. Tokom vremena gubili su svaku vrednost kao veštine, mada su i dalje zadržavali 13 izvesnu korisnost kao činovi vere. Govoreći transakciono, oni predstavljaju pokoravanje tradicionalnim Roditeljskim zahtevima sa ciljem oslobađanja od krivice ili zasluživanja nagrade. Oni pružaju relativno bezbedan ohrabrujući (apotropičan) i često prijatan metod za strukturisanje vremena.

Za uvod u analizu igara značajniji su nezvanični rituali, među kojima su svakako vrlo poučni američki rituali pri susretu.

1A: „Haj!“ (Zdravo, dobro jutro.)

1B: „Haj!“ (Zdravo, dobro jutro.)

2A: „Lepo vreme danas?“ (Kako ste?)

2B: „Jeste, mada miriše na kišu.“ (Dobro, a vi?)

3A: „Pa, sve najbolje.“ (Okej.)

3B: „Videćemo se.“

4A: „Doviđenja“.

4B: „Doviđenja.“

Jasno je da ovakav razgovor nije namenjen prenošenju informacija. Čak ako je i bilo nečega što je trebalo reći, to je pažljivo zadržano za sebe. Moglo bi mister A-u biti potrebno petnaest minuta da opiše kako mu je, ali mister B, koji mu je samo slučajni poznanik, nema nameru da posveti toliko vremena slušanju njegove priče. Ovu seriju transakcija možemo dosta tačno da označimo kao „ritual od osam potvrda“. Kad su A i B u žurbi, oni su zadovoljni razmenom svega dve potvrde (Haj-Haj). A da su oni, kojim slučajem, dvojica staromodnih istočnjačkih velmoža, terali bi možda i do čitavih dvesta potvrda ritualnog pozdravljanja pre nego što pređu na stvar zbog koje su se našli. Međutim, čak i ovako kratkim ritualom A i B su, jedan drugome, u smislu transakcione analize, doprineli boljem zdravlju, jer se, bar za trenutak, nijednome „kičma neće osušiti“, pa su zbog toga jedan drugome zahvalni.

Ovaj ritual počiva na pažljivim intuitivnim proračunima sa obe strane. Na tom stupnju njihovog poznanstva, zaključili su da duguju jedan drugome tačno po četiri potvrde postojanja pr svakom susretu pod uslovom da susreti nisu češći od jedanput dnevno. Ako opet uskoro nalete jedan na drugog - recimo, kroz pola sata - a nemaju

nikakvog drugog zajedničkog, posla, proći će jedan pored drugog ne dajući znaka od sebe, ili možda samo uz jedva primetno klimanje glavom u znak prepoznavanja, ili u najbolju ruku sa vrlo traljivim Haj-Haj. Ova izračunavanja ne važe samo u kratkim intervalima, nego traju i po nekoliko meseci. Uzmimo sada primer mister C-a i mister D-a, koji prolaze jedar, pored drugog bar jedanput dnevno, razmene svaki po jednu potvrdu. (Haj-Haj i nastavljaju svojim putem.

Mister C odlazi na godišnji odmor. Onog dana kad se vratio, sreće mister D-a, kao i obično.

Ako i tom prilikom mister D kaže samo „Haj!” i ništa više, Mister C će se uvrediti, „njegova kičma će malkice da se sasuši”. Po njegovim računima, njih dvojica sada duguju jedan drugome nešto oko trideset potvrda. Moguće ih je sabiti u nekoliko transakcija ako su one dovoljno ispunjene oduševljenjem. Onda bi odgovarajući tekst mister D-a izgledao otprilike ovako (pri čemu svaku jedinicu „intenziteta” ili „interesovanja” računamo kao jednu potvrdu: 1 D: „Haj!” (1 jedinica)

2 D: „Ne viđam vas nešto u poslednje vreme.” (2)

3 D: „O, stvarno? Kuda ste išli?” (5)

4 D: „Ma nemojte, to je zanimljivo. Kako ste se proveli?” (7) 5 D: „Pa, bogami, i vidi vam se. Odlično izgledate.” (4) „Da li su i vaši išli sa vama?” (4) 6 D: „Pa, raduje me što Vas opet vidim.” (4)

7 D: „Doviđenja.” (1)

Tako je mister D odužio ukupno 28 jedinica. I on i mister C znaju da će preostale jedinice lako nadoknaditi sledećeg dana, te je račun praktično time izmiren. Kroz dva dana vратиće se na svoju razmenu od dve potvrde (Haj-Haj). Ali, tada će „bolje poznavati jedan drugoga”, tj. svaki od njih znaće da se može osloniti na onog drugog, što nije nekorisno ako nekad počnu da se „druže”.

Obrnuti slučaj je, takođe, vredan naše pažnje. Mister E i mister F su uspostavili ritual od dve potvrde (Haj-Haj). Jednog dana mister E, umesto da posle toga pođe svojim putem, zastaje i pita: „Kako ste?” Evo kako dalje teče razgovor:

1 E: „Haj!”

1 F: „Haj!”

2 E: „Kako ste?”

2 F: (Zbunjeno). „Dobro, a Vi?”

3 E: „Odlično, Lepo vreme danas?”

3 F: „Aha.“ (Oprezno.) „Mada miriše na kišu.“

4 E: „Lepo je što smo se opet sreli.“

4 F: „Baš lepo. Žao mi je, ali žurim u biblioteku, uskoro se zatvara. Doviđenja.“

5 E: „Doviđenja.“

Dok mister F žurno odlazi, on misli u sebi: „Šta mu bi odjedanput? Mora da se sprema da iskamči nešto od mene.“ Govoreći transakciono, to znači: „Kad mi duguje samo jednu potvrdu da postojim, zašto mi daje pet?“

Još jednostavniju demonstraciju istinski transakcione, poslovne prirode ovih prostih rituala krije situacija kada mister G kaže „Haj!“, a mister H prođe bez reci. Mister G će pomisliti: „Šta mu je danas?“, što znači: „Dao sam mu jednu potvrdu, a on mi nije ničim uzvratio.“ Ako mister H nastavi ovako, te proširi to i na druge poznanike, njegovi sugrađani imaće sigurno o čemu da pričaju.

U graničnim slučajevima ponekad je teško razlikovati veštinu od rituala. Kod laika postoji sklonost da stručne veštine nazivaju ritualima, iako stvarno sve transakcije mogu biti zasnovane na solidnom iskustvu koje laik ne ume da ceni. Ali i obrnuto može biti tačno - da stručnjaci pravdaju ritualne elemente koji se lepe na njihove veštine, pod izgovorom da laici nemaju neophodna predznanja da ih razumeju.

A jedan od načina koji ustoličeni stručnjaci koriste u odbrani od prihvatanja uspešnijih novih veština jeste da im se podsmevaju kao ritualima. Zato mnogi pronalazači i novatori postaju predmet sprdnje.

Suštinsko svojstvo koje je slično kod veština i rituala je to što su klišetirani. Cim se pojavi prva transakcija, moguće je predvideti i sve ostale u datoj seriji, koje vode ka unapred poznatom zaključku, sem kada iskrsne nešto specijalno. Razlika među njima leži u izvoru predodređenja: veštine programira Odrasli, a rituale Roditelj.

Ljudi koji se ne snalaze u ritualima uspevaju ponekad da ih izbegnu i zamene veštinama. Njih ćete sresti, na primer, među onima koji vole kad dođu u goste da pomažu domaćici u pripremanju ili serviranju hrane i pića.

4. RAZONODE

Razonode se odvijaju u društvenim i vremenskim okvirima različitog stepena složenosti, pa stoga i bivaju manje ili više složene. Međutim, ako koristimo transakciju kao jedinicu društvenog opštenja, onda možemo iz odgovarajućih situacija izdvojiti celinu koju ćemo nazvati jednostavnom razonodom. Tu celinu možemo definisati kao niz poluritualnih, jednostavnih, komplementarnih transakcija koje su raspoređene oko istog tematskog područja, a njihov glavni cilj je da strukturišu određeni vremenski interval.

Početak i kraj tog intervala obično su najavljeni nekom veštinom ili ritualom. Transakcije su elastično programirane, tako da svako od učesnika postiže maksimalni dobitak ili prednost tokom tog intervala. Ukoliko je bolje prilagođen, utoliko će više izvući iz razonode.

Razonode se obično upražnjavaju na zabavama („kad se društvo skupi“) ili dok očekujemo početak nekog zvaničnog skupa. To „čekanje“ da sastanak počne ima istu strukturu i dinamiku kao i „zabave“. Razonode mogu uzeti formu koju bismo najtačnije označili kao „pričam ti priču“, ali ne tako retko zalaze i u ozbiljnije vode, tj. dobijaju oblik rasprave.

Masovne koktel-partije funkcionišu često kao galerije za demonstriranje raznih vrsta razonoda. U jednom uglu prostorije zvanice drže „Roditeljski sastanak“, ' u drugom su se posvetili „Psihijatriji“, treći je slušaonica za „Jesi bio“ ili „Sta ispade“, četvrti je zanet nadmetanjem oko „Četiri točka“, a bife je rezervisan za žene spremne za igre „Kuhinje“ ili „Garderobe“. „Dnevni red“ ovakvih okupljanja može biti u dlaku isti, sa izmenjenim imenima aktera, na desetak sličnih zabava u okolini u isto vreme. Na drugih desetak, u drugoj društvenoj sredini, odvijace se drukčiji repertoar razonoda.

Razonode je moguće svrstati na razne načine. Spoljašnji kriterijumi podele su sociološki (pol, starost, bračno stanje, kulturni nivo, rasa, ekonomski status).

I „Četiri točka“ (upoređivanje kola) i „Ko je pobedio“ (sport) spadaju u „muške razgovore“. „Samoposluga“, „Kuhinja“ i „Garderoba“ pripadaju „ženskim razgovorima“. „Jel' si zbario nešto“ je mladalačka, dok je primicanje srednjih godina obeleženo sve češćim prebacivanjem na „Šta si postigao u životu“. U primerke ove vrste, koji su svi varijante „lake konverzacije“, spadaju i: „Kako treba“

(uraditi nešto), što zgodno popunjava vreme na kraćim putovanjima avionom; „Koliko“ (nešto košta) je omiljena razonoda po bifeima u koje zalazi sitna buržoazija; „Jel' si bio“ (na nekom nostalgичnom mestu), buržoaska igra za „prekaljene vukove“ kao što su trgovački putnici; „Poznaješ li“ (toga i toga) za usamljene duše; „Šta ispade“ (od starog dobrog Džoa) često igraju oni kojima ekonomski dobro ide i oni kojima ništa ne polazi za rukom; „Sutradan ujutro“ (puca glava) i „Martini“ (ima bolji način) su karakteristične razonode jedne posebne vrste mladih, ambicioznih ljudi.

Strukturno-transakciona podela je ličnija. Tako je „Roditeljski sastanak“ moguće igrati na tri nivoa. Na nivou od Deteta Detetu on ima oblik „Kako izlaziš na kraj sa nedokazanim roditeljima“, oblik od Odraslog Odraslom, čisti „Roditeljski sastanak“, omiljen je među načitanim mladim mamicama; kod starijih ljudi ima tendenciju da se pretvori u dogmatski oblik (od Roditelja Roditelju) „Maloletničke delikvencije“. Neki bračni parovi igraju „Pokaži ti njima, dragi“, pri čemu se žena drži Roditeljski, a muž je starmalo dete. „Mogu bez ruku“ je, slično tome, razonoda od Deteta Roditelju, podesna za ljude svih uzrasta, ponekad sramežljivo preuređena u „Nisam ja, majke mi“.

Još učevnija je psihološka podela razonoda. I „Roditeljski sastanak“ i „Psihijatriju“, na primer, moguće je igrati u njihovim projektivnim ili introjektivnim oblicima. Analiza „Roditeljskog sastanka“ u projektivnoj formi, prikazana na slici 6A, zasnovana je na sledećoj formuli od Roditelja Roditelju:

A: „Ne bi bilo toliko prestupnika da nije toliko razvedenih brakova.“

B: „Da je samo to. Čak ni u dobrim kućama deca više ne dobijaju domaće vaspitanje kao pre.“ „Roditeljski sastanak“ introjektivnog tipa odlikuju ovakve replike (Odrasli Odraslom): C: „Izgleda da meni nedostaje ono nešto što majku čini majkom.“

D: „Nema veze koliko se trudiš, nikad ne izrastu onakvi kako bi ti volela, pa ti ne gine da lupaš glavu o tome gde si pogrešila.“ „Psihijatrija“ projektivnog tipa ima formu od Odraslog Odraslom: E: „Mislim da je u pitanju neka nesvesna oralna frustracija koja ga tera da se ponaša kako se ponaša.“

F: „Ti si tako dobro sublimirao svoje agresivne tendencije.“

Slika 6B prikazuje „Psihijatriju“ introjektivnog tipa, koja je takođe jedna rasonoda od Odraslog Odraslom.

G: „Ta slika za mene predstavlja samo jednu mrlju.“

H: „Što se mene tiče, slikom pokušavam da odobrovoljim svog oca.“

Za učesnike, osim strukturisanja vremena i obezbeđivanja obostrano prihvatljivog tapšanja po ramenu, rasonode vrše još i dodatni posao društvene selekcije. Dok rasonoda traje, Dete u svakom igraču pažljivo motri na potencijalne mogućnosti svih ostalih. Posle završetka partije, svako za sebe bira igrače sa kojima bi volio još da se igra, dok druge otpisuje, nezavisno od toga koliko su veštine ili predusretljivosti ispoljili tokom rasonode. Odabrani su oni koji su najverovatniji kandidati za složenije odnose, tj, za igre. Ovaj sistem klasifikacije, ma koliko bio opravdan, ipak je dobrim delom nesvestan i intuitivan.

U posebnim slučajevima Odrasli istiskuju Dete iz procesa odbira. To je najjasnije vidljivo kod prodavca osiguranja koji pomno proučava kako se odvijaju rasonode u društvu. Dok on učestvuje, njegov Odrasli izoštrava njih za moguće mušterije među učesnicima koje bi voleo da sretne ponovo. Njihova spretnost ili dovitljivost uopšte nisu važne za ovaj selektivni proces, nego se kotira, kao i u većini slučajeva, nešto sasvim sporedno - slučajno, ovoga puta, to je novac, odn. kupovna moć.

Treba imati u vidu da rasonode karakteriše svojevrsna ekskluzivnost. Na primer, „muški razgovori“ i „ženski razgovori“ nikad se ne mešaju. Kad ljude zanese „Jesi bio“ (tamo), onda će ih nervirati došljak koji bi hteo da otpočne „Pošto“ (lubenice) ili „Sutradan ujutro“. Oni koji su otvorili „Roditeljski sastanak“ projektivnog tipa opiraće se uvođenju introjektivnog stila vođenja „Roditeljskog sastanka“, mada ne toliko energično kao što se opiru promeni u obratnom pravcu.

Rasonode stvaraju osnovu za sklapanje poznanstava koja mogu da se razviju i u prijateljstva.

Grupa žena koje svraćaju svako jutro jedna kod druge na kafu, uz rasonodu „Kriminalni muž“, biće hladne prema novoj komšinici koja bi više volela „Nije sve baš tako crno“. Ako one taman slatko pričaju kako su im nevaljali muževi, prirodno je što će ih iritirati neka nova

koja odmah s vrata proglasi svog supruga za divnog (u stvari, pravo savršenstvo), i što se ona neće dugo svrteti u tom društvu. Tako na koktelima, ako čovek hoće da se muva od grupice do grupice, on mora sebe da uključuje u rasonodu koja je u toku tamo gde dolazi, ili da proba da ih obrlati za nešto sasvim novo. Dobra domaćica izbegava konfliktne situacije tako što preuzima stvar u svoje ruke i nudi alternative: „Mi smo se baš zabavljali ,Roditeljskim sastankom' projektivnog tipa. Imate li neki drugi predlog?" Ili: „Hajde da vidimo. Dosad ste vi 17 devojke igrale ,Garderobu', ali sada je među nama i jedan pisac/političar/hirurg, i ja sam sigurna da bi njemu više prijalo, ,Mogu bez ruku' (da vozim bicikl). Zar nije tako?"

Još jedna važna prednost koju donose rasonode je potvrđivanje uloge i učvršćivanje tačke gledišta. Uloga je nešto poput Jungove „persone", samo što je manje oportunistička i što je dublje ukorenjena u čovekove maštarije. Tako u „Roditeljskom sastanku" projektivnog tipa jedan učesnik može da preuzme ulogu strogog Roditelja, drugi pravednog, treći popustljivog a četvrti upotrebljivog. Svi, dakle, doživljavaju i demonstriraju Roditeljsko ego-stanje, ali se svako prikazuje u drukčijoj svetlosti. Uloga svakog učesnika biće potvrđena ako opstane, odn. ako ne naiđe ni na kakvo suprotstavljanje, ako ojača kroz suprotstavljanje ili ako naiđe na odobravanje određenih vrsta ljudi (izraženo potvrđivanjem da postoji).

Potvrđivanje uloge pojedinca učvršćuje njegovo stanovište, a to nazivamo egzistencijalnom prednošću od rasonode. Stanovište je jednostavna predikativna tvrdnja koja utiče na sve transakcije jedinke, a na dužu stazu određuje i njenu sudbinu, pa i sudbinu njenih potomaka isto tako. Stanovišta umeju da budu prilično kategorična. Uobičajena stanovišta sa kojih pojedinac polazi na „Roditeljski sastanak" projektivnog tipa mogu biti: „Sva deca su nemoguća", „Sva ostala deca su nemoguća", „Jadna deca", „Svu decu gnjave". To su stanovišta iz kojih se razvijaju uloge strogog, pravednog, popustljivog i upotrebljivog roditelja. U stvari, stanovište je prvenstveno izraženo duhovnim stavom koji iz njega izrasta, a taj stav obeležava sve transakcije koje preduzima određena jedinka u okviru svoje uloge.

Stanovišta jedinka zauzima i učvršćuje iznenađujuće rano u životu, negde od druge, ako ne i prve, pa do sedme godine - u svakom slučaju mnogo pre nego što je čovek dovoljno sposoban i iskusan za tako ozbiljna opredeljenja. Nije teško iz nečijih stanovišta izvesti zaključak o tome kakvo detinjstvo mora da je imao. Ako mu se niko i ništa ne umeša, čovek provodi ostatak života učvršćujući svoje stanovište i kubureći sa situacijama koje ugrožavaju to stanovište bilo tako što ih izbegava, što ih otpisuje ili, pak, što ih tako obrće da od opasnosti za stanovište postaju potvrda njegove opravdanosti. Jedan od razloga zbog kojih su razonode tako klišetirane je i taj što služe veoma klišetiranim svrhama.

Ali dobici koje pružaju pokazuju zašto im se ljudi ipak tako svojski prepuštaju, i zašto bivaju tako prijatne kad u njima učestvuju ljudi sa konstruktivnim ili dobronamernim stanovištima koja žele da učvrste.

Razonodu nije uvek lako razgraničiti od delatnosti, a živa je istina da su i njihove kombinacije vrlo česte. Mnoge razonode koje je moguće svugde upražnjavati, kao što je „Četiri točka“, sačinjava razmena onoga što bi psiholozi mogli da nazovu „nedovršenim rečenicama sa višestrukim izborom“.

A: „Ja više volim ‚Ford/,Mercedes'/,Pežo', nego ‚Ford/,Mercedes'/Pežo' zato što. ..“

B: „Aha,. Pa, dobro, ali ja bih više voleo da imam ‚Ford',/Mercedes/,Pežo', nego ‚Ford',/Mercedes',/Pežo' zbog toga što ...“

Očigledno je da u ovakvom razgovoru, uz svu stereotipnost, može da promakne i neka korisna informacija o kolima.

Možemo da pomenemo još nekoliko uobičajenih razonoda. „A tek ja“ često predstavlja jednu varijantu „Zar nije strašno“. „Što oni nešto ne“ (učine u vezi sa tim) je omiljena razonoda domaćica koje se ustežu da budu emancipovane. „Onda ćemo mi“ je razonoda od Deteta Detetu. „Ajd' nađemo“ (nešto da radimo) je omiljeno među maloletnim prestupnicima i odraslim „sumnjivim tipovima“.

5. IGRE

1. DEFINICIJA

Igra predstavlja niz komplementarnih skrivenih transakcija koje se približavaju vrlo određenom, predvidljivom ishodu. Na površini je vidljivo da je u pitanju skup transakcija koje se obnavljaju, često na identičan način, uz prividnu verodostojnost iza koje se krije prava motivacija. Jednostavnije rečeno, to je serija poteza koji kriju u sebi zamku ili „štos“.

Igre su jasno odeljene od veština, rituala i rasonoda po dvema glavnim odlikama: 1) u njima se folira, i 2) neko uvek učari. Veštine mogu biti uspešne, rituali efektni, a rasonode isplative, ali su to po definiciji sve poštene transakcije. One mogu da sadrže elemente nadmetanja, ali ne i sukoba; njihova završnica može biti senzacionalna, ali nikad nije dramatična. Nasuprot tome, svaka igra je u osnovi nepoštena, a njen ishod, ne samo uzbudljiv nego i dramatičan.

Ostaje da razgraničimo igre od jedine preostale vrste društvenog delanja koju još nismo razmotrili. Radnja je jednostavna transakcija, ili niz transakcija, preduzeta sa određenom, neskrivenom svrhom. Ako neko otvoreno traži podršku i dobije je, onda je to jednostavna radnja. Ako neko traži podršku i, kad je dobije, okrene je na štetu davaoca, onda je to igra.

Na površini, dakle, igra liči na skup radnji, ali posle „prebrojavanja karata“ postaje jasno da su te radnje“ bile, u stvari, manevri - ne iskrene molbe nego potezi u igri.

U „igri osiguranja“, na primer, inicijator uvek nezavisno od toga o čemu priča, ili traži ili obrađuje potencijalnog kupca. Njemu je uvek, ako zna svoj zanat, stalo do toga da „smaže žrtvu“. To isto važi i za igru „prodaje nekretnina“, „igru pidžama“ i druga slična zanimanja.

Prema tome, dok je akviziter zanet rasonodama okupljenog društva - naročito kad je reč o varijantama rasonode „Sta si postigao u životu“ - njegovo svojsko učešće u svim transakcijama može prikrivati seriju veštih manevara čija svrha je da iščačkaju od ljudi one podatke koji ga poslovno interesuju. Postoje desetine poslovnih glasila, posvećenih unapređivanju komercijalnih manevara, koja detaljno opisuju iskustva istaknutih igrača i velikih igara (pri kojima se sklapaju neuobičajeno krupni poslovi). Transakciono gledano, takvi listovi spadaju u sportsku štampu.

Kad je reč o ugaonim transakcijama - a to su igre koje su svesno planirane, sa visoko profesionalnom preciznošću pod kontrolom Odraslog, da bi bila ostvarena maksimalna dobit teško da će biti prevaziđene igre „Velikih afera“ koje su cvetale početkom ovog veka i koje odlikuje detaljno praktično planiranje i psihološki rafinman.

Ovde nas, međutim, interesuju nesvesne igre koje igraju nedužni ljudi uključeni u dvostruke transakcije. One čine glavni sastojak u tkivu društvenog života širom sveta. Po svojoj dinamičnosti, igre se jasno razlikuju od statičnih stavova koje ljudi zauzimaju na osnovu svojih polaznih stanovišta.

Upotreba reci „igra“ ne treba da nas zavede na pogrešan trag. Kao što je objašnjeno u „Uvodu“, ova reč ne podrazumeva nužno zabavnost, pa čak ni zadovoljstvo' (mnogi trgovački putnici ne vide ništa zabavno u svom poslu, kako je lepo pokazao Artur Miler u drami Smrt trgovačkog putnika), a ne mora uopšte oskudevati u ozbiljnosti. Utakmice u ragbiju shvatamo danas vrlo ozbiljno, ali ništa ozbiljnije od takvih transakcionih igara kao što su „Alkoholičar“ ili „Femkanje“ trećeg stepena.

To isto važi i za reč „igranje“, što može da posvedoči svako ko je malo duže „igrao“ pravi, „teški“ poker, ili ko je „igrao“ na berzi. Mogućna ozbiljnost igara i igranja, kao i mogućni 19 ozbiljni ishodi, vrlo dobro su poznati etnologima. Najsloženija igra koja je ikada postojala, igra „Ulizice“, opisana u Stendalovom Parmskom kartezijanskom manastiru, bila je mrtvački ozbiljna. Najmrgodnija od svih je, naravno, igra „Rata“.

2. TIPIČNA IGRA

Igra koju supružnici najčešće igraju ima kolokvijalan naziv „Da nije bilo tebe“, a mi ćemo je ovde koristiti da prikažemo osobenosti igara uopšte.

Gđa Bela žalila se kako joj je suprug toliko ograničio društvene aktivnosti pa nije uspela da nauči da igra okretne igre. Zahvaljujući promenama u njenom stavu, do kojih je došlo tokom psihijatrijskog lečenja, njen suprug je postao manje samouveren i popustljiviji. Posle toga je gđa Bela stekla slobodu da proširi krug svojih aktivnosti. Upisala se u školu igranja i onda, na svoje zaprepašćenje, otkrila da ima bolestan strah od platoa za igru, pa je morala da digne ruke od ove ideje.

Ova neprijatna epizoda, barabar sa još nekim sličnim, razotkrila joj je neke važne strane o građi njenog braka. Između brojnih udvarača izabrala je jednog nametljivog za muža. Tako je sebe dovela u položaj da se žali kako bi mogla da uradi svašta samo „da nije bilo tebe“. Mnoge njene prijateljice imale su, takođe, nametljive muževe, pa kad bi se našle uz jutarnju kaficu, provodile su dosta vremena igrajući „Da nije bilo njega“.

Kako se, međutim, pokazalo, njen muž joj je, nasuprot njenim žalbama, učinio veliku uslugu time što joj je zabranjivao jednu aktivnost od koje ona strahuje u dubini duše, pa joj je tako omogućio da i ne postane svesna svojih strahova. To je svakako bio jedan od razloga zbog kojih je njeno Dete bez dvoumljenja izabralo takvog muža.

Ali ima i više od toga. Njegove zabrane i njene jadikovke često su dovodile do svađa, tako da je njihov polni život bio ozbiljno ugrožen. A zarad svog osećanja krivice, on joj je često donosio poklone i bez nekog naročitog povoda; naravno, čim joj je pružio više slobode, poklone je proredio i smanjio. Van brige za domaćinstvo i decu ona i muž imali su malo zajedničkog, pa su njihove svađe dobile karakter važnih događaja; to su bile retke prilike .u kojima njihovi razgovori nisu bili na nivou šupljih ćaskanja.

U svakom slučaju, bračni život joj je bio potvrda nečega što je oduvek zastupala: da su svi muškarci zli i siledžije. Ispostavilo se kasnije da je taj stav povezan sa njenim mladalačkim maštarijama o tome kako je neko zloupotrebljava na seksualnom planu.

O ovoj igri moguće je govoriti i mnogo apstraktnije, i to na razne načine. Očevidno je da ona pripada širem području društvene dinamike. Temeljna činjenica je da su venčanjem g. i gđa Beli stekli mogućnost da saobraćaju jedno s drugim, a takvu mogućnost možemo nazvati društveni dodir. Pošto oni koriste tu mogućnost, njihovo domaćinstvo dobij a karakter društvene skupine, za razliku od nekog vagona njujorške podzemne željeznice, gde su ljudi, na primer, u bliskom prostornom dodiru, ali im retko pada na pamet da iskoriste postojeću mogućnost, te čine jednu skupinu koja je pre nedruštvena nego društvena. Uticaj koji Beli imaju na ponašanje i reakcije jedno drugog čini društvenu akciju. Različite naučne discipline istraživače ovu društvenu akciju iz raznih uglova. Pošto

nas ovde interesuju lične istorije i psihodinamika jedinki koje su uključene, ovaj pristup predstavlja jednu stranu društvene psihijatrije; taj pristup podrazumeva i sud o „zdravstvenom stanju“ igara koje proučavamo.

To je donekle različito od neutralnog i manje opredeljenog polazišta sociologije ili socijalne psihologije. Psihijatrija zadržava pravo da kaže: „samo trenutak“, što druge nauke sebi ne dozvoljavaju. Transakciona analiza je ogranak socijalne psihijatrije, a analiza igara je posebna strana transakcione analize.

Praktičnu analizu igara zanimaju specijalni slučajevi koji se javljaju u naročitim situacijama.

Teorijska analiza igara pokušava da apstrahuje i uopštava obeležja različitih igara, tako da je te igre moguće prepoznati bez obzira na njihov trenutni verbalni sadržaj i kulturni okvir.

Teorijska analiza igre „Da nije bilo tebe“ - bračna varijanta, na primer, trebalo bi da otkrije opšta svojstva ove igre na način koji bi omogućio da je sa istom lakoćom prepoznamo u nekom selu iz džungli Nove Gvineje i u luksuznom kvartu Njujorka, bilo da su predmet igre svadbena svetkovina ili finansijski problemi u vezi sa nabavkom štapa za pecanje unucima, i bez obzira na to koliko se grubo ili suptilno povlače poteze u skladu sa dozvoljenim stepenom otvorenosti u odnosima između supružnika. Učestanost igre u datom društvu može biti predmet interesovanja sociologije i antropologije. Analiza igara, kao deo društvene psihijatrije, zainteresovana je jedino za opisivanje neke igre koja se javi bez obzira koliko puta. To je kao razlika između epidemiologije i interne medicine: prvu zanima raširenost malarije, dok druga proučava pojedinačne slučajeve malarije kako se jave, bilo u džungli ili na asfaltu Njujorka.

Zasad je u teorijskoj analizi igara najkorisnija shema koju ćemo nešto kasnije opisati. Nema sumnje da će ona biti usavršavana i novim saznanjima.

Prvi korak je prepoznavanje niza manevara, koji zadovoljava zahteve igre. Zatim treba prikupljati što više uzoraka te igre. Izdvajati značajne odlike te zbirke. Neka svojstva već iskaču kao suštinska. Ta svojstva onda treba razvrstavati po oznakama čija namena je da ne budu besmislenije od onoga što je nužno na trenutnom stupnju

našeg neznanja. Analizu moramo izvoditi sa stanovišta onoga ko ima prvi udarac - u ovom slučaju to je gđa Bela.

Teza. Ovo je opšti prikaz igre, uključujući i neposredni redosled događaja (društveni nivo) i podatke o njihovoj psihološkoj pozadini, genezi i značenju (psihološki nivo). U slučaju „Da nije bilo tebe” - bračna varijanta, može da posluži ono što je ranije rečeno. Zbog kratkoće ovu igru označavaćemo ubuduće sa DNBT.

Antiteza. Tvrdjenje da neki niz čini igru je provizorno, sve dok ne bude egzistencijalno potvrđeno.

Proveru obavljamo na taj način što se odbija igranje ili ukida nagrada. Inicijator igre učiniće onda još jače napore da nastavi igru. Suočen sa upornim odbijanjem ili uspešnim uskraćivanjem nagrade, pašće u stanje koje nazivamo „lakim očajem” – unekoliko slično depresiji, ali bitno različito od nje. Ovo stanje je akutnije i sadrži elemente nemoćnog besa i razgnevljenosti. Ono se može ispoljiti, na primer, provalom grčevitog plača. U situaciji uspešne psihoterapije uskoro bi posle plača nastupio period grohotnog smejanja, kao znak Odraslog uviđanja: „Opet je sve u redu.” Tako vidimo da je očaj u nadležnosti Odraslog, dok u depresiji (potištenosti) komanduje Dete.

Ispunjenost nadom, oduševljenjem ili živim zanimanjem za svoju okolinu predstavlja suprotnost potištenosti, a smeh je suprotnost očaju. Zato terapijska analiza igara može biti vrlo zabavna. Protivotrov za igru DNBT je popustljivost. Dogod je muž strog, igra može biti nastavljena. Ako on, umesto „Da se nisi usudila!”, kaže: „Samo izvoli!”, fobije sakrivene u pozadinu izlaze na videlo i žena ne može više da se okomljuje na njega, kao što je lepo pokazao i slučaj gđe Bele.

Za jasno razumevanje jedne igre treba znati i njenu antitezu i uveriti se u njenu praktičnu efikasnost.

Cilj. Pod ovim jednostavno treba podrazumevati opštu svrhu igre. Ponekad ima više mogućnosti. Cilj DNBT moguće je formulisati ili kao ohrabrivanje („Nije da se ja plašim, nego mi on ne da.”) ili kao optuživanje („Nije da ja ne pokušavam, nego mi on stalno kvari.”).

Ohrabrujuću funkciju je lakše iščistiti i više je u skladu sa potrebama žene za sigurnošću. Zato je i najjednostavnije gledati na DNBT kao na igru čiji cilj je ohrabrivanje.

Uloge. Kao što je ranije primećeno, ego-stanja nisu uloge nego pojave. Zato ego-stanja i uloge treba razgraničiti u propisnom registrowanju neke igre.

Igre možemo označiti kao dvočlane, tročlane ili višečlane, zavisno od toga koliko uloga ima.

Ponekad ego-stanje svakog igrača odgovara njegovoj ulozi, ali ponekad i ne.

DNBT je dvočlana igra i za nju su potrebni jedna sputana supruga i jedan nametljivi suprug.

Žena može da igra svoju ulogu bilo kao promišljeni Odrasli („Najbolje da radim po njegovom“) ili kao razdražljivo Dete. Nametljivi muž može da zastane na nekom Odraslom ego-stanju („Najbolje je da radiš po mome“) ili da sklizne u neko od Roditeljskih („Bolje bi ti bilo da radiš po mome“).

Dinamika. Ima više mogućnosti za definisanje psihodinamičkih pokretačkih snaga koje stoje u pozadini svakog konkretnog slučaja igre. Obično je, međutim, moguće naći jedan psihodinamički pojam koji praktično, jasno i smisleno sažima suštinu situacije. Tako za DNBT možemo slobodno reći da dolazi iz fobičnih izvora.

Primeri. Pošto je vrlo korisno proučavati poreklo neke igre u detinjstvu, ili njene dečje protivotipove, vredi potruditi se i oko traganja za takvim pandanima neke igre dok se ona registruje i opisuje. Slučajno je DNBT igra isto tako česta u detinjstvu kao i kasnije, te je dečja verzija ista kao i odrasla, s tim što je stvarni roditelj zamenjen suprugom koji sputava.

Transakcioni model. Ovde izlažemo transakcionu analizu tipične situacije u kojoj se igra neka igra, dajući i društveni i psihološki nivo na kojem se razotkriva prikrivena transakcija. U svom najdramatičnijem vidu, DNBT je na društvenom planu jedna igra Roditelj-Dete.

G. Beli: „Ti ostani kod kuće i sredi stan.“

Gđa Bela: „Da nije bilo tebe, mogla sam da izađem malo da se provedem.“

Na psihološkom planu (skriveni bračni ugovor) to je odnos Deteta sa Detetom, i sasvim druga priča.

G. Beli: „Ti moraš uvek da budeš ovde kad se ja vraćam kući. Spopada me užas od toga da ćeš me ostaviti.“

Gđa Bela: „Hoću ako mi pomogneš da izbegnem neke fobične situacije.“

Gospodin: Gospođa: „Ti ostani kod kuće“ „Da nije bilo tebe“

(„Spopada me užas“) („Zaštiti me“) Ova dva nivoa prikazana su na slici 7.

Potezi. Potezi u igri odgovaraju, grubo uzev, pokretima pri ritualu. Kao i u svakom drugom igranju, igrači postaju sve spretniji uvežbavanjem. Nepotrebne poteze čiste iz igre i sve više i više svrhu sabijaju u svaki potez koji preostaje u igri. „Lepa prijateljstva“ često počivaju na činjenici da igrači jedan drugog dopunjuju visokim stepenom ekonomičnosti i satisfakcije, tako da u igrama koje igraju dobijaju maksimalnu berbu uz minimalan napon. Neke posredne poteze, koji su izraz predostrožnosti ili potrebe za kompromisom, moguće je očistiti, što pruža odnosu visok stepen elegancije. Napor ušteđen od odbrambenih manevara moguće je uložiti u ukrasno razgranavanje, na zadovoljstvo učesnika, a ponekad i posmatrača.

Posmatrač zapaža da postoji minimalan broj poteza bitnih za odvijanje igre i unosi ih u zapisnik igre. Pojedini igrači će, prema svojim potrebama, darovitosti ili željama, nakriti ili umnožiti ove osnovne poteze. Kostur za igranje DNBT bio bi sledeći: 1) Uputstvo-Pokoravanje („Ti ostani kod kuće“ - „U redu“).

2) Uputstvo-Protest („Ti opet ostani kod kuće“ - „Da nije bilo tebe“).

Prednosti. Opšte prednosti neke igre odlikuju njene stabilizatorske (homeostatičke) funkcije.

Biološka homeostaza se unapređuje tapšanjem po ramenu, a psihološka stabilnost jača potvrđivanjem svog stanovišta. Kao što je već rečeno, tapšanje se ostvaruje u raznim vidovima, tako da biološku prednost neke igre možemo slobodno opisati uz pomoć čula dodira.

Uloga muža u DNBT podseća na šljagu nadlanicom (koja ima sasvim različit efekat od šamara punom šakom, koji predstavlja direktnu uvredu), a ženin odgovor liči na ritanje po cevanici u nastupu besa. Zato biološku dobit od DNBT izvlači baš iz ratoborno-razdražljivih razmena: neprijatan, ali prividno uspešan način za očuvaj ne zdravlja nervnih tkiva.

Potvrđivanje ženinog stanovišta - „Svi su muškarci tirani“ -• predstavlja egzistencijalnu prednost. Ovo stanovište je reakcija na

unutrašnju potrebu za predajom, koja je ugrađena u fobije - iz čega možemo videti da je u podlozi svake igre skladna konstrukcija. Sira formulacija ovog stanovišta izgledala bi ovako: „Da sam izašla sama u gužvu, bila bih preplavljena iskušenjem da se predam; kod kuće se ne predajem sama - on me prisiljava na to, što dokazuje da su svi muškarci tirani." Zato ovu igru obično igraju žene koje pate od osećanja nestvarnosti, što pokazuje njihove teškoće da pod okolnostima jakih iskušenja održe Odraslog na vlasti. Detaljno rasvetljavanje ovih mehanizama pripada više psihoanalizi nego analizi igara. U analizi igara glavna naša briga je završni rezultat.

Unutrašnja psihološka prednost neke igre je neposredno dejstvo igre na psihičku ekonomiju (libido).

U DNBT žena uspeva da ne doživi neurotične strahove, jer se na društveno prihvatljiv način predala mužu. Istovremeno ova igra namiruje i mazohističke potrebe, ako postoje, ne u smislu samoodricanja nego u klasičnom smislu mazohizma kao seksualnog uzbuđivanja u okolnostima oskudice, ponižavanja i trpljenja bola. Sto će reći da nju uzbuđuje to što je nešto uskraćeno i to što joj se neko nameće.

Unutrašnje društvena prednost označena je nazivom igre ako se igra u intimnom krugu jedinke. Svojim pokoravanjem žena stiče privilegiju da može da kaže „Da nije bilo tebe". To joj pomaže da strukturira vreme koje provodi s mužem. U slučaju gđe Bele ova potreba za strukturom bila je posebno jaka zbog odsustva drugih zajedničkih interesovanja, naročito pre pojave potomstva i kada deca već odrastu.

U međuvremenu igra se igra manje intenzivno i rede, jer deca obavljaju svoj uobičajeni posao strukturisanja vremena roditeljima, pružajući im istovremeno priliku da igraju jednu popularnu varijantu DNBT - za preopterećene domaćice. Činjenica što su mlade domaćice u Americi često stvarno preopterećene ne menja ništa u analizi ove verzije igre.

Analiza igara pokušava samo da bez predubeđenja odgovori na pitanje: Ako prihvatamo da je mlada žena opterećena poslom po kući, na koji način ona iskorišćava svoju opterećenost da bi došla do neke naknade za nju?

Spoljašnje društvena prednost označena je time kako situacija koristi spoljašnje društvene kontakte. U slučaju igre „Da nije bilo tebe“, u varijanti obraćanja žene mužu, postoji i njeno 23 pretvaranje u razonodu „Da nije bilo njega“ kad žena s prijateljicama pije jutarnju kaficu. Još jedanput vidimo kako igre mogu da budu korisne pri izboru partnera za druženje. Nova susedka koja je pozvana na kafu pozvana je i da igra „Da nije bilo njega“. Ako bude igrala, i to kako treba, neće proći mnogo vremena i biće primljena među stare prijateljice kao jedna od njih, sem u nekim specijalnim okolnostima. A ako odbije da igra i zauzme milosrdan stav prema svom suprugu, neće dugo opstati u tom društvu. Njena situacija biće ista kao i kad bi odbijala da pije na koktelima - u većini sredina postepeno bi bila brisana sa spiskova zvanica.

Ovim smo stigli do kraja analize formalnih svojstava DNBT-a. Da bismo dalje ušli u veštinu raščlanjavanja, trebalo bi da pogledamo analizu „Što ti ne - Da, ali“ koja se tako često igra na društvenim okupljanjima, sastancima odbora i komisija, pa i na seansama grupne terapije.

3. NASTANAK IGARA

Sa tačke gledišta, koju zastupamo u ovoj knjizi, podizanje deteta treba smatrati vaspitnim procesom u kojem dete uči koje igre da igra i kako da ih izvodi. Dete, takođe, prima veštine, rituale i rasonode koje odgovaraju njegovom položaju u lokalnoj društvenoj zajednici, ali to je manje važno. Njegovo poznavanje i ovladavanje veštinama, ritualima i rasonodama određuje kakve će mu mogućnosti biti dostupne pod normalnim okolnostima, a igre koje igra određuju kako će iskoristiti te mogućnosti i šta će za njega proisteći iz onih situacija za koje se kvalifikovalo. Kao delovi njegovog scenarija, ili nesvesnog životnog plana, detetove omiljene igre određuju takođe i njegovu konačnu sudbinu (opet pod normalnim uslovima): koliko će mu se isplatiti brak i karijera, pod kojim okolnostima će doživeti smrt.

Dok savesni roditelji posvećuju dužnu pažnju učenju deteta veštinama, ritualima i rasonodama koje odgovaraju usputnim stanicama na njegovom životnom putu, i isto tako pažljivo mu biraju škole i fakultete na kojima će njihove poduke biti poduprte, istovremeno su skloni da zanemaruju pitanje igara koje čine noseću konstrukciju emotivne dinamike u svakoj porodici, i koje deca uče od prvih meseci svog života, kroz značajne doživljaje u svakodnevnom životu. Srodne teme su predmet rasprave već hiljadama godina, ali na prilično uopšten i nesistematski način. Prve metodičnije pokušaje prilaženja ovom području srećemo tek u modernoj ortopsihijatrijskoj literaturi, ali bez pojma igre nemani veće šanse na uspeh.

Teorije o unutrašnjoj psiho-dinamici jedinke nisu dosad uspele da izađu na kraj sa problemom ljudskih odnosa. To su transakcione situacije koje traže teoriju društvene dinamike koju nije moguće graditi samo na posmatranju individualne motivacije.

Pošto još nema mnogo znalaca dečje psihologije i dečje psihijatrije, koji su isto tako vični i analizi igara, sistemaska posmatranja nastanka igara još uvek su retkost. Sledeći događaj zbio se, na sreću, u prisustvu iskusnog transakcionog analitičara.

Sedmogodišnjeg Tendžija zboleo je stomak za ručkom, pa je zamolio roditelje da ga puste da ne jede. Roditelji su ga pitali hoće li malo da priligne dok mu bol ne umine. Njegov mlađi brat, trogodišnji Majk, rekao je tada: „1 mene boli pupa“, očigledno s namerom da odvoji malo roditeljske pažnje i za sebe. Otac ga je prvo pogledao

ispitivački, a zatim je rekao: „Sta izvodiš kad ti nije ništa?" Posle toga je Majk prsnuo u smeh i rekao: „Šalio sam se!"

Da se ovo odigralo u kući nekih pomodara, Majka bi brižni roditelji odmah, bez dvoumljenja, spakovali u krevet. I onda bi bilo dovoljno da Majk ovu igru sa roditeljima ponovi nekoliko puta pa da se ona ugradi u njegov karakter, kao što to često biva kad roditelji nasedaju igrama svog deteta. Kad god bi osetilo ljubomoru zbog privilegija nekog svog takmaca, ono bi proglasilo da ga nešto boli, kako bi i samo došlo do nekih privilegija za sebe.

Skrivenu transakciju sačinjavali bi: (društveni nivo) „Ne osećam se dobro." + (psihološki nivo) „Morate i meni nešto dati." Majku je, međutim, uskraćena prilika da razvije takav hipohondričan karakter. Možda će se on izvrgnuti u nešto još gore, ali sada nije o tome reč.

Reč je o tome da je u ovom slučaju igra in statu nascendi bila prekinuta očevim pitanjem i dečakovim otvorenim priznanjem da se šalio.

Ovo jasno pokazuje da mala deca dosta svesno i od svoje volje zapodevaju igre. Kasnije, kad se igre pretvore u okamenjene kombinacije draži i odgovora, njihovo poreklo ostaje zagubljeno u daljinama vremena, a njihovu skrivenu suštinu zamagle društveni obziri. Da bismo postali svesni porekla i suštine igara, potrebne su specijalne veštine: za poreklo - jedan od vidova analitičke terapije, a za skrivenu suštinu igre - pravi kontrapotez. Nagomilano kliničko iskustvo ove vrste jasno pokazuje da igre počivaju na ugledanju i da ih u početku pokreće Odrasli (neopsihički) deo detinje ličnosti. Kad nam pođe za rukom da obnovimo ego-stanje Deteta kod odraslog igrača, onda se ispoljava njegova ogromna psihološka darovitost (tog Odraslog dela Dečjeg ego-stanja) i spretnost u baratanju ljudima, tako da smo to stanje u razgovoru nazvali „Profesor" (psihijatrije). Zbog toga je u grupnoj psihoterapiji, koju koristimo za analizu igara, jedna od razvijenijih tehnika traganje za malim „Profesorom" u svakom od pacijenata. Svi u grupi fascinirano slušaju o ranim avanturama „Profesora" nekoga od njih, koji je pokretao nove igre na uzrastu od dve do osam godina, što grupu dovodi do veselosti, a ponekad, ako igre nisu tragične, i do prave razdraganosti u kojoj, uz opravdano samopoštovanje i samozadovoljstvo, učestvuje i sam pacijent o kome je reč.

A kad se jednom odvaži i na to, onda je već daleko odmakao putem oslobađanja od jednog nezgodnog oblika ponašanja bez kojeg mu je mnogo bolje.

To su razlozi zbog kojih prilikom zvaničnog registrovanja jedne igre treba tragati za njenim prototipom u detinjstvu ili čak bekstvu.

4. FUNKCIJA IGARA

Glavni deo vremena koji provodimo u ozbiljnom društvenom životu odlazi na igranje igara.

Nešto zbog toga što ni nema mnogo prilika za bliskost među ljudima u svakodnevnom životu, a nešto i zbog toga što su neki vidovi bliskosti (naročito ako su intenzivni) psihološki nepodnošljivi za većinu ljudi. Zato su igre i neophodne i poželjne, a jedino pitanje koje treba postaviti u vezi sa njima ostaje da li baš one igre koje neko igra nude najbolja rešenja za njega. U ovom štivu treba podsetiti da suštinu igre čini njen vrhunac ili dobitak. Glavna namena početnih poteza je priprema situacije za dobitak, ali oni su uvek tako planirani da, kao uz put, pružaju najveće dozvoljeno zadovoljstvo u svakoj fazi igre. Tako je u „Trapađozu“

(pravljenje štete, a zatim izvinjavanje) dobitak, a samim tim i svrha igre, da pomoću izvinjenja bude iznuđeno praštanje. Prosipanje pića i progorevanje cigaretom samo su etape na putu ka tom cilju, ali nijednom od ovih „zabrljavanja“ ne možemo poreći da i samo po sebi pruža izvesno zadovoljstvo. Međutim, uživanje pri prosipanju pića ne čini to prosipanje igrom po sebi. Izvinjenje je kritična draž koja vodi raspletu. Inače bi prolivanje pića spadalo prosto u destruktivne veštine, u neku vrstu „slatkih“ prekršaja.

Igra „Alkoholičara“ je slična tome: bilo kakva da je fiziološka osnova (ako uopšte i postoji) potrebe za pićem, sa stanovišta analize igara „nasisavanje“ je jednostavno potez u igri sa ljudima iz okoline. Piće kao takvo može da pruži izvesno zadovoljstvo, ali suština igre nije u tome. To najbolje pokazuje varijanta „Suvog alkoholičara“, koja sadrži iste poteze i vodi istom dobitku kao i matična igra „Alkoholičara“, iako flaša uopšte nije potrebna da bi ova varijanta bila igrana (vidi više o tome kasnije!).

Sem društvene uloge prilikom raspoređivanja vremena na zadovoljavajući način, neke igre neophodne su i za očuvanje zdravlja određenih ljudi. To su one osobe čija psihička ravnoteža 25 je tako krhka, a stanovišta se jedva drže, da bi ih svako uskraćivanje mogućnosti da igraju svoje igre gurnulo možda u beznadežno očajanje ili čak i u stanje najteže psihičke poremećenosti. Zato će takvi ljudi vrlo oštro biti protiv svakog pravog kontra-poteza koji „kvari“ igru. To je često moguće primetiti u bračnim igrama kada, pod

dejstvom psihoterapije, dođe do poboljšanja kod jednog od supružnika (npr. do napuštanja destruktivnih igara), pa to izazove povećane teškoće za onog drugog u bračnoj zajednici, jer njemu su te igre bile vrlo važne za održanje ravnoteže. Zbog svega toga analiza igara traži priličnu dozu mudrosti.

Na sreću, dobici od bliskosti sa ljudima – koja je (ili bi bar trebalo da bude) najsavršeniji oblik ljudskog življenja - toliko su veliki da čak i jedna uravnotežena osoba, ako naleti na odgovarajućeg partnera za bolji odnos, može bezbedno i radosno da digne ruke od svojih dotadašnjih igara.

Gledano šire, igre se uklapaju u nesvesni životni plan ili „scenario“ svakog čoveka i predstavljaju njegov pokretački deo. One služe da osoba ispuni vreme dok čeka na konačno životno ostvarenje, tj. dok ka njemu postepeno napreduje iz raznih pravaca istovremeno.

Pošto poslednji čin scenarija obično traži da se dogodi čudo ili katastrofa (zavisno od toga kakvom žanru scenario pripada - konstruktivnom ili destruktivnom), i igre koje se u međuvremenu igraju mogu biti konstruktivne ili destruktivne. Svakodnevnim jezikom rečeno, sa čovekom koji je sklon čekanju „da mu nešto padne s neba“ moguće je lepo igrati igru kakva je „Ufff, baš ste Vi divan čovek“, dok će neko sa tragičnim scenarijom - u kojem treba samo „čekati da se leš ohladi“ - biti bolji u neprijatnim igrama kao što je „Doš'o si mi na zicer, đubre“.

Treba primetiti da izrazi iz svakodnevnog govora, kao što su neki u prethodnoj rečenici, predstavljaju sastavni deo analize igara i slobodno ih koriste sve transakcionalno orijentisane terapijske grupe i seminari. Izraz „čekati da se leš ohladi“ potekao je iz sna jedne pacijentkinje, u kojem je ona bila donela odluku da posvršava neke stvari pre nego što se njen „leš ohladi“. Drugi pacijent, iz grupe koja je odlično radila, ukazao je na nešto što je terapeutu promaklo: da u praksi isto značenje imaju čekanje da nešto padne s neba i čekanje na smrt.

Zbog značaja koji, u tumačenju igara, ima upotreba svakodnevnog govora, o njoj će kasnije biti još reci.

5. PODELA IGARA

Većinu kriterijuma koje koristimo u analizi igara i razonoda već smo pomenuli, a svaki od njih moguće je koristiti za sistematsko razvrstavanje transakcija. Evo nekih podela prema kriterijumima koji najpre padaju u oči:

1. Broj igrača: dvočlane (Frigidna žena), tročlane (Što se vas dvojica ne pobijete), petočlane (Alkoholičar) ili višečlane igre (Sto ti ne - Da, ali).

2. Moneta: reci (Psihijatrija), novac (Dužnik), delovi tela (Opšta hirurgija).

3. Klinički tipovi: histerične (Femkanje), opsesivno-kompulzivne (Trapadžoz), paranoidn (Zašto uvek mora baš meni da se desi), depresivne (Opet ista priča).

4. Zone: oralne (Alkoholičar), analne (Trapadžoz), faličke (Što se vas dvojica ne pobijete).

5. Psihodinamički tipovi: kontrafobične (Da nije bilo tebe), projektivne (Roditeljski sastanak), introjektivne (Psihijatrija).

6. „Uvrnutosti“: mazohističke (Da nije bilo tebe), sadističke (Trapadžoz), fetišističke (Frigidni muškarac).

Sem broja igrača, korisno je imati u vidu bar još tri merljiva kriterijuma: 1. Elastičnost: Neke igre, kao što su „Dužnik“ ili „Opšta hirurgija“, moguće je pravilno igrati samo uz upotrebu određene monete, dok su druge elastičnije u tom pogledu, kao na primer egzibicionističke igre.

2. Upornost: Neki ljudi lako napuštaju igru, dok: drugi umeju da budu uporni.

3. Intenzitet: Neki ljudi opušteno igraju svoje igre, dok su drugi „mrtvi ozbiljni“ - napeti i agresivni. U prvom slučaju igra je „neobavezna“, a u drugom „ozbiljna“.

Ova tri kriterijuma zajednički čine igru „mirnom“ ili „grubom“. Kod duševno poremećenih ljudi postoji često zakonito „napredovanje“ u pravcu veće grubosti, tako da možemo govoriti o etapama.

Paranoidni šizofreničar može u početku da igra elastičnu, nezainteresovanu, mirnu varijantu „Strašno, strašno“ (prvi stepen), da bi kasnije uznapredovao do jedne nesavittljive, uporne i grube varijante iste igre (treći stepen). Stepene razvijenosti jedne igre određujemo na sledeći način: a) Igra prvog stepena je ona koja je

društveno prihvatljiva u neposrednoj okolini inicijatora. b) Igra drugog stepena je takva iz koje ne nastaju trajne i nepopravljive štete, ali igrači ipak više vole da se njoj ne priča mnogo. c) Igra trećeg stepena igra se „na život ili smrt“, a završava se u bolnici, na sudu ili u mrtvačnici.

Igre je moguće, takođe, deliti i prema bilo kom od posebnih obeležja o kojima je bilo reci kada smo analizirali DNBT: ciljevi, uloge, najočiglednije prednosti. Najbliža pravoj naučnoj sistematičnosti bila bi, verovatno, podela zasnovana na egzistencijalnom stanovištu, ali naše znanje o ovim stvarima nije još dovoljno razvijeno, te ovakva podela mora malo da pričeka. A dotle nam, kao najpraktičnija, ostaje sociološka podela igara koju ćemo i koristiti u sledećem poglavlju.

Beleška

Treba odati zasluženno priznanje Stefenu Poteru (Potter) za njegova produbljena i duhovita razmatranja manevara ili „kombinacija“ u svakodnevnom društvenim situacijama, a G. H.

Midu (Mead) za njegovu pionirsku studiju uloge igara u društvenom životu. One igre koje vode u psihijatrijska oboljenja bile su sistematski proučavane na redovnim seminarima socijalne psihijatrije u San Francisku još od 1958. godine, a ovim sektorom analize igara počeo je odskora da se bavi i T. Sas (Szasz).

Za više detalja o ulozi igara u životu grupe treba pogledati i već pomenuto delo, autora ove knjige, o grupnoj dinamici.

BIBLIOGRAFIJA

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

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

3. Mead, G. H. Mind, Self and Society, Cambridge University Press, 1935. 4. Szasz, T. The Mith of Mental Illness, Secker&Warburg, 1961.

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

Drugi deo

Riznica igara

UVOD

Ova zbirka sadrži sve dosad (1962) otkrivene igre, ali nove igre se otkrivaju neprekidno.

Ponekad ono što u početku izgleda kao samo još jedan primer poznate igre može, posle detaljnijeg proučavanja, da ispolji svojstva samostalne, nove igre; kao što se često događa i suprotno od toga: da nešto liči na novu igru, a posle ustanovimo da je to, u stvari, samo jedna varijanta neke poznate igre. Pojedinačni elementi analize igara, takođe, podležu promeni sa razvojem znanja. Na primer, ako postoji više mogućnosti za opisivanje dinamike igre, ono što je u trenutku pisanja odabrano može kasnije izgledati kao ne baš najbolje rešenje. Međutim, i inventar igara i elementi njihovog opisa pogodni su za klinički rad.

Neke od igara razmotrene su in extenso. Druge su samo ukratko naznačene - bilo zato što traže još proučavanja, ili stoga što nisu česte, ili za to što je njihov značaj očigledan. Onaj koji je „glavni“ u igri označen je kao „inicijator“ ili mu je dato ime „Beli“, dok drugu stranu zovemo „Crni“.

Igre su svrstane u familije prema situacijama u kojima najčešće i postoje: životne, bračne, društvene, seksualne, iz podzemlja, iz ordinacije (za stručnjake) i, konačno - neke dobre igre.

1. Oznake

Sledeće oznake biće korišćene u analitičkim protokolima : Naziv: Ako igra ima dugo ime, koristimo skraćenicu. Preporučljivo je da prilikom usmenog opštenja koristimo puno ime igre, a ne njenu skraćenicu ili akronim.

Teza: Formulirati je što je moguće jezgrovitije.

Cilj: Na ovom mestu treba dati najsmisleniji izbor, prema piščevom iskustvu.

Uloge: Prvo davati ulogu onoga koji je „glavni“, jer sa njegovog stanovišta i razmatramo čitavu igru.

Dinamika: Kao kod cilja.

Primeri: 1) Ilustracija igre kako se igra u detinjstvu, nešto kao lako prepoznatljiv prototip. 2) Ilustracija igre iz života odraslog.

Formula: Prikazivanje, na što je moguće kraći način, kritičnih transakcija na društvenom i psihološkom planu.

Potezi: Davati minimalan broj transakcionih draži i transakcionih odgovora, onako kako se javlja u praksi. U različitim situacijama može doći do proširenja ili do smanjenja njihovog broja.

Prednosti: 1) Unutrašnje psihološke – Pokazati kako igra doprinosi unutrašnjoj psihičkoj stabilnosti.

2) Spoljašnje psihološke - Pokazati koje zastrašujuće situacije ili bliskosti su putem igre izbegnute.

3) Unutrašnje društvene - Dati karakterističnu formulaciju koja se koristi u igri sa bližnjima.

4) Spoljašnje društvene - Dati ključnu formulaciju koja se koristi u izvedenoj igri ili rasonodi među manje bliskim ljudima.

5) Biološke - Pokušavati definisanje onih vrsta tapšanja koja igra obezbeđuje uključenim strankama.

6) Egzistencijalne - Definirati stanovište sa kojeg se igra obično igra.

Familija: Ovde treba navoditi imena komplementarnih, srodnih i suprotstavljenih igara.

Ispravno razumevanje igre moguće je postići samo u psihoterapeutskoj situaciji. Ljudi koji igraju destruktivne igre obraćaju se mnogo češće za pomoć nego oni koji igraju konstruktivne.

Stoga je većina dobro proučenih igara u osnovi destruktivna, ali čitalac treba da ima na umu da postoje i konstruktivne igre koje igraju srećniji ljudi. A da bismo, što se desilo mnogim psihijatrijskim idejama, sprečili vulgarizaciju ideje o igrama, treba još jednom istaći da je ta ideja vrlo precizna: igre treba jasno razlikovati, uz pomoć ranije pomenutih kriterijuma, rituala, rasonoda, radnji, manevara i stavova koji nastaju iz raznih stanovišta. Svaka igra se, takođe, igra sa nekog stanovišta, ali samo to stanovište, ili stav koji mu odgovara, nije još igra.

2. Izrazi iz običnog govora

Mnogi izrazi koje ovde koristimo došli su iz usta pacijenata. Svi oni, ako ih koristite sa dobrim osećanjem za vreme i situaciju, nailaze na dobar prijem kod igrača čije igre analizirate - oni ih razumeju i uživaju u njima. Ako su neki od njih pomalo i uvredljivi, oštrica nije uperena protiv ljudi, nego protiv igre. Prvi zahtev u običnom, svakodnevnom govoru je direktnost, pa kad ovi izrazi deluju zabavno - što je često slučaj - to dolazi baš otud što pogađaju u srce stvari.

Kao što sam pokušao da pokažem na drugom mestu, raspravljajući o govornim epitetima, ni čela strana učenih izraza da polomiš jezik ne bi izrazila onoliko koliko staje u jednu prostu tvrdnju da je neka žena kurva, li da je neki čovek mufljuz.¹ Psihološke istine možemo za nastavne svrhe iskazivati naučnom terminologijom, ali uspešno prepoznavanje emocionalnih težnji u praksi traži drukčiji prilaz. Tako više volimo da se igramo „Strašno, strašno“, nego „projektovane verbalizujuće analne agresije“. Prva formulacija ima ne samo dinamičniji smisao i efekat, nego je i preciznija. A ljudi ponekad brže ozdravljaju pri punoj dnevnoj svetlosti nego u polumraku iza tamnih zavesa.

BIBLIOGRAFIJA

1. Berne, E., „Intuition IV: Primal Images & Primal Judgements" *Psychiatric Quarterly*, 29:634-658, 1955.

6. ŽIVOTNE IGRE

Sve igre, pod uobičajenim društvenim okolnostima, imaju značajan, ako ne i odlučujući uticaj na sudbinu igrača. Ali neke od njih više nego druge pružaju mogućnosti da se ostvari životna ambicija i uključuju prilično naivne slučajne posmatrača. Ovoj grupi igara lepo pristaje ime „Životne igre". Tu spadaju „Alkoholičar", „Dužnik", „Šutni me", „Doš'o si mi na zicer, đubre jedno", „Vidiš li šta sam uradio/la/ zbog tebe" i njihove glavne varijacije. Ove igre se, na jednoj strani, dodiruju sa bračnim, a na drugoj, sa igrama iz podzemlja.

1. ALKOHOLIČAR

Teza. U analizi igara ne postoji ni alkoholizam, ni alkoholičar. Postoji samo uloga koja nosi ime Alkoholičar u jednom tipu igre. Ako je tačno da je biohemijska ili fiziološka anomalija u pozadini neumerenog šljemanja - a to je još pod pitanjem – onda proučavanje tog problema spada u internu medicinu.

Analizu igara interesu je nešto sasvim drugo, tj. koje vrste društvenih transakcija su u vezi s tim preterivanjem. Otud i igra „Alkoholičar". Kad se rasplamsa, ovo je igra sa pet igrača, mada počinje i završava obično tek sa dva. Središnja uloga je Alkoholičar, to je igrač koji je „glavni" i uvek je prvi na potezu (drugim recima, on ima bele figure).

Glavna potporna uloga je Progonitelj, a nju obavezno igra pripadnik suprotnog pola, najčešće bračni drug. Treća uloga Spasilac, koju obično igra pripadnik istog pola kao i Alkoholičar, a često je to porodični lekar koji je zainteresovan i za pacijenta i za probleme koji nastaju iz pijanstva. Klasična situacija je kada lekar stvarno spašava alkoholičara od njegove navike.

Njih dvojica čestitaju jedan drugome -pošto Beli ne popije ni kap čitavih šest meseci.

Sutradan Belog nađu u nekom jendeku.

Četvrta je uloga Engleza ili Gledača kroz prste. U književnim delima o alkoholičarima ovu ulogu obično igra bakaln koji daje Belom robu na kredu, a ponekad ga ponudi i kafom, ili kad vidi da je gladan čak i sendvičem, ali se uzdržava od optuživanja, kao što ne pokušava ni

da ga spašava od njega samog. U životu je češće u ovoj ulozi majka Beloga, koja mu daje novac i često je na njegovoj strani protiv žene koja ga ne razume. Kad je lova u pitanju, Beli mora da nađe neko prihvatljivo objašnjenje šta će mu ona: uvek je pri ruci neki posao, u koji tobože oboje veruju iako su načisto da će glavina sume otići na piće. Ponekad se desi da Englez neprimetno sklizne u novu ulogu - koja je od pomoći ali nije bitna za ovu igru - u ulogu Agitatora, dobričine koji snabdeva pijanca provijantom i kad mu ovaj ne traži ništa: „Dođi da popijemo po nešto (pa da brže upadneš u čabar)”.

Pomoćni radnik u svim lokatorskim igrama je Barmen ili Bifedžija. U igri „Alkoholičar” on igra petu glavnu ulogu - ulogu Veze, direktnog snabdevača koji razume jezik pijanaca i koji je najvažniji čovek u životu svakog notorca. Razlika između Veze i ostalih igrača svodljiva je na razliku koja postoji između profesionalca i amatera u svakoj igri: profesionalci znaju kad je dosta. U datom trenutku, tako, bifedžija više neće da služi piće Alkoholičaru koji ostaje bez materijala sve dok ne nađe novu Vezu širi ruke.

U početnim fazama igre „Alkoholičar” supruga može da igra sve tri potporne uloge. U ponoć je pravi Englez: svlači ga, kuva mu kafu i pušta ga da se istresa na nju. Ujutru je Progonitelj koji ga oštro osuđuje za njegovo nedolično ponašanje. A uveče se pretvara u Spasioca, pokušavajući da za jedno s njim izmeni njihov način života. U kasnijim fazama igre moguće je i bez Progonitelja i Spasioca, ali ako pristanu da budu izvori snabdevanja, oni mogu ostati u igri. Beli će otići u savetovalište da ga spašavaju i hrane, ako samo budu hteli, ili će otrpeti grdnje, bilo amaterske bilo profesionalne, ako veruje da ga posle toga čeka milostinja.

Sadašnja iskustva ukazuju da je dobitak u igri „Alkoholičar” (što je karakteristično za igre uopšte) tamo gde ga većina istraživača uopšte ne traži. Analiza otkriva da je samo konzumiranje alkohola sporedno zadovoljstvo koje proizvodi neke dodatne prednosti, samo tehnika kojom osoba postiže pravi vrhunac - a to je mamurluk. Isto je tako i u igri „Trapađoz”: pravljenje loma, što privlači najveću pažnju, samo je put posut cvećem, koji vodi Belog do željenog cilja - da dobije oproštaj od Crnog.

Za Alkoholičara mamurluk ne predstavlja toliko fizičku koliko psihičku muku. Dve omiljene vrste rasonode među ljudima koji vole

da popiju su „Martini“ (koliko pića i kako su bila pomešana) i „Sutradan ujutro“ (pusti da ti ispričam kakav mi je bio mamurluk). „Martini“ najčešće igraju oni koji vole da popiju u društvu, dok mnogi pijanci više vole da odigraju dobru partiju psihološke varijante rasonode „Sutradan ujutro“, a organizacije kakva je Anonimni alkoholičari* pružaju im neograničene mogućnosti za to (* A. A. Alcoholic Anonymous, organizacija zalečenje alkoholičara u SAD, u kojoj bivši alkoholičari pomažu aktivnima da se izleče. - Prim. prev.).

Jedan pacijent je imao običaj da, kad god dođe svom psihijatru posle naljoskavanja, obasipa sebe raznim pogrđama. Psihijatar je samo ćutao. Kasnije, kada se prisećao ovih poseta psihijatru za vreme grupne terapije, isti pacijent je, likujući, tvrdio da mu je psihijatar uputio sve te pogrde. Ono o čemu mnogi alkoholičari najviše vole da razgovaraju u terapeutskoj situaciji nije pijenje, koje oni pominju izgleda samo zato što se priklanjaju svojim Progoniteljima, nego patnja koja dolazi posle. Transakcioni cilj pijenja je, pored ličnih zadovoljstava koje ono pruža, stvaranje situacije u kojoj će Dete u čoveku dobiti teške grđnje, ne samo od unutrašnjeg roditelja nego i od svake roditeljske figure u okolini, koja bude raspoložena da se priključi. Zato lečenje od ove igre treba da bude koncentrisano ne na samo pijenje, nego na sutradan ujutro - na samozadovoljstvo od samokažnjavanja. Postoji, međutim, jedna vrsta teških pijanica koji uopšte nemaju mamurluk, i takvi ne spadaju u ovu kategoriju.

Postoji, takođe, i igra „Alkoholičar nasuvo“ u kojoj Beli prolazi proces finansijskog ili društvenog propadanja bez kapi alkohola, povlačeći poteze istim redosledom i očekujući od bližnjih da igraju iste potporne uloge. Ovde je, ponovo, srž stvari u sutrašnjem jutru. U stvari, sličnost između „Alkoholičara nasuvo“ i pravog „Alkoholičara“ pokazuje da su u pitanju igre. Na primer, u obema osobe koriste isti način da postignu izbacivanje s posla. Igra „Narkoman“ je slična „Alkoholičaru“, ali se igra brže i dramatičnije, a posledice su joj mnogo kobnije. Ova igra je, takođe, bar u američkom društvu, jače oslonjena na ulogu Progonitelja, jer su pri ruci mnogi igrači željni da uskoče u tu ulogu, dok igrača Engleza i Spasioca ne možeš ni svećom da nađeš; sem toga, uloga Veze u ovoj igri je mnogo važnija.

Ima dosta organizacija koje su uključene u igru „Alkoholičar“ - od lokalnog do saveznog, pa i međunarodnog nivoa. Mnoge od njih štampaju pravila za ovu igru. Skoro sva ta pravila lepo objašnjavaju kako se igra uloga Alkoholičara: prvo piće pre doručka, novac predviđen za nešto drugo trošiti na alkohol, itd. U njima je, takođe, objašnjena i uloga Spasioca. Udruženje Anonimni alkoholičari, na primer, organizuje za svoje članove igranje iste igre, ali pokušava da ih prešaltuje sa uloge Alkoholičara na ulogu Spasioca. Bivši Alkoholičari imaju prednost jer znaju kako teče igra, pa su stoga kvalifikovaniji za igranje potporne uloge, nego neko ko nije nikada ranije igrao tu igru. Bilo je slučajeva da pojedini ogranci A.A. ostanu bez Alkoholičara na kojima bi radili, pa su članovi morali da se sami vrate piću kako bi igra mogla da bude nastavljena i u odsustvu ljudi koje treba spašavati.

Ima, isto tako, i organizacija posvećenih dobrobiti drugih igrača u ovoj igri. Neke od njih utiču na bračne drugove Alkoholičara da zamene ulogu Progonitelja u Spasioca. Jedna organizacija, koja je izgleda najviše prišla teorijskom idealu lečenja, bavi se decom Alkoholičara na 31 prelasku iz detinjstva u mladost. Njih ohrabruju da sasvim izađu iz igre, a ne samo da zamenjuju uloge.

Psihološko izlečenje pijanca, takođe, podrazumeva njegovo izlaženje iz igre, a ne samo prebacivanje iz jedne uloge u drugu. U nekim slučajevima to je ostvarljivo, mada nije lako naći nešto drugo što bi Alkoholičaru bilo tako zanimljivo kao nastavljanje započete igre. Pošto se on poslovično plaši bliskosti, možda će u zamenu za jednu igru morati da pređe na neku drugu, što znači da neće prestati da igra igru u svojim odnosima s ljudima. Često tzv. izlečeni alkoholičari nisu bogzna kako zanimljivi za društvo, a moguće je da i sami osećaju nedostatak uzbuđenja u životu, pa su stalno u iskušenju da okrenu na staro. Merilo pravog „vađenja iz igre“ bilo bi kad bi bivši Alkoholičar bio u stanju da pije u društvu, a da time ne dovede u pitanje svoje izlečenje. Ako ne srne da okusi „ni kap“, ne treba mu sa stanovišta analize igara priznati izlečenje.

Iz opisa ove igre očigledno je da je Spasilac stalno na ivici da zaigra - „Hoću samo da ti pomognem“, Progonitelj - „Vidi šta sam napravio zbog tebe“, a Englez - „Dobar sam k'o lebac“.

Širenjem spasilačkih organizacija koje popularizuju ideju da je alkoholizam bolest, alkoholičari su obučavani da igraju igru „Drvena noga“. Zakon (koji pokazuje posebnu brigu za takve ljude) kao da u današnje vreme podstiče alkoholičare na takvo ponašanje. Težište igre je prebačeno sa Progonitelja na Spasioca, sa igranja „Ja sam grešnik“ na „Šta bi još hteo od bolesnog čoveka“ (što je deo kretanja moderne misli od religije ka nauci). Sa egzistencijalnog stanovišta ovo premeštanje je diskutabilno, a sa praktičnog jasno da to nije mnogo uticalo na smanjenje prodaje pića teškim pijanicama. Pa, ipak, za većinu ljudi Anonimni alkoholičari predstavljaju najbolji način uvođenja u terapiju preterivanjem.

Antiteza. Kao što je dobro poznato. „Alkoholičar“ obično igra zagriženo i teško izlazi iz igre kad jednom započne. U jednom slučaju, žena-alkoholičar držala se po strani u grupnoj terapiji, sve dok nije ocenila da dovoljno poznaje ostale članove grupe kako bi mogla da krene sa svojom igrom. Tada je zamolila da joj kažu šta misle o njoj. Pošto se dotle nikom nije zamerila u grupi, mnogi su lepo govorili o njoj, ali se ona pobunila: „Neću to. Hoću da znam šta stvarno mislite.“ Bilo je jasno da očekuje uvredljive opaske na svoj račun. Ostale žene iz grupe odbile su da je grde, a ona je otišla kući i rekla mužu da neće više da pije, a ako bude uzela makar 1 čašicu, da on mora ili da se razvede od nje ili da je pošalje u bolnicu.

On je pristao na to i ona se iste večeri „nalizala“, tako da je morao da je odvede u bolnicu.

Opet je upala u terapeutsku grupu čiji članovi nisu hteli da prihvate ulogu njenih Progonitelja, koju im je Bela propisivala. Ona nije mogla da podnese odbijanje svoje igre, i pored toga što su svi zapeli da je ohrabre da istraje na alternativnom putu realnog uvida u svoju situaciju, kojim je bila krenula. Kod kuće je imala nekog ko je bio voljan da igra kako ona svira.

Ima slučajeva, međutim, u kojima je moguće pripremiti pacijenta da ostavi igru do kraja, pa terapeut ne mora da igra ni Progonitelja ni Spasioca. Bilo bi, s njegove strane, isto tako neprofesionalno i kada bi prihvatio ulogu Engleza, dozvoljavajući pacijentu da prenebregava svoje finansijske obaveze i rokove. Ispravan terapeutski postupak bio bi, sa transakcionog stanovišta, posle pažljivog pripremanja terena, zauzimanje pozicije, Odraslog reciprociteta i odbijanje igranja

bilo koje uloge u igri pacijenta, s nadom da će on biti u stanju da podnese, ne samo uzdržavanje od pića nego i uzdržavanje od igranja svoje igre. Ako nije u stanju, najbolje je uputiti ga nekom Spasiocu.

Primeniti antitezu u igri „Alkoholičar“ posebno je teško zbog toga što je teška pijanica viđen u većini zapadnih društava kao poželjan predmet nadzora, brige i širokogrudosti, te svako ko odbija da igra prema njemu neku od tih uloga navlači na sebe gnev javnosti. Razumno gledanje na stvari može više da uznemiri Spasitelje, nego i samog Alkoholičara, što 32 ponekad ima nezgodne posledice po terapiju. Tako je na jednoj klinici pokušao eksperiment sa grupom zdravih radnika koji su dobrovoljno prihvatili da pomognu pri terapiji alkoholičara.

Bili su veoma zainteresovani za igru „Alkoholičar“, te su pokušavali da potpomognu ozdravljenje prekidanjem igre, a ne samo igranjem spasilačke uloge. Čim se to raščulo, pod pritiskom Saveta bolnice, zahvalili su im i nisu ih više zvali da pomažu u lečenju alkoholičara.

Rodbina. Zanimljiva nus-igra „Alkoholičara“ zove se „Hoćemo li po jednu“. Nju je otkrio jedan oštromni student industrijske psihijatrije. Beli i njegova supruga (trezvenjački Progonitelj) odlaze na izlet sa Crnim i njegovom suprugom (oboje Englezi). Beli kaže Crnima: „Hoćemo li po jednu?“ Ako oni pristanu na jednu, to Belom daje pravo na četiri-pet. Igra se demaskira ako Crni odbiju. Beli će onda, po pravilima pristojnosti koja regulišu piće u društvu, biti povređen i drugi put birače bolje društvo za izlet. Ono što na društvenom nivou izgleda kao Odrasla širokogrudost (poziv na piće), na psihološkom nivou je običan bezobrazluk kojim Dete Belog postiže Roditeljsku popustljivost Crnog, otvoreno ga podmićujući pod nosom gde Beli koja je nemoćna da preduzme bilo šta. U stvari, baš zbog toga što će ispasti „nemoćna“ da preduzme bilo šta gđa Beli je i pristala na čitav aranžman, jer ona je isto tako nestrpljiva da igra bude nastavljena sa njom u ulozi Progonitelja, kao što i g. Beli jedva čeka da ponovo uskoči u ulogu Alkoholičara. Nije teško zamisliti šta će mu sve ona prebacivati ujutro posle izleta. Ova varijanta može imati dodatne komplikacije ako je Beli slučajno šef Crnom.

Englezi su često oni usamljenici koji mogu dosta da profitiraju od toga što su dobri prema Alkoholičarima. Bakalin koji izigrava.

„Dobričinu" stiže tako mnogobrojne poznanike, a u svom društvenom krugu uživa reputaciju ne samo širokogrudog nego i zanimljivog čoveka.

Jedna varijanta „Dobričine" je šetanje okolo i raspitivanje za savet kako se ljudima najbolje može pomoći. Ovo je primer vesele i konstruktivne igre, a takve treba ohrabrivati. Njen negativ je „Grubijan" - upisivanje na kurs karatea ili traženje saveta kako najefikasnije kinjiti bližnje. Mada nikada ne dolazi do praktične primene tog nauka o sakaćenju, igrač bar dobija priliku da sebe poistoveti sa pravim grubijanima koji ne izlaze iz ove igre, i da se ogreje malo na njihovoj slavi. Ovo je primerak one vrste koju Francuzi nazivaju „un fanfaron de viče".

ANALIZA:

Teza: Sto sam bio rđav; probaj da me zaustaviš.

Cilj: Samokažnjavanje.

Uloge: Alkoholičar, Progonitelj, Spasitelj, Englez, Snabdevač (Veza).

Dinamika: Usna prikraćenost.

Primeri: 1) Probaj da me uhvatiš. Teško je povezati prototipove ove igre, jer su vrlo složeni.

Deca, međutim - naročito deca alkoholičara – često praktikuju mnoge manevre koji odlikuju Alkoholi čara. „Probaj da me sprečiš" uključuje i takve stvari kao što je laganje, skrivanje raznih predmeta, iznuđivanje zvocanja, traženje jataka, u vidu dobrodušnih komšija kod kojih se uvek može sakriti, i slično. Samokažnjavan je se često odlaže za poznije godine.

2) Alkoholičar i njegov krug.

Društveni model: Odrasli-Odrasli.

Odrasli: „Reci mi šta stvarno misliš o meni ili mi pomози da ostavim piće."

Odrasli: „Biću otvoren prema tebi."

Psihološki model: Roditelj-Dete.

Dete: „Probaj da me sprečiš."

Roditelj: Moraš da prestaneš da piješ zbog toga ..."

Potezi: 1) Izazivanje - optuživanje ili praštanje.

2) Popustljivost - ljutnja ili razočarenje.

Prednosti: 1) Unutrašnje psihološke - a) Pijenje kao veština - Pobuna, sticanje samopouzdanja i zadovoljenje žudnje; b) „Alkoholičar“ kao igre

- Samokažnjavanje (verovatno). 2) Spoljašnje psihološke - Izbegavanje seksualne i drugih formi bliskosti. 3) Unutrašnje društvene - Probaj da me sprečiš. 4) Spoljašnje društvene „Sutradan ujutro“, „Martini“ i druge rasonode. 5) Biološke - Naizmenične ljubavne i gnevne razmene. 6) Egzistencijalne - svako bi hteo da me prikrati.

2. DUŽNIK

Teza: „Dužnik“ je više od igre. U Americi ova igra ima tendenciju pretvaranja u životni scenario, u program za ceo životni vek čoveka, slično kao i u džunglama Afrike i Novi Gvineje.

Tamo rođaci kupuju mladiću nevestu po basnoslovnoj ceni i time ga zadužuju za ceo život.

Ovde vlada isti običaj, bar u civilizovanim delovima zemlje, s tom razlikom što je cena neveste pretvorena u cenu kuće. A ako rođaci nisu pri parama, tu ulogu preuzima banka.

Tako i mladić sa Nove Gvineje, kome stari ručni časovnik visi o uvetu da mu obezbedi uspeh u životu, i mladić iz Amerike, kome je novi ručni časovnik obavijen oko zglavka da mu obezbedi uspeh u životu, osećaju kako imaju za šta da žive. Veliko slavlje, svadba ili useljenje, ne upriličuje se kad je dug isplaćen, nego kad je zajam dobijen. Ni televizija, na primer, ne prikazuje sredovečnog čoveka pošto je isplatio sve otplate kredita, nego mladog čoveka koji se sa porodicom useljava u svoju novu kuću, ponosno mašući papirima koje je upravo potpisao i koji ga vezuju za veći deo njegovog produktivnog veka. A pošto vrati sve svoje dugove kredita za kuću, školarinu za decu, osiguranje – on postaje društveni problem, „ostarelo lice“ kojem zajednica ne treba da obezbedi samo materijalni opstanak, nego i nov „razlog“ zbog koga vredi živeti.

Kao i na Novoj Gvineji, ako je čovek posebno prepreden, od njega može da postane veliki zajmodavac umesto velikog dužnika, ali to se događa prilično retka.

Dok ovo pišem, neka bubica laži preko pisaćeg stola. Ako je okrenem na leđa, prisustvovaću njenoj grčevitoj borbi da stane na noge. U tom periodu ona bi „znala zašto živi“. Posle uspešnog

ispravljanja skoro da bih mogao da vidim pobednički izraz na njenom licu. Otišla bi trijumfalno, a mogu da je zamislim kako na prvom zboru bubica ispreda priču o svom podvigu, dok je mlada generacija zadivljeno gleda kao insekta koji je uspeo u životu.

Pa, ipak, sa njenom samouverenošću mesa se i malo razočaranja. Sada, kad je ostvarila svoj cilj, život joj izgleda besmislen. Možda će se vratiti na sto sa nadom da će ponoviti svoj podvig. Vredelo bi markirati je flomasterom po leđima da bismo je prepoznali ako ponovo bude rizikovala život. Hrabra neka životinja, ova bubica. Nikakvo čudo što je ova vrsta insekta preživela tolike milione godina.

Većina mladih Amerikanaca, međutim, shvata svoje otplate vrlo ozbiljno samo u situacijama nezgode. Ako padnu u potištenost ili im poslovi krenu nizbrdo, ranije preuzete obaveze ih održavaju da istraju, a neke od njih možda odvrćaju i od samoubistva. Veći deo vremena oni igraju mekanu varijantu igre „Da nije bilo dugova“, ali im to ne smeta da inače uživaju u životu. Tek poneki postaje slavan igrajući oštru varijantu „Dužnika“. „Probaj ako mož' da naplatiš“ (PAMDN) uobičajena je igra mladih bračnih parova koja lepo pokazuje kako je igra zamišljena tako da glavni igrač „dobija“ kako god da igra krene. Beli kupuju sve moguće na kredit, nepotrebne kao i luksuzne stvari, zavisno od toga iz kakve su kuće i kako su ih naučili njihovi roditelji ili roditelji njihovih roditelja.

Ako zajmodavac digne ruke posle nekoliko bezuspešnih diskretnih pokušaja da naplati dug, onda Beli mogu na miru i nekažnjeno da uživaju u onome što su stekli, što znači da dobijaju igru. Ako poverilac preduzme energičnije korake, onda će oni podjednako uživati i u slastima izvrđavan ja i u korišćenju tako stečenih stvari. Oštra forma igre nastaje ako zajmodavac 34 čvrsto odluči da naplati dug. Da bi došao do svog novca, on će možda biti prinuđen da preduzme krajnje mere. Takve mere obično sadrže i elemente prinude - odlazak do poslodavaca Belih ili posećivanje Belih u kombiju sa upadljivom firmom „Agencija za naplatu dugova“.

U tom trenutku dolazi do preokreta. Beli sada već zna da će, izgleda, morati da plati. Ali zbog elementa prinude, koje se više ne skriva (često i u formi „treće opomene“ za naplatu, u stilu: „Ako ne platite lično na našem šalteru ili poštanskom uplatnicom u roku od 48 časova...“), Beli ima opravdanje da se prepusti pravednom gnevu, te

prelazi na jednu varijantu igre „Doš'o si mi na zicer, đubre". U tom slučaju on trijumfuje kad dokaže koliko je njegov poverilac gramziv, beskrupulozan i prevrtljiv. Dve najupadljivije prednosti ovoga su u tome što je: a) ojačana egzistencijalna pozicija Belog, koja skriveno izražava stav „Svi poverioci su derikože", i što b) pruža mogućnost za velik dobitak na društvenom planu, jer sada je u položaju da otvoreno blati zajmodavca pred njegovim prijateljima, bez straha da će izgubiti status „Dobričine". On može čak da iskoristi i mogućnost daljeg unutrašnjeg dobitka na društvenom planu, suočavajući se direktno sa zajmodavcem. Kao dodatak, svim ovim opravdavamo njegovo iskorišćavanje slabosti sistema pozajmica: ako su zajmodavci takvi kao što je upravo pokazano, zar zaslužuju da im vratimo dug?

Igru „Zajmodavca", u varijanti „Uzmi sad i ne izlazi mi na oči" (USINIMNO), ponekad igraju sitni stanodavci. Igrači PAMDN i USINIMNO lako prepoznaju jedan drugog, pa se - zbog izgleda na transakcione prednosti i dobru zabavu - potajno raduju i orno ulaze u igru. Nezavisno od toga ko će od njih da digne lovu, u svakom slučaju će, kad sve bude gotovo, onaj drugi imati odličan start za igru „Što baš meni".

Igre s novcem mogu da imaju vrlo ozbiljne posledice. Ako ovi opisi igara deluju komično, kao što nekima izgleda, onda to nije zbog beznačajnosti njihovog predmeta nego zbog razotkrivanja beznačajnih motiva iza stvari koje su ljudi naučili da uzimaju ozbiljno.

Antiteza. Očigledna antiteza za PAMDN je zahtev da dug bude isplaćen odmah, i to u gotovom. Ali dobar igrač PAMDN zna način kako da izvrda i ovo, sem kad naleti na super-prevejanog zajmodavca. Protivotrov za USINIMNO je tačnost i poštenje. Pošto su vatreni igrači PAMDN i USINIMNO pravi profesionalci sto posto, šanse amatera koji se upuste u igru s njima iste su kao i sa profesionalnim kockarom. On retko pobeđuje, ali može bar da uživa u igri.

Pošto obe ove igre, po tradiciji, treba igrati namrštenih lica, ništa ne može tako da iznervira profesionalca kao amater, naivna žrtva, koji počinje da se smeje na kraju igre. U finansijskim krugovima ovakvo ponašanje obavezno povlači „crveni karton". Osmehivanje dužniku, kad ga sretnete slučajno na ulici, deluje na njega - prema

svedočenjima koja je prikupio pisac ovih redova - isto onako neprijatno, uvredljivo i razjarujuće kao što na Trapadoza deluje igranje igre anti-„Trapadoz“.

3. ŠUTNI ME

Teza. Ovu igru igraju ljudi koji u društvu izgledaju kao da nose bedž „Molim, nemojte da me šutirate“. Iskušenje je skoro neizdržljivo, a kada usledi prirodna posledica takvog držanja, Beli onda uzvikuje plačljivo: „Ali tu piše NEMOJTE DA ME ŠUTIRATE.“ Tek onda dodaje podozrivo: „Zašto baš meni uvek mora da se desi?“ (ZUMD). Klinički, ZUMD je moguće posuvratiti i kamuflirati po kalupu „Psihijatrije“: „Kad god doživim stres, to me dobro uzdrma od glave do pete.“ Jedan sastojak igre u ZUMD dobijamo od ponosa postavljenog naglavce: „Moje neprilike su bolje od tvojih.“ Ovo često srećemo kod paranojdnih ljudi.

Ako mekano srce, pristojnost, smisao za disciplinu ili igranje „Hoću samo da ti pomognem“ sprečavaju ljude iz okoline Belog da ga šutiraju, onda se on, dok ne pređe sve granice i primora ih da mu se priklone, ponaša sve više izazivački. Zato među njima ima mnogo onih koje su ostavile žene, koji su bili izbacivani iz škole i dobijali otkaz na poslu.

Odgovarajuća igra među ženama je „Odrpanica“. Mada su često odrasle u izobilju, one ulažu poseban napor da izgledaju jedno odevene. Vode računa da im prihodi, iz „objektivnih“ razloga, nikad ne porastu preko minimuma neophodnog za održavanje života. Ako dobiju premiju na lutriji, uvek nađu preduzimljive mlade ljude da im pomognu da se otarase bogatstva, a u zamenu im ostavljaju bezvredne deonice u „velikim“ poslovima. U svakodnevnom jeziku ovakve žene nose ime „Majčina prijateljica“, jer su uvek spremne da dele mudre roditeljske savete, a same žive od iskustva iz druge ruke pošto svog nemaju. One ćutke igraju ZUMD, pa jedino svojim borbenim držanjem kao da kazuju: „Zašto ovo baš meni uvek mora da se desi?“

Zanimljiva varijanta ZUMD dešava se dobro prilagođenim ljudima koji zgrću nagrade i uspehe, preko svakog očekivanja. U ovom slučaju ZUMD može da dovede do ozbiljnog i tvoračkog razmišljanja, pa i do ličnog raščćenja u najboljem smislu reci, ako se pretvori u „Sta sam učinio da zaslužim sve ovo“.

4. DOŠ'O SI MI NA ZICER, ĐUBRE

Teza. Klasičan oblik ove igre možemo videti pri pokeru. Beli dobije najjače moguće karte, na primer četiri keca. U tom trenutku, ako je igrač DSMNZ, njega više interesuje činjenica što je Crni u potpunosti prepušten njemu na milost i nemilost, nego što će dobiti partiju ili zgrnuti lovu.

Belom je bilo potrebno da postavi neke vodovodne instalacije u kući, pa je sa majstorom detaljno prošao kroz predračun troškova pre nego što mu je dao „zeleno svetlo“. Cena je dogovorena i zapečaćeno je da neće biti nikakvih naknadnih povećanja troškova. Kad je vodoinstalater na kraju podneo račun, dodao je nekoliko dolara za jednu slavinu koju je morao preko plana da namesti – oko četiri dolara na sumu od četiristo dolara za ceo posao. Čim je dobio račun, Beli je telefonirao majstoru, besan kao ris, tražeći objašnjenje.

Majstor nije hteo da odstupi. Beli mu je onda napisao poduže pismo u kojem je doveo u pitanje njegovo poštenje i poslovni moral, odbijajući da mu isplati račun dok dodatne troškove ne eliminiše. Majstor nije imao kud, pa je na kraju popustio.

Nije mnogo trebalo da se vidi da obojica, i Beli i majstor, igraju svoje igre. Tokom prethodnih pregovora oni su ispitali mogućnosti jedan drugome. Majstor je povukao svoj izazivački potez kada je podneo prvobitni račun. Pošto je već dao reč da neće biti prekoračenja, bilo je jasno da nema pravo. To je podstaklo Belog da, u pravednom gnevu, sruči drvlje i kamenje na majstora. Umesto da na dostojanstven način stavi svoju primedbu, što bi odgovaralo njegovim Odraslim principima, uz ispoljavanje izvesne doze neprijatnosti zbog svega toga, on je iskoristio priliku da opširno iskritikuje celokupan majstorov način života. Na površini, njihova rasprava je delovala kao kontakt Odraslog sa Odraslim, sasvim normalna poslovna razmirica oko određene sume novca. Na psihološkom nivou, bilo je to obraćanje Roditelja Odraslome: Beli je zloupotrebio svoju beznačajnu, mada društveno opravdanu, primedbu (stanovište) da otkači sve što mu se godinama nakupilo protiv tog gramzivog majstora, kao što bi verovatno i njegova mama uradila u sličnoj situaciji. On je ubrzo shvatio svoj skriveni stav (DSMNZ) i priznao sebi koliko- je u potaji bio obradovan majstorovom provokacijom. Onda se prisetio kako za sličnim

nepravdama traga otkad zna za sebe, kako im se uvek obraduje i isteruje ih na čistinu sa istim oduševljenjem. U većini slučajeva koje je upamtio zaboravio je ono što ga je izazvalo, ali se do detalja sećao bitke koja bi usledila. A majstor je, izgleda, igrao neku varijantu „Zašto ovo baš meni uvek mora da se desi“ (ZUMD).

DSMNZ je igra za dva igrača, i treba je razlikovati od „Strašno, strašno“ (SS). U SS inicijator traži nepravde da bi mogao da se žali nekoj trećoj stranki, tako da igra ima tri člana: Napadača, Žrtvu i Poverenika. SS se igra pod parolom: „Nesreća nikad nije sama.“ Poverenik 36 je obično neko ko takođe igra SS. ZUMD se igra utroje, takođe, ali tu inicijator pokušava da uspostavi primat u nesreći i ne trpi konkurenciju drugih nesrećnika.

DSMNZ je komercijalizovana u tročlanoj profesionalnoj varijanti kao igra „Jazavaca“. Moguće ju je isto tako igrati kao bračnu igru udvoje, na manje ili više suptilan način.

Antiteza. Najbolja antiteza je korektno ponašanje. Ugovorni odnos si igračem DSMNZ treba detaljno formulisati i staviti na papir pri prvom dogovoru, a zatim strogo sprovoditi ono što piše. U kliničkoj praksi, na primer, pitanje plaćanja za propuštene ili odložene terapijske seanse treba raščistiti odmah na početku, a kasnije moramo samo otvoriti četvore oči da ne dođe do pogreške u računovodstvu. Ako ipak dođe do nepredviđenog spora, najbolji protivotrov je, dok se terapija ne razvije toliko da terapeut može da se posveti raščlanjavanju same igre, velikodušno popuštanje bez reči. U svakodnevnom životu, kad se sklapa neki posao sa igračem DSMNZ, treba računati i na rizik koji to sobom nosi. Prema supruzi takvog čoveka treba se ophoditi na pristojnoj distanci, izbegavajući i najblaže aluzije na flert, svaki znak pažnje ili zainteresovanosti, naročito ako vam izgleda da mužu nije uopšte stalo.

ANALIZA

Teza: Tu sam te ček'o, kurvin sine.

Cilj: Opravdanje.

Uloge: Žrtva, Napadač.

Dinamika: Ljubomorni gnev.

Primeri: 1) Ovog puta si dolijao. 2) Ljubomorni suprug.

Društveni model: Odrasli-Odrasli.

Odrasli: „Vidiš da si pogrešio.”

Odrasli: „Pošto si mi skrenuo pažnju na to, uviđam da si u pravu.”

Psihološki model: Roditelj-Dete.

Roditelj: „Posmatrao sam te, znajući da će nešto da ti se omakne.”

Dete: „Ovog puta si me uhvatio.”

Roditelj: „Da, i pokazaću ti kako umem i da se ljutim.”

Potezi: 1) Provokacija - Optuživanje. 2) Odbrana Optuživanje. 3) Odbrana - Kazna.

Prednosti: 1) Unutrašnje psihološke - Opravdanje gneva. 2) Spoljašnje psihološke –

Izbegavanje suočavanja sa sopstvenim nedostacima. 3) Unutrašnje društvene - TSTCKS. 4) Spoljašnje društvene - Uvek će se naći neko da te otkrije. 5) Biološke - Ratoborna prepucavanja, obično ipsiseksuilna. 6) Egzistencijalne - U ljude se ne može imati poverenja.

5. VIDI STA SAM NAPRAVIO ZBOG TEBE

Teza: U svom klasičnom obliku ovo je bračna, igra - u stvari je „idealna” razbijač brakova ali može se igrati i između roditelja i dece, kao i u radnoj sredini.

1) VSSNZZ prvog stepena: Beli, pošto se oseća nedruštvenim, zabada nos u neki posao koji mu pomaže da sebe ogradi od drugih ljudi. Možda jedino što želi da postigne u tom trenutku jeste da bude ostavljen na miru. A onda neki nezvani gost, npr. njegova supruga ili neko od njihove dece, dolazi u nadi da će biti potapšan ili prosto da ga upita nešto kao: „Da li znaš gde su velike makaze za baštu?” Ovo uznemirivanje „prouzrokuje” da mu dleto, četkica, pisaća mašina ili usijani kalaj iskliznu iz ruke, posle čega se on okreće nezvanom gostu razljućen i viče: „Vidi šta sam napravio zbog tebe.”

Pošto se ovo ponavlja iz godine u godinu, njegovi ukućani se nauče da ga ostavljaju na miru kad je zadubljen u nešto. Razume se da

njegovo omaknuće nije plod toga što ga je neko oslovio, nego njegovog nerviranja zbog „ometanja“. On je, u stvari, presrećan kad mu se tako nešto desi, jer ima dobar izgovor da izbací namernika. Nezgoda je što i malo dete može lako da nauči ovu igru, te se ona glatko prenosi sa generacije na generaciju. Skrivené satisfakcije i prednosti jasnije se pokazuju kad se igra zavođenje.

2) VSSNZZ drugog stepena: kad VŠSNZZ postane podloga čitavog načina života, a nije samo povremeni mehanizam odbrane, onda Beli uzima za ženu osobu koja igra „Hoću samo da ti pomognem“ ili neku drugu igru iz iste familije. Onda mu je lako da njoj prenese pravo odlučivanja. Često je ovo moguće izvesti kao gest pažnje ili galantnosti. Tako će on biti širokogrud i prepustiti njoj da odluči kuda na večeru ili u bioskop. Ako sve spadne dobro, uživaće i on. Ako ne, uvek može da okriví nju, govoreći ili nagoveštavajući: „Ti si me uvalila u ovo“, što je prosta varijacija VŠSNZZ. Ili može na nju da prebaci teret odlučivanja o deci, dok je on samo izvršilac; ako su deca uznemirena, on prelazi na otvorenu igru VŠSNZZ. Na taj način on, ako deca ne ispadnu kako valja, tokom godina priprema teren za svaljivanje krivice na majku; u tom slučaju VŠSNZZ nije cilj, nego sredstvo kojim Beli postiže uzgrednu satisfakciju na putu ka „Jesam li ti rekao“ ili „Vidi šta si sad napravila“.

Profesionalni igrač koristiće VSSNZZ i na radnom mestu. U ovoj varijanti VŠSNZZ paćenički izraz lica zamenjuje reci u pokazivanju nezadovoljstva. Igrač „demokratski“, ili u okviru „dobrog rukovođenja“, traži od svojih saradnika predloge. Na taj način on može da ostvari neprocenjivu poziciju za terorisanje saradnika. Svaku svoju grešku može da okrene protiv njih, pripisujući je njima. Kada Beli ovu igru koristi prema hijerarhijski nadređenima (prebacivanje njima sopstvenih grešaka), ona postaje samoubilačka i može da dovede igrača do gubitka zaposlenja ili, ako je reč o vojsci, do premeštaja u drugi garnizon. Tada ova igra postaje Kamo sastavni deo „Što baš meni ovo mora uvek da se desi“ kod namćorastih, ili „Mene ne može da mimoíde“ kod turobnih (obe igre su iz familije „Šutni me“).

3) VŠSNZZ trećeg stepena: Paranoidni su skloni grubom igranju VSSNZZ sa onima koji su dovoljno neoprezni da se upuštaju u davanje saveta (v. „Hoću samo da ti pomognem“). Tada ova igra

može da postane opasna, pa ponekad čak i smrtonosna. „Vidi šta sam napravio zbog tebe“ (VŠSNZT), „Ti si me uvalo u ovo“ (TSMUUO) lepo se nadopunjuju, tako da kombinacija VŠSNZT-TSMUUO predstavlja klasičan temelj mnogih nepisanih bračnih ugovora. Sledeći redosled događaja predstavlja ilustraciju ovog ugovora.

Prema dogovoru, gđa Bela je vodila porodično knjigovodstvo i plaćala račune preko zajedničke čekovne knjižice u banci, jer je g. Beli bio „slab na ciframa“. Svakih nekoliko meseci dobijali su opomene za prekoračenje uložene sume i g. Beli je morao to da izravna sa bankom. Kad god bi pogledali kako je došlo do prekoračenja, ispostavilo bi se obično da je gđa Bela napravila neku skupocenu kupovinu ne pitajući muža. Kad to otkrije, g. Beli bi gnevno igrao svoju TSMUUO, a ona bi sa suzama primala njegov prekor i obećavala da to više neće ponoviti. Sve bi krenulo glatko za neko vreme, a onda bi se iznenada pojavio predstavnik zajmodavca, tražeći naplatu nekog davnašnjeg neisplaćenog računa. G. Beli, koji nikada nije čuo za tu kupovinu, proverio bi za svaki slučaj kod svoje žene.

Tada bi ona zaigrala svoju VSSNZT, govoreći da je to njegova greška. Pošto joj je zabranio da preko merno troši, jedini način da sastavi kraj s krajem bio je da zabašuri neki poveći izdatak.

U ovom konkretnom slučaju, igre su nastavljane iz godine u godinu, čitavu deceniju, s tim da je svaki put zaista poslednji put, i da će posle tog igranja sve biti drukčije - što se i događalo, ali nikad nije potrajalo duže od nekoliko meseci. U toku terapije g, Beli je vrlo oštroumno raščlanjavao njihove igre, bez pomoći terapeuta, pa je čak predložio i efikasan lek. Uz obostranu saglasnost, sav novac su preneli na njegovo ime. Gđa Bela je nastavila da vodi knjigovodstvo i popunjava čekove, ali je g. Beli morao da potpisuje, što mu je pružalo priliku da i sam baci pogled na sve isplate.

Na taj način ništa nije moglo da ostane van njegovog znanja, a oboje su preuzeli po jedan deo posla oko isplata. Kada su im ovako VSSNZT-TSMUUO, supružnici Beli bili su najpre na gubitku, ali su zatim bili primorani da potraže otvorenije i konstruktivni je načine međusobnog pružanja za dovoljstva.

Antiteza Antiteza za VSSNZT prvog stepena je da igrača ostavimo na miru, a za VSSNZT drugog stepena da loptica odlučivanja bude vraćena natrag Belom. Igrač prvog stepena može reagovati da su ga svi napustili, ali će se retko ljutiti zbog toga; igrač drugog stepena može postati mrzovoljan ako je nateran da preuzme inicijativu, te bi sistematsko igranje anti-

ŠSNZT moglo da dovede do nepoželjnih posledica. Protivotrov za VSSNZT trećeg stepena ne bi trebalo prepustiti u nestručne ruke.

DELIMIČNA ANALIZA

Cilj ove igre je pravdanje. Dinamički, blaži oblik možemo povezati sa prevremenom ejakulacijom, a oštriji sa gnevom zasnovanim na strahu od kastracije. Lako se lepi za decu.

Glavni dobitak spada u spoljašnje psihološke (izbegavanje odgovornosti), a igru često pokreće opasnost od nastupajuće bliskosti, jer „pravedan“ gnev predstavlja dobar izgovor za izbegavanje polnih odnosa. Egzistencijalno stanovište glasi: „Ja sam nepogrešiv“.

Beleška

Zahvalnost dugujem dr Rodni Nersu (Nurse) i gđi Frensis Metson (Matson) iz Centra za tretman alkoholizma i obrazovanje u Ouklendu, Kalifornija, i dr Kenetu Evercu (Everts), dr R. Dž.

Sterelsu (Starrels), dr Robertu Guldingu (Goulding) i ostalima koji su posebno pokazali interes za proučavanje „Alkoholičara“ kao igre - zbog doprinosa i primedbi koje su dali ovde iznetom prikazu te igre.

BIBLIOGRAFIJA

1. Berne, E., A Layman's Guide to Psychiatry and Psychoanalysis, Simon & Schuster, New York, 1957, p. 191.
2. Mead, M., Grovning Up in New Guinea, Morrow, New York 1951.

7. BRAČNE IGRE

Skoro svaka igra može da predstavlja oslonac bračne i porodične idile, ali neke od njih - kao „Da nije bilo tebe” - uspevaju na tom tlu bolje, ili - kao „Frigidna žena” - bivaju duže neotkrivene pod okriljem zakonske zaštite koju pruža bliskost zapečaćena ugovorom. Bračne igre je, naravno, samo uslovno moguće odvajati od seksualnih igara kojima smo posvetili posebno poglavlje. Sledeće igre dostižu najrazvijenije forme baš u bračnim odnosima: „Hvatanje za reč”, „Tužakanje”, „Frigidna žena” (i „Frigidni muškarac”), „Večito zadihana”, „Da nije bilo tebe”, „Vidiš da sam se trudio” i „Draga moja”.

1. HVATANJE ZA REC

Teza. Mnogo jasnije od većine drugih igara „Hvatanje za reč“ pokazuje da igre služe sprečavanju bliskosti i korišćenju drugih za svoje ciljeve. Za divno čudo, ovu igru karakteriše odbijanje da se igra tuđa igra.

1. Gđa Bela predlaže mužu da izađu u kino. G. Beli prihvata. 2a. Gđa Bela pravi jednu „nesvesnu“ omašku. Ona tokom razgovora sasvim normalno pominje da bi trebalo omalati kuću. To prilično košta, a g. Beli joj je nedavno rekao da ne stoje baš najbolje i zamolio je da se uzdrži od vanrednih troškova, makar do početka sledećeg meseca. Prema tome, ovo nije baš najbolje odabran trenutak za pominjanje da je kući potrebno malanje, te Beli reaguje grubo.

2b. Alternativno: Beli navodi razgovor na kuću, tako da gđa Bela teško može da odoli iskušenju i ne kaže kako je kući potrebno malanje. Kao i u prethodnoj varijanti, Beli reaguje grubo.

3. Gđa Bela je posle toga uvređena i saopštava mužu da ona i ne mora s njim da ide u kino, ako je on tako nakrivo nasađen, i da je bolje da on ide sam. G. Beli odgovara da i hoće da ide sam ako ona misli da je tako najbolje.

4. Beli odlazi u kino (ili u šetnju sa decom), a gđu Belu ostavlja kod kuće da leci svoja povređena osećanja.

U ovoj igri je moguće primeniti i dva trika:

A. Gđa Bela zna iz iskustva da od nje niko ne očekuje da ozbiljno uzme k srcu njegovu povređenost. Njemu je jedino stalo do toga da mu ona oda priznanje za napore koje ulaže u zarađivanje sredstava za život; a onda mogu zajedno da izađu kao da ništa nije ni bilo. Ali ona odbija da igra tu igru, te se on oseća ostavljen na cedilu i, dok ona ostaje kod kuć ucveljenog izgleda ali sa tajnim osećanjem trijumfa u sebi, on odlazi ispunjen razočarenjem i nezadovoljstvom.

B. Beli iz iskustva zna da od njega niko ne očekuje da ozbiljno primi k srcu njeno durenje.

Njoj je samo stalo da se mazi i lako će prihvatiti njegovo izvinjenje; a onda mogu zajedno da izađu kao da ništa nije ni bilo. Ali on odbija da igra tu njenu igru, svestan da to što čini nije fer: jer zna da ona hoće da bude zamoljena, ali se pravi da ne zna. On odlazi od kuće

veseo i opušten, mada izgleda namrgođeno. A nju je ostavio kod kuće razočaranu i nezadovoljnu.

U oba slučaja pobjednička pozicija je, gledano iz naivnog ugla, neoboriva: jedino što oni izgleda uzimaju jedno drugo doslovno. Ovo je jasnije u drugoj varijanti, kada Beli prima odbijanje gđe Bele da izađe s njim zdravo za gotovo. Oboje znaju da je to varanje, ali - pošto je ona tako rekla - on je hvata za reč.

Najočigledniji dobitak ovde je spoljašnje psihološki. Za oboje odlazak u kino predstavlja izvesno seksualno uzbuđenje i među njima se manje-više podrazumeva da će, posle povratka iz kina, voditi ljubav. Stoga onaj ko želi da izbegne bliskost povlači potez 2a ili 2b i time stavlja igru u pokret.

Ovo je posebno razdražujuća verzija igre „Frka“ (v. 9. poglavlje). „Uvređena“ stranka može, naravno, s punim pravom da odbije vođenje ljubavi u stanju pravednog gneva, a bračni drug koji je uhvaćen za reč nema nikakvog izlaza.

Antiteza. Vrlo jednostavno za gđu Belu. Za nju je dovoljno da se predomisli, uzme muža pod ruku, nasmeši se i krene s njim (prelaz sa Dečjeg na Odraslo ego-stanje). Nešto je teže g.

Belom, pošto je inicijativa u njenim rukama. Ali ako je on u stanju da sagleda situaciju u celini, možda će umeti i da je namami da krene s njim, bilo kao nadureno Dete koje je pristalo na pomirenje, ili, što bi bilo bolje, kao Odrasla osoba. „Hvatanje za reč“ srećemo u nešto drukčijem obliku, kao porodičnu igru u kojoj učestvuju i deca, kada podseća na „Duplo vezano“ koje je opisao Bejtson sa saradnicima.¹ Ovde je dete hvatano za reč, pa što god da učini - ne valja. Prema Bejtsonovoj školi, ovo može biti jedan od važnih činilaca u etiologiji shizofrenije. Govoreći jezikom igara, shizofreniju je moguće uzeti kao detinji protivotrov za igru „Hvatanje za reč“. Tako ispada i na osnovu iskustava koja imamo u radu sa šizofreničarima uz pomoć analize igara. Pa tako, kada porodičnu varijantu „Hvatanje za reč“ analiziramo da bismo pokazali kako su shizofrenična ponašanja, u stvari, preduzeta da bi osobe parirale ovoj igri, dolazimo do delimične ili potpune remisije kod pacijenata koji su na odgovarajući način pripremljeni.

Sa nametljivo tutorski nastrojenim roditeljima dolazi do jednog oblika „Hvatanja za reč“ u kojem učestvuje čela porodica i koji može

da ostavi dubokog traga na karakteru mlade dece.

Od malog deteta Roditelji, na primer, traže da pomaže po kući, a kad god se ono prihvati nečega, nalaze mu zamerke - čisti slučaj onog: „Uradio - ne uradio, isto ti se piše.“ Ovu vrstu „Duplo vezanog“ možemo nazvati „Hvatanje za reč“ - varijanta sa dilemama. „Hvatanje za reč“ ponekad srećemo i kao etiološki faktor kod astmatične dece.

Devojčica: „Voliš li me, mama?“

Majka: „Sta je to ljubav?“

Ovakav odgovor ne ostavlja devojčici nikakvu mogućnost izlaza. Ona bi htela da razgovara o majci, a majka prebacuje razgovor na filozofski teren, gde devojčica ne može da se snađe.

Zato ona počinje teško da diše, da sopće, majka se uznemiri, i astma je tu. Kad majka počne da se izvinjava, „Igra astme“ je uveliko u toku. Ovu astmatičnu varijantu „Hvatanja za reč“ još treba proučavati.

Postoji jedna elegantna varijanta koju bismo mogli nazvati „Sokratovskom“ varijantom „Hvatanja za reč“ i odigrava se ponekad u terapeutskim grupama.

Crni: „Pa, dobro, izgleda da niko ne igra igru dok ćutimo.“

Beli: „Ćutanje može, takođe, da bude svojevrсна igra.“

Crni: „Danas niko nije igrao igru.“

Beli: „Ali i samo neigranje igara može biti igra.“

Terapeutski protivotrov može biti podjednako elegantan: zabranjeno je korišćenje logičkih paradoksa.

Kada je Belom oduzeta mogućnost takvog manevra, njegova prikrivena nespokojstva brzo izbijaju na površinu.

U tesnoj vezi sa „Hvatanjem za reč“, na jednoj, i „Odrpanicom“, na drugoj strani, stoji bračna igra „Kesa sa užinom“. Muž koji bi mirne duše mogao da jede u nekom dobrom restoranu ipak svako jutro priprema sebi sendviče i nosi ih na posao u papirnoj kesi. Na taj način koristi kriške hleba nasečene za večeru i ostatke druge hrane, a supruga mu odvaja papirne kese od kupovine. Što je još važnije, to mu omogućuje da u potpunosti kontroliše porodični budžet, jer koja bi se žena usudila da kupi vizonsku bundu uz muža koji se toliko žrtvuje? Suprug ubira i mnoge druge prednosti, kao što je privilegija da jede za svoj groš ili mogućnost da i tokom pauze za ručak ugrabi

nešto vremena za dovršavanje započetih poslova. Ova igra je višestruko konstruktivna i Bendžamin Franklin bi je sigurno podržao, jer podstiče razvijanje vrlina kao što su štedljivost, marljivost i tačnost.

2. TUŽAKANJE

Teza. Formalno, ova igra pripada onoj vrsti koja nalazi najbujnijeg izraza u oblasti prava, a gde spadaju „Drvena noga“ (vađenje na ludilo) i „Dužnik“ (građanska parnica). Klinički, ovu igru najčešće srećemo pri bračnom savetovanju i u bračnim psihoterapeutskim grupama.

Tačnije rečeno, neke od ovih grupa i ne sačinjava ništa drugo nego beskrajno „Tužakanje“ koje ništa ne rešava, jer nema ko da prekine igru. Savetodavac ili terapeut su do guše u igri, a da toga uopšte nisu svesni. „Tužakanje“ je moguće igrati sa bilo kojim brojem igrača, ali to je u suštini tročlana igra, sa tužiocem, optuženim i sudijom, koje igraju muž, žena i terapeut. Kad se igra u terapeutskim grupama, preko radija ili televizije, onda publika ima ulogu porote. Suprug počinj optužujućim tonom: „Slušaj šta je (ženino ime) uradila juče. Uzela je...“, itd. itd. Supruga onda odgovara, braneći se: „To je, u stvari, bilo ovako... A, sem toga, neposredno pre toga on je...“ Muž zatim primećuje galantno: „Raduje me što ste mogli da čujete obe strane. Hoću da budem fer.“ To je trenutak za savetodavca da mudrošću sudije progovori: „Meni se čini da, ako uzmemo u obzir...“ itd. itd. Ako je prisutna i publika, terapeut može da joj dobaci loptu recima: „Pa, da čujemo šta i drugi imaju da kažu.“ Ili, ako je grupa već uhodana, ostali će prihvatiti ulogu porote i bez direktnog uputstva od sudije.

Antiteza. Terapeut kaže mužu: „Vi ste sasvim u pravu! Kad se ovaj samozadovoljno ili pobednički opusti, terapeut ga pita: „Kako Vam izgleda to što sam rekao?“ Suprug odgovara: „Lepo.“ A tada terapeut kaže: „U stvari, mislim da niste ni malo u pravu.“ Ako je muž pošten, on će reći: „To mi je bilo jasno od početka.“ Ako nije pošten, učiniće nešto što će pokazati da je za njega igra i dalje u toku. Onda postaje moguće da i dublje uđe u stvar. Reč je o igri zbog toga što tužilac, ma koliko dizao galamu, u dnu duše veruje da nema pravo.

Kada je prikupljena dovoljna klinička građa za raščišćavanje situacije, igru je moguć pokvariti jednim manevrom koji spada u

najelegantnije prolihotrove za koje znamo. Terapeut uvodi pravilo da u grupi niko ne sme upotrebljavati gramatičko treće lice. Od tada pa nadalje učesnici u grupnoj terapiji mogu oslovljavati jedni druge samo direktno, „Vi“ ili „Ti“, a na sebe se pozivati samo sa „Ja“.

Nije dozvoljeno reći: „Dozvolite mi da ispričam sve o njemu.“, niti: „Dozvolite mi da ispričam sve o njoj.“ Posle ovoga bračni par ili sasvim prestaje da igra igre za vreme terapije u grupi, ili prelazi na igru „Draga moja“ (što je izvestan napredak), ili Ide korak dalje u igru „Štaviše“

(što nije nimalo dobro). Igra „Draga moja“ opisana je u drugom odeljku (v. 7. odeljak u ovom poglavlju). U igri „Štaviše“ tužilac iznosi optužbu za optužbom. Branilac na svaku optužbu odgovara sa „Mogu to da objasnim“. Tužilac ne sluša ova objašnjenja, nego koristi svaki predah branioca da uskoči sa novom optužbom koja počinje sa „Štaviše“, posle čega dolazi novo objašnjenje - tipična frka između roditelja i dece. „Štaviše“ najintenzivnije igraju paranoidni branioci. Pošto oni sve shvataju bukvalno, u stanju 42 su da kao od šale zbune protivnika (tužioca) koji voli metafore. Uopšte uzev, ako nešto treba izbegavati pri igri „Štaviše“, to su zamke metafora.

Svakodnevni oblik igre „Tužakanja“ srećemo kao tročlanu igru između dvoje dece (braće ili sestara) i jednog roditelja: „Mama, ona mi je uzela čokoladu.“ - „Da, ali on je meni uzeo lutku, a pre toga me vukao za kosu, i bez obzira na sve to - dogovorili smo se da ćemo deliti čokoladu po pola.“

ANALIZA

Teza: Oni će potvrditi da sam ja u pravu.

Cilj: Dobijanje potvrde za ispravnost svog stava.

Uloge: Podnosilac tužbe, Branjenik, Sudi ja (Sudsko veće).

Dinamika: Bratsko-sestrinska surevnjivost.

Primeri: 1) Deca se svađaju, roditelj se umeša.

2) Bračni par, traže „pomoć“.

Društveni model: Odrasli-Odrasli.

Odrasli: „Evo šta mi je uradila.“

Odrasli: „Stvarne činjenicu su ovakve.“

Psihološki model: Dete-Roditelj.

Dete: „Kaži mi da sam u pravu.“

Roditelj: „On je u pravu.“ Ili: „Oboje ste u pravu.“

Potezi: 1) Žalba registrovana - Odbrana registrovana, 2) Podnosilac tužbe unosi u zapisnik protivdokaze, ustupke ili gestove dobre volje. 3) Odluka sudije ili uputstva poroti. 4) Konačna presuda ulazi u zapisnik.

Prednosti: 1) Unutrašnje psihološke - Projekcija krivice. 2) Spoljašnje psihološke - Oproštaj krivice. 3) Unutrašnje društvene – „Draga moja“, „Štaviše“, „Upomoć“ i druge. 4) Spoljašnje društvene - „Tužakanje“. 5) Biološke - Tapšanje po ramenu od strane sudije i porote. 6) Egzistencijalne - Potišteno stanovište, nikad nisam u pravu.

3. FRIGIDNA ŽENA

Teza. Ovo je skoro uvek bračna igra, jer je teško zamisliti nezvaničnu vezu koja bi mogla dovoljno dugo da pruža uslove za ovu igru ili čak da opstane pored nje.

Muš pokušava da priđe svojoj ženi i biva odbijen. Pošto to ponovi nekoliko puta, njemu biva sasuto u lice da su svi muškarci životinje, da on nju uopšte ne voli, ili je bar ne voli zbog nje, da je zainteresovan samo za ševu. On se privremeno povlači, a zatim opet pokušava, sa istim rezultatom.

Na kraju pada u rezignaciju i ne pokušava više. Kako prolazi vreme (u pitanju su nedelje ili meseci), žena se sve više raskravljuje i kao da počinje da se zaboravlja. Kreće se po kući poluodevena u njegovom prisustvu, ili zaboravlja da uzme peškir odlazeći pod tuš pa mora on da joj ga dodaje. Ako je ona grub igrač ili ako voli da

popije, počinje i da kad izađu u neko društvo flertuje sa drugim muškarcima. Kad-tad on prihvata ovo izazivanje i pokušava opet da joj priđe. Samo da bi opet bio odbijen, čime otpočinje igra „Frka“, u kojoj se poteže njihovo skorašnje ponašanje, drugi parovi, rođaci, finansijske teškoće i drugi neuspesi, da bi sve bilo okončano treskanjem vrata.

Ovoga puta muž zaključuje da nema šta da traži i da im ne preostaje ništa drugo, nego modus vivendi bez seksa. Prolaze meseci. On odoleva paradiranju u negližeu i manevru sa dodavanjem peškira. Žena povećava dozu opuštenosti i izazivačke nemarnosti, ali on odoleva i tome. Tada mu ona jedne večeri direktno prilazi i poljubi ga. U početku, on je mrtav hladan, imajući stalno na umu svoju odluku, ali uskoro priroda čini svoje i njemu se, posle tolikog posta, učini da će mu najzad uspeti. Njegovi početni, stidljivi pokušaji nailaze na dobar prijem. On biva sve odvažniji. Tek kada dođe do kritične tačke, žena se povlači i vrišti: 43 „Vidiš li, šta sam ti ja govorila! Svi su muškarci životinje! Htela sam samo malo topline, a tebe interesuje samo seks!“ Igra „Frka“ koja će uslediti može da preskoči preliminarne faze njihovih skorašnjih postupaka i rođaka, i da pređe odmah na finansijske probleme.

Treba imati na umu da je muž, i pored toga što ostavlja drukčiji utisak, isto toliko uplašen od intimnih odnosa koliko i žena, kao i da je vrlo pažljivo birao partnerku kako bi na najmanju moguću meru sveo opasnost od preopterećivanja svoje nesigurne potencije i stvorio sebi mogućnost da svu krivicu prebaci na nju.

U svakodnevnom životu ovu igru igraju neudate dame svih uzrasta, zbog čega ubrzo stiču odgovarajući nadimak („Baba-devojka“, „Usedelica“). Sa njima ova igra često prelazi u igru indignacije ili „Upomoć, hoće da me siluje“.

Antiteza Ova igra je opasna, pa su i moguće antiteze opasne. Riskantno je naći ljubavnicu.

Suočena sa tako podsticajnom konkurencijom, žena može da napusti igru i pokuša da otpočne normalan bračni život, možda malo prekasno. Sa druge strane, ona može da iskoristi ćelu stvar, često uz pomoć advokata, kao oružje protiv muža u igri „Doš'o si mi na zicer, đubre“.

Ishod je isto tako nepredvidljiv i ako muž ode na psihoterapiju, a žena ne. Ženina igra može da se raspadne kad muž ojača, te mogu da ostvare zdravije prilagođavanje jedno drugom. Ali, ako je ona grub igrač, njegovo poboljšanje može da dovede do razvoda. Najbolje rešenje je, ako je ikako moguće, da obe strane odu na psihoterapiju u bračnu transakcionu grupu gde će biti obelodanjene skrivene prednosti od igre i osnovna seksualna patologija. Posle ovakve pripreme se može desiti da oba bračna druga budu zainteresovana za individualnu psihoterapiju. A to im može doneti ponovno „psihološko venčanje“. U svakom slučaju, ako i ne odu toliko daleko, bar će biti u stanju da se razumnije saobraze situaciji, nego inače.

Pristojna antiteza za svakodnevnu varijantu igre je nalaženje druge družbenice. Neki od bezobzirnijih ili brutalnijih protivotrova nisu baš čisti, ako ne i kriminalni.

Familija. Simetrična igra („Frigidni muškarac“) nije baš uobičajena, ali kad već dođe do nje, odvija se istim opštim redom, uz izvesne razlike u detaljima. Konačni ishod zavisi od životnih scenarija igrača.

Ključna tačka igre „Frigidna žena“ je njena završna faza koja se pretvara u „Frku“. Kad igra jednom prođe kroz sve faze, više ne može biti govora o intimnim odnosima, jer obe strane izvlače perverzno zadovoljavanje iz „Frke“ i nemaju više nikakvu potrebu za seksualnim uzbuđivanjem. Zato je najvažnije za kontriranje „Frigidnoj ženi“ smiriti igru kad uđe u fazu „Frke“. To ostavlja ženu u stanju takve seksualne nezadovoljenosti koja može da je natera da omekša. Korišćenje „Frke“ razlikuje „Frigidnu ženu“ od „Istuci me, tata“, gde je „Frka“ deo polne predigre; u „Frigidnoj ženi“ „Frka“ je zamena za sam polni čin. Tako je u „Istuci me, tata“ „Frka“ preduslov polnog čina, neka vrsta fetiša koji povećava uzbuđenje, dok u „Frigidnoj ženi“ posle „Frke“ - nema više ništa.

Jedna davnašnja analogija igre „Frigidna žena“, koju igra sitničava devojčica, opisana je u Dikensovom delu Velika očekivanja. Ona izlazi, u svojoj uštirkanoj haljini, i moli dečaka da joj napravi pitu od blata. A kad se on sav ublatnjavi, ona ga gleda s visine i neće s njim da se druži.

ANALIZA

Teza: Sad sam te ukebala, kurvin sine.

Cilj: Pravdanje.

Uloge: Ispravna supruga, Nebrižljivi suprug.

Dinamika Zavist zbog penisa.

Primeri: 1) Hvala ti na piti od blata, musavko jedan. 2) Izazovna, frigidna žena.

Društveni model: Roditelj-Dete.

Roditelj: „Dozvoljavam ti da mi napraviš pitu od blata (da me poljubiš).“

Dete: „Voleo bih to.“

Roditelj: „Pogledaj se sad na šta ličiš.“

Psihološki model: Dete-Roditelj.

Dete: „Da vidimo možeš li da me zavedeš.“

Roditelj: „Ja ću pokušati ako me ti budeš sprečavala.“

Dete: „Vidiš da si ti počeo prvi.“

Potezi: 1) Zavođenje-Reakcija. 2) Odbijanje-Rezignacija. 3) Izazivanje-Reakcija. 4) Odbijanje Frka.

Prednosti: 1) Unutrašnje psihološke - Oslobođanje od krivice zbog sadističkih maštarija. 2) Spoljašnje psihološke - Izbegava izlaganje i zavlačenje (penetraciju) kojih se plaši. 3) Unutrašnje društvene - „Frka“. 4) Spoljašnje društvene - Šta radite sa musavcima (muževima)?

5) Biološke – Uzdržana seksualna igra i ratoborna prepucavanja. 6) Egzistencijalne - Ja sam čista/čist.

4. VEČITO ZADIHANA

Teza. Ovo je igra koju igra zadihana domaćica. Situacija traži od nje da bude uspešna u deset do dvanaest različitih zanimanja, ili da se izrazimo drukčije - da ljupko i s lakoćom igra istovremeno deset do dvanaest različitih uloga. S vremena na vreme se u novinskim rubrikama „za ženu i porodicu“ javljaju polušaljivi spiskovi ovih „zanimanja“ ili uloga: ljubavnica, majka, bolničarka, kućna pomoćnica (bedinerka), itd. Pošto se ove uloge obično međusobno isključuju i vrlo su zamorne, njihovo praktikovanje dovodi posle nekoliko godina do boljke poznate pod imenom „Domaćičko koleno“ (jer bez kolena nema ljuljanja, glačanja poda, podizanja, vožnje i

tome slično), čije simptome je moguće sažeti u žalbu: „Umorila sam se.“

Međutim, ako je domaćica u stanju da nađe svoj ritam i da uživa u ljubavi prema mužu i deci, onda joj tih dvadeset pet godina neće proći samo u robijanju, nego i u zadovoljstvu, pa će ispratiti i najmlađe dete na njegovu granu sa jakim strahom od samoće. Ali, ako se ona, na jednoj strani, rukovodi svojim unutrašnjim Roditeljem i još stalno trpi kritike svog, za taj zadatak specijalno odabranog, supruga, a na drugoj strani nije u stanju da pronađe dovoljno uživanja u ljubavi prema svojoj porodici - može da se oseća sve više i više nesrećnom. U početku, pokušaće možda da nađe utehu u prednostima koje stiže igranjem „Da nije bilo tebe“ i „Slaba tačka“ (što stvarno nije za bacanje kad domaćici prekipi). Ali to ne može dugo da drži vodu. I tada treba tražiti neki drugi izlaz, a to je igranje „Večito zadihane“.

Start za ovu igru je jednostavan. Ona prihvata sve što naiđe, pa čak traži i još. Ona priznaje uvek mužu da je u pravu kad joj nešto zamera, i izlazi u susret svim dečjim prohtevima. Ako su pozvali veliko društvo na večeru, onda nju ne zadovoljava samo to da vodi zanimljive razgovore za stolom, dok nestaje hrana koju je ona pripremila uz pomoć neke od baka, a u prijatnoj atmosferi stana čije čišćenje i uređivanje nije prošlo bez nje, nego mora te večeri još i da izgleda sjajno, mada je istog jutra stigla i da odvede dete zubaru. Kad oseti da je pretrpana poslovima, ona dodaje odozgo nove i nove obaveze.

A onda, usred popodneva, njoj s razlogom pozli i sve ostane neurađeno. Ona tako ostavlja na cedilu i muža, i decu, i goste, pa samooptuživanju nikad kraja. Kad sve to ponovi nekoliko puta, njen brak biva doveden u pitanje, deca su zbunjena, a ona sama naglo mršavi, kosa joj ostaje neuredna, lice joj deluje zarozano, škile su joj uvek izlizane. Tada dolazi u čekaonicu psihijatra i zrela je za bolnicu.

Antiteza: Postoji jednostavan i logičan lek: gđa Bela može da obavi sve svoje poslove tokom nedelje, jedan za drugim, ali neophodno je da prestane da ih radi po dva ili više u isto vreme.

Kad poziva društvo na večeru, onda će tog dana ili pripremati hranu ili biti negovateljica 45 svojoj deci, ali nikako i jedno i drugo. Ako je

„Domaćičko koleno“ jedina stvar koja je muči, na ovaj način može znatno sebi da pomogne.

Međutim, ako se upustila u igru „Večito zadihane“, teško da će biti u stanju da se pridržava ove terapije. U tom slučaju je i muž vrlo pažljivo odabran. Iako važi za razumnog čoveka, on će zakerati ako ona nije onako efikasna kao što njemu izgleda da je bila efikasna njegova majka. U stvari, ona se udaje kao njegova predstava o majci, koja se održava u njegovom unutrašnjem Roditelju i koja je nalik njenoj predstavi o sopstvenoj majci ili baki.

Pošto nađe odgovarajućeg partnera, njeno unutrašnje Dete sad može da se skrasi u ulozu večne zabrinutosti, koja joj obezbeđuje duševnu ravnotežu, te je neće lako napustiti. Ukoliko njen muž ima više odgovornosti na poslu, utoliko će im biti lakše da nađu Odrasle razloge za očuvanje nezdravih elemenata u svojim odnosima.

Kad postane neizdrživo, često intervencijom školskih vlasti u odbranu ugrožene nejači uključuje se i psihijatar kao treći igrač. Ili ga muž poziva da izvrši „generalnu opravku“ njegove supruge, ili je ženi potreban kao saveznik protiv suprug. Sta će dalje biti zavisi od veštine i budnosti psihijatra.

Obično prva faza, koja treba da ublaži ženinu potištenost, nastupa glatko. Odlučujuća je druga faza u kojoj ona napušta igranje „Večito zadihane“ da bi se posvetila igri „Psihijatrije“.

U toj fazi oba supružnika sklona su da se sve više suprotstavljaju psihijatru. Ponekad je to dobro prikriveno, tako da iznenada probije, mada ne i neočekivano za psihijatra. Ako pregrmimo ovu fazu, onda stvarni posaona analizi igre može da počne.

Nužno je prepoznati pravog krivca u ženinom unutrašnjem Roditelju, bilo majci ili babi. Muž je tu samo slučajno odabrana, nestručna figura, sa jasno određenom ulogom u igri. Terapeut nema protiv sebe samo tog ženinog Roditelja i njenog muža koji je dosta uložio u igru, nego i društvenu sredinu koja ohrabruje ženinu pokornost. Nedelju dana posle članka o mnogim ulogama koje domaćica mora da obavlja, iste nedeljne novine objavljuju psiho-test „Kako mi polazi za rukom?“ sa deset pitanja pomoću kojih je moguće utvrditi „koliko ste dobri kao domaćica/supruga/majka/kuvarica/blagajnik“. Za domaćicu koja igra „Večito zadihanu“ ovo mu dođe nešto kao uputstvo koje ide uz dečje igre, a sadrži osnovna

pravila. Time je ubrzano rasplamsavanje „Večito zadihane" koja, ako ništa ne preduzmemo, može lako da okonča u igri „Državna bolnica". („Nije mi ni na kraj pameti da idem u bolnicu").

Postoji i jedna praktična teškoća sa takvim parovima: suprug je sklon da izbegava dublje lično angažovanje u lečenju i da ne ide dalje od igranja „Vidiš da sam se trudio", jer obično je i sam više poremećen nego što se usuđuje da prizna. Umesto toga, on šalje indirektnu poruku ženinom terapeutu, uz pomoć povremenih napada gneva, za koje zna da će biti pomenuti tokom terapijskih seansi. Tako igra „Večito zadihana" lako napreduje do svog trećeg stupnja u kojem se pretvara u borbu na život i smrt, a najčešće vodi do razvoda. Psihijatar skoro da ostaje usamljen na strani života: na njegovoj strani je samo Odrasli pacijentkinje, koji vodi neravnopravnu bitku - iz koje teško može da izađe kao pobednik - sa sva tri nivoa u njenom suprugu, kojima pomažu i njeni sopstveni unutrašnji Roditelj i Dete. To je dramatična bitka, u kojoj na jednoj strani učestvuju dvoje a na drugoj petoro, te traži veliku veštinu i od najiskusnijeg od igranja igara vakcinisanog terapeuta. Ako' poklekne, na raspolaganju mu je spasonosno rešenje da žrtvuje svoju pacijentkinju na oltar razvoda, što izlazi na isto kao da je rekao: „Predajem se - Hajde, pobite se."

5. DA NIJE BILO TEBE

Teza. Detaljna analiza ove igre izložena je već u poglavlju 5. Istorijski uzeto, to je bila druga po redu otkrivena igra, odmah posle „Sto ti ne - Da, ali“ koja je sve dotle smatrana za nešto zanimljivo ali usamljeno. Tek kad je otkrivena i DNBT, postalo je jasno da postoji čitav sektor 46 društvene akcije zasnovan na skrivenim transakcijama. To je dovelo do aktivnijeg traganja za sličnim pojavama, a ova zbirka igara je jedan od rezultata.

Ukratko rečeno, žena se udaje za nametljivog čoveka zato da bi on ograničio njeno ponašanje i tako je sprečio da ulazi u situacije koje je zastrašuju. Bilo bi sve suviše prosto ako ona jednostavno izrazi svoju zahvalnost kad joj on učini tu uslugu. U igri DNBT, naravno, njena rekacija je sasvim suprotna: ona koristi situaciju da se žali na ograničenja, zbog čega je muž u neprilici, pa pokušava na sve načine da je umilostivi. Tako ova igra pruža unutrašnje društvene prednosti. Spoljašnje društvene prednosti proishode u vidu rasonode „Da nije bilo njega“ koju ona igra sa svojim poverljivim prijateljicama.

6. VIDIŠ DA SAM SE TRUDIO

Teza: U svom uobičajenom kliničkom obliku, ovo je tročlana igra koju igra bračni par sa psihijatrom. Muž (obično) ima nameru da se razvede, mada to odriče na sav glas, dok je njegova bračna drugarica iskrenija u želji da nastavi brak. On dolazi psihijatru i protiv svoje volje a uključuje se tek toliko da pokaže ženi svoju želju da zajednički nađu izlaz.

Obično pri tom igra blagu varijantu „Psihijatrije“ ili „Tužakanja“. Ali vremenom postaje ili sve namćorastiji ili sve svađaličkije nastrojen prema terapeutu. Kod kuće je u početku pun „razumevanja“ i uzdržanosti, da bi kasnije počeo da se ponaša gore nego ikad. Već posle prve, pete ili desete seanse, zavisno od veštine terapeuta, on odbija da dolazi i umesto toga ide na pecanje ili u lov. Tada je žena primorana da sama traži razvod. Muž je čist kao suza, jer je žena preuzela inicijativu, a on je pokazao svoju dobru volju time što je s njom odlazio psihijatru. On mirne duše može da kaže bilo kom advokatu, sudiji, prijatelju ili rođaku: „Vidiš da sam se trudio“.

Antiteza: Kad se pojave zajedno, onog bračnog druga - recimo, muža - koji očigledno igra ovu igru ne treba primiti na terapiju, sa motivacijom da njemu još nje potrebna, a rad nastaviti individualno

sa ženom. Muž i tako može da dođe do razvoda, ali samo po cenu da napusti stav kako mu je stalo da sačuva brak. Ako je neophodno, žena može da pokrene brakorazvodnu parnicu, ali sada je njena pozicija mnogo povoljnija, jer je pokušala sve što je mogla.

Najpovoljniji ishod, kakvom se samo možemo nadati, jeste da muž, kada vidi da od njegove igre nema ništa, padne u očaj tako da mu ne ostane ništa drugo nego da sam potraži pomoć nekog terapeuta.

Svakodnevnu varijantu možemo posmatrati kod dece kao dvočlanu igru između deteta i jednog od roditelja. U igru oboje ulaze sa jedne od ovih dveju pozicija: „Ja sam bespomoćan“ ili „Ja sam nepogrešiv“. Dete proba nešto, pa zabrlja ili prosto ne uspe. Ako je Bespomoćko, roditelj mora to da uradi umesto njega. Ako je Nepogreško, roditelj nema nikakvo razumno opravdanje da ga kazni. To otkriva elemente igre. Roditelji treba da iskopaju dve stvari: ko od njih je naučio dete da igra ovu igru i čime i dalje omogućavaju njeno nastavljanje.

Zanimljiva je, mada ponekad i kobna, varijanta „Vidiš koliko sam se trudio“, koja se obično igra grublje, u drugom ili trećem stepenu. Ovo može ilustrovati primer čoveka koji mnogo radi i ima čir u stomaku. Nije malo ljudi sa ozbiljnim fizičkim smetnjama koje se pogoršavaju, pa ipak uspevaju da izađu na kraj s tim i, ako im to nije stvarno potrebno, ne traže pomoć svojih bliskih. Ali, ta situacija je pogodna i za ostvarivanje nekih skrivenih ciljeva.

Prvi stepen: čovek obaveštava svoju suprugu i prijatelje da ima čir. On im, takođe, stavlja do znanja da će nastaviti normalno da radi. To izaziva njihovo divljenje. Možda čovek koji mora da trpi bolove i neprijatnosti ni ne može da prođe bez izvesne doze teatralnosti kao kakve-takve nadoknade za svoje patništvo. Svakako mu treba odati priznanje što se, umesto toga, 47 nije opredelio za igru „Drvena noga“, a ne treba ni nagrada da ga mimoide za to što se nije oslobodio svojih odgovornosti iako' je mogao.

U takvim slučajevima treba biti fer, pa na: „Vidiš da sam se trudio“ odgovoriti sa: „Da, svi se mi divimo tvojoj čvrstini i savesnosti.“

Drugi stepen: čovek saznaje da ima čir, ali to čuva u tajnosti od svoje supruge i prijatelja. On nastavlja da radi i da se kida na poslu više nego ikad, dok jednoga dana ne padne usred rada.

Čim njegova žena sazna za to, jasna joj je poruka: „Vidiš koliko sam se trudio“. Sad se od nje očekuje da ga poštuje kao nikad ranije i da joj bude žao za sve što mu je učinila nažao u prošlosti. Ukratko, od nje sada očekujemo da ga voli, pošto su krahirali svi njegovi raniji pokušaji da zadobije njenu ljubav. Na muževu nesreću, to što ga ona sada obasipa ljubavlju i pažnjom više je podstaknuto osećanjem krivice nego pravom ljubavi. Duboko u sebi ona se opire tome, jer on koristi nečista sredstva da bi iskamčio nešto od nje, a sem toga stavlja je i pred svršen čin time što čuva svoju boljku u tajnosti. Ukratko, dijamantska brazletna je poštenije oruđe udvaranja nego perforirani želudac. Tada joj bar ostaje mogućnost da ga gađa u glavu tim istim nakitom, pred čijom svako mora da se pokloni. Iznenadno suočavanje sa ozbiljnom boljkom pre će učiniti da se ona oseti uhvaćenom u klopku nego osvojenom.

Ovu igru često možemo otkriti odmah čim pacijent po prvi put čuje da ima neku bolest za koju je poznato da može da bude sve gora i gora, ako on ima nameru da igra ovu igru, ceo plan sevuće mu najverovatnije kroz glavu u tom trenutku, što možemo rekapitulirati pažljivim psihijatrijskim ispipavanjem. Tako je moguće otkriti potajno likovanje njegovog Deteta, zbog saznanja da se dokopalo jednog takvog oružja, mada je sve to lepo zamaskirano brigom Odraslog u njemu o praktičnim problemima nastalim usled pojave bolesti.

Treći stepen: još zlobnije i zlokobnije je iznenadno samoubistvo zbog saznanja za tešku boljku. Čir pređe u rak i jednoga dana supruga, koja nije imala ni pojma da se bilo šta ozbiljno dešava sa njenim mužem, dolazi kući i zatiče ga mrtvog u kupatilu.

Iz oproštajnog pisma ona dovoljno jasno razabire poruku „Vidiš koliko sam se trudio“. Ako se ovako nešto dvaput dogodi istoj ženi, vreme joj je da razmisli koju ona to igru igra.

ANALIZA

Teza: Ne mogu mene tako.

Cilj: Opravdanje.

Uloge: Nepopustljivi, Progonitelj, Vlast.

Dinamika: Analna pasivnost.

Primeri: 1) Dečje odevanje. 2) Bračni drug koji puca na razvod.

Društveni model: Odrasli-Odrasli. Odrasli: „Vreme je (da se obučeš) (da odemo psihijatru).“

Odrasli: „U redu, pokušaću.“

Psihološki model: Roditelj-Dete.

Roditelj: „Ja ću te naterati (da se obučeš) (da odeš psihijatru).“

Dete: „Vidiš da ne može.“

Potezi: 1) Predlog-Opiranje. 2) Pritisak-popuštanje.

3) Odavanje priznanja; Prednosti: 1) Unutrašnje psihološke - Oslobađanje krivice zbog agresivnosti. 2) Spoljašnje psihološke - Izbegavanje kućnih poslova. 3) Unutrašnje društvene Vidiš da sam pokušavao. 4) Spoljašnje društvene - Isto. 5) Biološke - Ratoborne čarke.

Egzistencijalne - Ja sam bespomoćan (nepogrešiv).

7. DRAGA MOJA

Teza. Ovu igru možemo naći u punom sjaju u ranim fazama grupne psihoterapije bračnih parova, kada su svi još zatvoreni i nepoverljivi. Ali javlja se i u normalnim društvenim 48 situacijama. Beli iznosi suptilno zapažanje o gđi Beloj, koje je prikazuje u lošoj svetlosti, ali je maskirano kao anegdota, i završava priču recima: „Zar nije tako, draga, moja?”

Gđa Bila ne može a da se ne složi, bar iz dva tobožnja odrasla razloga: a) zato što je sama priča u osnovi tačno preneti, pa bi neslaganje sa jednim detaljem, koji je iznet kao da je sporednog značaja (mada je u stvari ključan za transakciju), delovalo cepidlački; b) zato što bi ostavljalo utisak čiste mrzovolje ne složiti se s čovekom koji te pred svima oslovljava sa „draga moja”. Međutim, psihološko objašnjenje njenog slaganja treba tražiti u njenom depresivnom stanovištu. Ona se zbog toga i udala za njega, jer je znala da će joj on činiti tu uslugu razotkrivanja njenih slabosti, te joj tako prištedeti neprijatnost da mora sama to da čini. Kada je bila mala, roditelji su brinuli o tome.

Posle „Tužakanja”, ovo je svakako najčešća igra među bračnim drugovima. Sto je situacija zategnutija i igra zrelija za obelodanjivanje, to je sa više gorčine intonirano ono „draga moja”, a nezadovoljstvo iz pozadine izbije u prvi plan. Kada pažljivije pogledamo, vidimo da je ova igra od istog roda kao i „Trapadžoz”, jer značajan potez predstavlja to što s podrazumeva da gđa Bela oprašta Belom njegovo nezadovoljstvo i pravi se kao da ga uopšte ni ne primećuje. Zato se anti-„Draga moja” igra poput anti-„Trapadžoza”: „Slobodno pričaj omalovažavajuće priče o meni, ali me, molim te, nemoj zvati „Draga moja”. Ova antiteza nosi u sebi iste one opasnosti kao i anti-„Trapadžoz”. Finiji i bezopasniji protivotrov je odgovoriti jednostavno: „Da, srce moje!”

Postoji i varijanta u kojoj žena, umesto da se složi j sa pričom o sebi, uzvraća sličnom „Dragi moj”-pričom o mužu, kazujući: „Ni ti nisi savršen, dragi.”

Ponekad oni uopšte ne izgovaraju nežnosti, ali ih pažljiv slušalac ipak može čuti. A to je takođe „Draga moja”, samo u nemuštoj verziji.

BIBLIOGRAFIJA

1. Bateson, G., „Toward a Theory of Schizophrenia“, Behavioral Science, 1:251-264, 1956.

8. DRUŠTVENE IGRE

Društvena okupljanja su dušu dala za rasonode, i rasonode za okupljanja (uključujući i one kratke periode pred početak zvaničnih skupova), ali kako se poznanstva učvršćuju tako i igre uzimaju maha.

Trapadžoz i njegova žrtva padaju jedno drugom u naručje, kao i Veliki Tata i Malecki Ja.

Rasplamsavaju se svi oni poznati ali zanemarivani procesi međusobnog probiranja. U ovom odeljku biće razmatrane četiri igre koje se najčešće igraju u svakodnevnim društvenim situacijama: „Strašno, strašno“, „Slaba tačka“, „Trapadžoz“ i „Sto ti ne - Da, ali“.

1. STRAŠNO, STRAŠNO

Teza. Igra se u četiri varijante: kao Roditeljska rasonoda, kao Odrasla rasonoda, kao Dečja rasonoda i kao igra. ILOd rasonoda nema nikakvog razrešenja niti dobitka, nego samo bezvrednih emocija u izobilju.

1. „U današnje vreme“ je samouverena, kaznena, pa ume da bude i otrovna, Roditeljska rasonoda. Sociološki govoreći, ova igra odomaćena je kod sredovečnih žena određene vrste, koje imaju svoje male ali nezavisne izvore prihoda. Jedna takva žena napustila je terapeutsku grupu kada je njen početni potez umesto oduševljenog prihvatanja kojim je dočekivan u njenom društvancetu, naišao na muk u grupi. U ovoj naprednijoj grupi, naviknutoj na analize igara, bilo je upadljivo da se niko ne solidariše sa sledećom primedbom Bele: „Kad je već reč o nedostatku poverenja među ljudima, nije nikakvo čudo što u današnje vreme ne možeš više nikome da veruješ. Slučajno sam bacila pogled u fioku jedne od mojih cimerki i pojma nemate čega sve tamo nema.“

Ona je imala gotova rešenja za većinu savremenih društvenih problema: za prestupništvo maloletnika (roditelji su suviše popustljivi u današnje vreme), za razvode (žene imaju previše slobodnog vremena, pa im svašta pada na um u današnje vreme), za kriminal (svakome se dozvoljava da stanuje u blizini pristojnog sveta u

današnje vreme) ili za porast cena (trgovci su postali nezajažljivi u današnje vreme).

Što se nje tiče, stavila je jasno do znanja da nije bila popustljiva ni prema svom sinu-prestupniku ni prema svojim stanarima-kriminalcima. „U današnje vreme" treba razlikovati od ogovaranja da se prekрати vreme po paroli: „Nije nikakvo čudo". Početni potez može da bude isti („Kažu da je Gospa Desa"), ali „U današnje vreme" ima jasnu usmerenost i završnicu u kojoj je moguće ponuditi neko „objašnjenje".

Ogovaranje prosto pluta bez krmanoša, svaki čas menjajući pravac.

2. „Otvorena rana" je dobronamernija Odrasla varijanta, pod parolom: „Kakva šteta", mada iza nje stoje podjednako morbidni motivi. „Otvorenu ranu" prevashodno zanima šikljanje krvi.

To je u osnovi jedan nezvanični klinički simpozijum. Svako ima pravo da izloži poneki slučaj, što grozomorniji – to bolje, uz potanko opisivanje detalja. Omiljene teme su udarci posred lica, operacije na stomaku ili teški porođaji. Ovde je razlika od ogovaranja u tome što postoji nadmetanje među učesnicima i što oni pokazuju visoko poznavanje hirurgije.

Učesnici se sistematski upuštaju u patološku anatomiju, dijagnozu, prognozu i uporedo proučavanje slučajeva. Dok je dobra prognoza prihvatljiva u običnom ogovaranju, dotle u „Otvorenoj rani" priča sa očekivanjem optimističkog ishoda - sem ako nije očigledno ironična - dovodi do zasedanja Verifikacione komisije, jer je taj igrač non particeps criminis.

3. „Po hodnicima" ili „Uz šoljicu kafe" je Dečja rasonoda, pod parolom: „Vidi šta nam sad rade." Ovo je varijanta za radne organizacije. Kad padne mrak, može se igrati u jednoj blažoj, političkoj ili poslovnoj, formi koja se naziva „Barska stolica". To je, u stvari, tročlana 50 igra u kojoj je adut u rukama jedne figure koja često do kraja ostaje u senci a zove se „Oni".

4. Kao igra „Strašno, strašno" dolazi do svog najdramatičnijeg izraza kod onih koji žude za operacijama. Njihove transakcije najbolje ilustruju obeležja ove igre. Ovi ljudi kupuju doktore i ginu za skalpelom čak i kad lekari energično pokušavaju da ih odvrata. Sam doživljaj

- odlazak u bolnicu i na operacioni sto - donosi svoje prednosti. Unutrašnja psihološka prednost dolazi od toga što je telo podvrgnuto mrcvarenju. Spoljašnja psihološka prednost leži u izbegavanju svake bliskosti i odgovornosti, sem potpunog predavanja hirurgu na milost i nemilost. Za biološke prednosti karakteristična je medicinska nega. Unutrašnje društvene prednosti dolaze od medicinskog i bolničkog osoblja i od drugih pacijenata. Posle izlaska iz bolnice, izazivanjem sažaljenja i simpatija postižu se određene spoljašnje društven prednosti.

U ekstremnim slučajevima ovu igru igraju profesionalci - prevaranti koji hoće da dobiju oštetu zbog navodnih medicinskih propusta ili pogrešnog lečenja. Njima nije stalo samo do saosećanja, kao amaterskim igračima, nego do love. „Strašno, strašno" postaje, dakle, igra onda kad igrač javno izražava ugroženost a kriomice uživa u iščekivanju zadovoljstava koja će mu doneti njegova nesreća.

Uopšte uzev, sve nesrećnike moguće je podeliti u tri grupe: 1. One čija patnja nije ni željena ni prizivana. Oni mogu ali ne moraju da iskoriste saosećanje kojim ih spremno zasipaju. Ako nešto i učare, to je u granicama normale i dostojno je poštovanja.

2. One čija patnja nije prizivana ali je zbog mogućnosti iskorišćavanja koje pruža oberučke dočekana. U ovom slučaju igranje igre je naknadna ideja, „druga žetva" u Frojdovom smislu reci.

3. One koji žude za patnjom - kao, na primer, ljubitelji operacija - koji obijaju pragove hirurga sve dok ne naiđu na nekog ko hoće da ih seče. Kod njih je igra u prvom planu.

2. SLABA TAČKA

Teza. Ova igra u svakodnevnom životu proizvodi veći deo sitničavih razmirica. Igra se iz pozicije potištenog Deteta: „Ja nisam ni za šta", koja se odbrambeno pretvara u poziciju Roditelja: „Oni nisu ni za šta". Igraču ostaje samo transakcioni zadatak da dokaže istinitost poslednje tvrdnje. Zbog toga igrači „Slabe tačke" ne mogu u prisustvu novog lica da se skrase sve dok mu ne pronađu slabu tačku. U svojoj najoštrijoj formi ovo može postati totalitarna politička igra koju igraju „autoritarne" osobe, pa iz toga mogu prosteći ozbiljne istorijske reperkusije. Očigledna je njena bliska povezanost

sa „U današnje vreme". Dok „visoko' društvo" iz luksuznih vila na brežuljcima oko gradova pozitivno ohrabrenje postiže igranjem „Kako izlazim na kraj", dotle „Slaba tačka" daje neku vrstu negativnog ohrabrenja. I delimična analiza učiniće neke elemente ove igre jasnijim.

Povod varira od najtrivijalnijeg („To više niko ne nosi") do najciničnijeg („Nije skupio prošle godine na žiro-računu ni za porez"), najzlobnijeg („Nije 100% Arijevac"), najnačitanijeg („Nije ni prošao pored Rilkea"), najintimnijeg („Ne služi ga erekcija") ili na j prefrigani jeg („Sta bi hteo da dokaže?").

Psihodinamički, ova igra obično je zasnovana na seksualnoj nesigurnosti a cilj joj je ohrabrenje. Transakciono, tu su i uhođenje, bolesna radoznalost ili sumnjičavost, ponekad pod firmom Roditeljske ili Odrasle brige koja maskira Detinju strast, Ova igra pruža unutrašnju psihološku prednost time što uklanja potištenost, a spoljašnju psihološku prednost time što izbegava bliskost pri kojoj bi bilo moguće otkriti slabu tačku Belog. Beli s punim 51 pravom razobličava ženu koja ne prati modu, čoveka koji ne ume da zarađuje, nekoga čija rasa nije „čista", neškolovanog, impotentnog ili jednostavno nesigurnog u sebe. Istovremeno, uhođenje omogućuje izvesnu unutrašnju društvenu akciju koja donosi biološku dobit.

Spoljašnja društvena prednost pripada rodu „Strašno, strašno" - komšijski ogranak. Zanimljivo je da u ovoj igri Beli nalazi dobar povod za igranje sasvim nezavisno od svojih intelektualnih sposobnosti i stepena obaveštenosti. Tako je jedan čovek, po povratku iz diplomatske službe, govorio o zemlji u kojoj je bio kao o manje vrednoj, zbog toga - između ostalog - što tamo ljudi nose dolame sa suviše dugim rukavima. U svom Odraslom ego-stanju ovaj čovek bio je prilično na mestu. Takve sporedne stvari izgledaju mu važne samo kad igra Roditeljsku igru kao što je „Slaba tačka".

3. TRAPAĐOZ

Teza. Izraz „Trapadžoz" najbliži je popularnom izrazu iz jidiša - „šlemil" - koji je, sa svoje strane, blizak nemačkoj i holandskoj reci za lukavstvo.ž

Žrtva trapadžoza opisana je u knjizi Dobričina od Pola de Koka, a na jidišu takvog čoveka zovu „šlemacl". Potezi koji karakterišu igru

„Trapadžoz“ su sledeći: 1B. Beli prospe čašu crnog vina na večernju haljinu domaćice.

1C. Crni (domaćin) reaguje u sebi gnevno, ali oseća (često samo maglovito) da bi Beli odmah izišao kao pobednik ako bi on to pokazao. Zbog toga se Crni pribere, što mu daje iluziju da je on pobednik.

2B. Beli kaže: „Izvinite, molim Vas.“

2C. Crni promrmlja ili prenaplašeno dovikuje oproštaj, učvršćujući sebe u iluziji da je pobedio.

3B. Beli zatim nastavlja da nanosi štete imovini Crnog Lomi sve čega se dotakne, prosipa po svemu i uopšte - zabrljava sve što stigne. Posle progorevanja stoljnjaka cigaretom, zakačinjanja čipkane zavese nogom od stolice i flekanja tepiha prelivom od pečenja, Dete Belog je ushićeno sobom što je demonstriralo ove veštine a bilo mu je sve oprošteno, u čemu mu i Crni nalazi satisfakciju zbog toga što je pokazao beskrajnu samokontrolu. Tako i jedan i drugi mogu da učare ponešto iz ove neprijatne situacije, pa se Crnome još ne žuri da prestane da se druži sa Belim.

Kao i u većini ostalih igara, Beli koji vuče prvi potez obavezno dobija. Ako Crni ispolji svoju ljutinu, Beli može s punim pravom da mu uzvрати istom merom. Ako se Crni i dalje bude uzdržavao, Beli će nastaviti da koristi svaku priliku za ršum. Pravi dobitak u ovoj igri nije, međutim, u zadovoljstvu od rušilaštva, što je samo dodatna nagrada za Belog, nego činjenici da mu je sve oprošteno. Taj trag vodi nas direktno do antiteze.

Antiteza: Najbolji potez protiv „Trapadžoza“ je da mu ne pružimo iznuđeno oslobađanje od krivice. Kad Beli kaže: „Izvini, molim te“, Crni – umesto da promrmlja: „U redu je“ - kaže: „Večeras ti je dozvoljeno da poprskáš moju ženu, oštećuješ nameštaj i flekaš tepih, ali nemoj, molim, te, da se izvinjavaš.“ Time je Crni prešaltovao sebe sa usluge Roditelja koji oprašta na ulogu objektivnog Odraslog koji preuzima svu odgovornost, jer je on pozvao Belog u kuću.

Zagrejanost Belog za igru videćemo po njegovoj reakciji koja može da ispadne i vrlo eksplozivna. Onaj ko povuče kontra-potez rizikuje neposredne represalije ili bar dobijajne u Belom jednog neprijatelja više.

Deca igraju „Trapadoza“ u nepotpunom izdanju, pri čemu nije uvek jasno davanje oprostaja, ali bar prave krš i lom do mile volje. Kako savladavaju društvene manire, međutim, deca 52 koriste svoje novostečene klikere za iznuđivanje oprostaja, što i jeste glavni cilj ove igre kad se igra u odraslom, pristojnom svetu.

ANALIZA

Teza: Meni se može - i da pravim lom, i da dobijem oprostaj.

Cilj: Oslobođanje od krivice.

Uloge: Napasnik, Žrtva (na jidišu: Šlemil i Šlemacl).

Dinamika: Analna agresivnost.

Primeri: 1) Deca koja prave krš i lom. 2) Trapavi gost.

Društveni model: Odrasli-Odrasli.

Odrasli: „Pošto se ja držim pravila pristojnosti, moraš i ti da budeš pristojan prema meni.“

Odrasli: U redu. Opraštam ti.“

Psihološki model: Dete-Roditelj.

Dete: „Moraš da mi oprostiš ono što uradim nehotice.“

Roditelj: „U pravu si. Moram da ti dam primer pristojnog ponašanja“.

Potezi: 1) Izazivanje-nezadovoljstvo. 2) Izvinjenje-praštanje.

Prednosti: 1) Unutrašnje psihološke – Uživanje u brljanju. 2) Spoljašnje psihološke –

Izbegavanje kazne. 3) Unutrašnje društvene - „Trapadžoz“. 4)

Spoljašnje društvene „Trapadžoz“. 5) Biološke - Provokativno i nežno davanje potvrda da postojiš, (i) Egzistencijalne

- Ja sam nepogrešiv.

4. ŠTO TI NE - DA, ALI

Teza. „Sto ti ne - Da, ali“, zbog toga što je to bio početni impuls za čitav pojam igre, zauzima posebno mesto u analizi igara. To je bila prva igra koja je izvađena iz svog društvenog miljea.

A pošto je najstariji predmet analize igara, normalno je što spada i među najbolje proučene, To je, takođe, igra koja se njačešće igra na skupovima i u grupama svih vrsta, uključujući i terapeutske. Sledeći primer može da posluži za ilustrovanje njenih osnovnih karakteristika: Bela: „Moj muž uvek insistira da će sam popraviti kad se nešto pokvari u kući, ali nikad mu ne polazi za rukom da to uradi kako valja.“

Crni: „Sto ne nauči od nekoga?“

Bela: „Da, ali on nema vremena.“

Plavi: „Što mu ti ne kupiš kompletan alat?“

Bela: „Da, ali on ne bi umeo da ga koristi.“

Crveni: „Sto ne zovete onda majstora?“

Bela: „Da, ali to bi nas suviše koštalo.“

Braon: „Što ti ne prihvatiš sve što on uradi kao najbolje što može?"

Bela: „Da, ali šta bi mi to vredelo kad će nastat još veća šteta."

Posle ovoga obično nastaje tajac. Tišinu na kraju prekida Zeleni koji kaže nešto u smislu: „Takvi su muškarci, uvek pokušavaju da dokažu kako su efikasni."

Igru ŠTNDNA može da igra koliko god hoće igrača. Pokretač iznosi teškoću. Ostali počinju da predlažu rešenja, počinjući uvek sa „Što ti ne ...". Na svaki predlog Bela ima prigovor koji počinje sa „Da, ali...". Dobar igrač može da nadigrava sve ostale u beskraj, dok svi ne dignu ruke, čime Bela dobija. Događa se da ona, pre nego što zavlada ona mrtva tišina koja označava njenu pobedu i raščičava teren za novu igru po istoj formuli, mora da izađe na kraj sa po desetak i više ponuđenih rešenja. Tada Zeleni može da prebaci „Što ti ne - Da, ali" na „Roditeljski sastanak" - podvrstu „Delikventan muž".

Pošto su sva rešenja, sa retkim izuzecima, odbačena, očigledno je da ova igra mora da služi nekim skrivenim svrhama. Igra STNDA se ne igra zbog, svoje iskazane svrhe (Odrasli zahtev za obaveštenjima ili rešenjima), nego da ohrabri i zadovolji Dete.

Doslovni dijalog može da zvuči Odraslo, ali u živom tkivu možemo primetiti da Bela prikazuje sebe kao Dete koje je nesposobno da izađe na kraj sa situacijom, dok su ostali pretvoreni u mudre Roditelje orne da utroše malo svoje razboritosti na njeno dobro.

Ovo je prikazano na slici 8. Igra može da se odvija zato što su na društvenom nivou i draž i odgovor - Odrasli, a na psihološkom nivou - komplementarni; od Roditelja ka Detetu ide draž

(„Što ti ne ...") koja izaziva odgovor Deteta Roditelju („Da, ali..."). Psihološki nivo je obično nesvestan na obe strane, ali promena ego-stanja (od Odraslog na „nesposobno" Dete kod Bele, i od Odraslog na „mudrog" Roditelja kod ostalih) ne mogu uvek da promaknu iskusnom oku koje ih otkriva po promenama u držanju tela, mišićnom tonusu, visini glasa i rečniku.

Da bismo lepo videli kakvi su sve nagoveštaji skriveni u ovoj igri, korisno je dalje razviti primer koji smo već počeli da opisujemo.

Terapeut: „Da li je bilo ko predložio nešto što Vama dosad nije palo na um?"

Bela: „Ne, niko. U stvari, ja sam već i sama probala neke od stvari koje su oni pomenuli.

Kupila sam mužu alat i on je pohađao jedan kurs za sitne opravke u kući."

Ovim Bela pokazuje da postoje bar dva razloga zbog kojih ovu igru ne treba uzimati onako kako izgleda na površini. Prvo, u većini slučajeva Bela je stvarno isto toliko inteligentna kao i bilo ko drugi u grupi, te je malo verovatno da bi neko drugi mogao da predloži bilo šta što njoj samoj već nije palo na um. Kad bi se to ipak desilo i neko predložio stvarno originalno rešenje, onda bi Bela trebalo da mu bude zahvalna i da prihvati ako igra poštnu igru. Drugim recima, njeno „nesposobno“ Dete ustuknulo bi ako bi neko od prisutnih dao dovoljno duhovitu ideju koja bi probudila njenog Odraslog.

Ali oni koji igraju iz navike, kao Bela iz gornjeg primera, retko igraju poštnu igru. Zato u takvim slučajevima treba biti na oprezu ako dođe do prebrzog usvajanja predloženih rešenja.

Možda igranje ŠTNDA služi samo kao maska za igru „Glupana“ koja je glavna. Pomenuti primer je krajnje dramatičan, jer jasno pokazuje i drugu stvar. Čak i ako je Bela odistinski probala neka od ponuđenih rešenja, ona će ih ipak odbaciti. Svrha ove igre nije dolaženje do predloga nego njihovo odbacivanje. Mada svako voli da igra ovu igru, zbog onoga što pruža na planu strukturiranja vremena, ipak je pri pažljivijem proučavanju moguće otkriti izvesne zanimljive osobenosti onih koji su njeni naročiti ljubitelji. Pre svega, odlikuje ih to što sa istom lakoćom mogu da igraju, i stvarno igraju, obe uloge u igri. Ova razmenjivost uloga važi za sve igre.

Igrači iz navike mogu više da vole jednu nego neku drugu ulogu u igri, ali su u stanju da se trampe i spremni su da, ako dobiju neki nagoveštaj u tom smislu, igraju i svaku drugu ulogu.

(Setimo se, na primer, šaltovanja sa Pijanca na Spasioca u igri „Alkoholičara“.) Zatim, u kliničkoj praksi otkriveno je da ljubitelji ŠTNDA spadaju u onu vrstu pacijenata kojima je neophodna hipnoza ili nešto slično kao metod za ubrzanje njihovog izlečenja. Kad igraju svoju igru, onda im je cilj da pokažu kako im niko ne može dati nikakav upotrebljiv predlog, što praktično znači da nikad neće odstupiti od svoga. Zato od terapeuta traže da ih stavi u stanje potpune prepuštenosti.

Iz toga je vidljivo da ŠTNDA predstavlja društveno prihvatljivo rešenje unutrašnjeg sukoba oko predaje. Preciznije rečeno, kao što

pokazuje dijalog iz jedne terapije, ova igra je uobičajena među ljudima koji imaju strah da će pocrveniti:

Terapeut: „Zašto igrate ‚Što ti ne - Da, ali' kad znate da je to foliranje?“

Bela: „Ako sa nekim razgovaram, onda sam zaokupljena onim što treba da ispričam. Kad ne mislim na to, pocrvenim. Sem u mraku. Ne podnosim mirovanje. Ja to znam, a zna i moj muž.

On mi je sam uvek o tome govorio.“

Terapeut: „Hoćete da kažete da uvek kada Vaš Odrasli nije zaokupljen nečim, Vaše Dete iskoristi priliku da promoli glavu i dovede Vas u stanje zbunjenosti?“

Bela: „Tako je. Prema tome, ako ja stalno nekome dajem predloge ili mu dozvoljavam da mi daje predloge, osećam se dobro, osećam se zaštićeno. Sve dok mogu da držim svog Odraslog na kormilu, mogu i da odlažem zbunjenost.“

Ovde Bela jasno pokazuje da strahuje od nestrukturiranog vremena. Njeno Dete sprečeno je da se aktivira sve dok je Odrasli zaokupljen društvenom situacijom, a igra pruža prihvatljivu strukturu za Odraslo funkcionisanje. Ali da bi zadržala njenu zainteresovanostl za igranje, igra mora biti na podesan način motivisana. Njen izbor ŠTNDNA izvršen je pod uticajem principa ekonomičnosti: ona pruža maksimalne unutrašnje i spoljašnje prednosti njenom Detetu za rešavanje sukoba oko fizičke pasivnosti. Ona može sa istim oduševljenjem da igra i neukrotivo Dete kome ništa nije moguće nametnuti, i mudrog Roditelja koji pokušava da ukroti Dete u nekom drugom ali mu to ne polazi za rukom. Pošto je osnovno načelo ŠTNDNA da nijedan predlog nikada ne bude usvojen, Roditelj nikada ne može uspeti u svom naumu. Moto ove igre je: „Ne uznemiravaj se, Roditelj nikad ne uspeva.“

Ukratko rečeno: mada bismo mogli reći da je Beloj svaki potez zabavan, jer joj pruža ono sitno zadovoljstvo u odbacivanju predloga, ipak je pravi dobitak ona prava ili maskirana tišina koja nastaje pošto su svi baldisali, tražeći neko prihvatljivo rešenje. Ta tišina pokazuje i Beloj i ostalima da je ona izašla kao pobednik, jer je dokazala da su oni, u stvari, nesposobni, a ne ona. Ako tišina nije zamaskirana, može potrajati i nekoliko minuta. U osnovnom obrascu igre Zelena skraćuje trijumf Bele, zbog svoje nestrpljivosti da što pre započne

sopstvenu igru (što je nju i sprečavalo da učestvuje u igri Bele). Kasnije tokom seanse Bela nije prikrivala svoje antipatije prema Zelenoj zbog tog njenog gesta.

Još jedna neobična odlika ŠTNDA je što se spoljašnje i unutrašnje varijante igre igraju na potpuno istovetan način, samo sa zamenjenim ulogama.

U spoljašnjoj varijanti, koju možemo posmatrati na klinici, Dete Bele pojavljuje se u ulozi nesposobnog molioca za pomoć, a pored njega učestvuje i više drugih igrača. U unutrašnjoj verziji koja se igra kod kuće, u intimnijoj atmosferi, samo sa mužem - njen Roditelj stupa na pozornicu kao mudar delitelj saveta. Međutim, do ovog obrta dolazi tek kad je završen medeni mesec, pošto pre toga, još od vremena njihovog zabavljanja pre braka, ona igra ulogu bespomoćnog Deteta. Šefovski nastrojen Roditelj počinje, kako se venčanje približava, s vremena na vreme da se pomalja, ali njen mladoženja ne pridaje tome značaja, jedva čekajući da otpočne nov život sa svojom pažljivo odabranom mladom.

Ako mu, pak, ti nagoveštaji ne promaknu, može doći do otkazivanja venčanja iz „ozbiljnih razloga“, a Bela će - tužnija, ali ne i mudrija – nastaviti svoje traganje za odgovarajućim životnim saputnikom.

Antiteza: Jasno je da oni koji odgovaraju na prvi potez Bele, na njeno izlaganje svog „problema“, igraju u stvari jednu verziju igre „Hoću samo da ti pomognem“ (HSDTP). Mogli bismo reći da je ŠTNDA samo obrnuta HSDTP. U HSDTP postoji jedan terapeut i mnogo pacijenata, a u ŠTNDA - jedan pacijent i puno „terapeuta“. Klinički protivotrov za ŠTNDA, prema tome, ne može biti HSDTP.

Ako otvaranje ima oblik: „Šta ti radiš kad ...“, onda je najbolji odgovor: „To jeste težak problem. Kako ti misliš da izađeš na kraj sa njim?“ Ako je otvaranje drukčije: „To i to nije upalilo“, odgovor onda treba da bude: „To je stvarno strašno“. Oba ova odgovora su dovoljno ljubazno sročena, tako da Bela može da podnese gubitak, ili će bar biti izazvana unakrsna transakcija; pa će se ispoljiti njeno nezadovoljstvo prekidom igre, a onda je moguće pozabaviti se njim. U terapeutskoj grupi je za povodljive pacijente preporučljivo da se uzdrže odigranja HSDTP, iako dobiju poziv. U tom slučaju pouke od kontra-ŠTNDA moći će da izvuku i 55 ostali i ne samo Bela. Pri tom

biće jasno da je kontra-ŠTNDA, u stvari, samo druga strana igranja kontra-HSDTP.

Kad se ova igra igra u društvu, prijateljski i bezopasno, nema razloga da se ne učestvuje.

Protivotrov treba primeniti tek ako dođe do pokušaja iskorišćavanja stručnog znanja, ali i tada je to nepopularna mera jer dovodi do razotkrivanja Belinog Deteta. Pod tim okolnostima najuputnije je izvući se nekako posle uvodnog poteza i vrebati priliku za podsticajnu igru „Femkanja" u najblažoj formi.

Familija. „Što ti ne - Da, ali" treba razlikovati od njene suprotnosti „Što si ti - Ne, ali"

(ŠSTNA), u kojoj Roditelj dobija a defanzivno Dete se na kraju povlači u neredu, mada na čisto verbalnom nivou sve deluje suvo faktografski, racionalno i kao od Odraslog Odraslome.

Igra ŠSTNA je vrlo bliska igri „Staviše".

Obrnuta forma ŠTNDA liči u početku na igru „Seljanka". Ovde Bela zavodi terapeuta da joj da neke predloge za rešenja, koje ona umesto da ih odbaci odmah usvaja. Tek kada je uvučen do guše, terapeut shvata da mu Bela radi o glavi. Ono što je izgledalo kao „Seljanka" završava u jednoj intelektualnoj verziji igre „Femkanje". Klasičan primer za to nalazimo u preokretu sa pozitivnog na negativan transfer u toku ortodoksne psihoanalize.

Igru ŠTNDA moguće je igrati i oštrije. „Učini nešto za mene" je ista igra samo za stepen grublja. Pacijentkinja odbija da radi po kući, na primer, i svake večeri, kad se muž vrati sa posla, otpočinje igru ŠTNDA. Ali može on da priča što god hoće, ona se tvrdoglavo drži svoga.

U nekim slučajevima tvrdoglavost može biti maligna i zahtevati pažljivu psihijatrijsku procenu. Međutim, u svemu ovome ne treba zanemariti ni elemenat igre, jer se postavlja pitanje zašto je muž izabrao takvu životnu saputnicu i kako on sam doprinosi produžavanju te nemoguće situacije.

Teza. Da vidimo možeš li da predložiš neko rešenje kojem neću naći zamerki.

Cilj: Ohrabrenje.

Uloge: Bespomoćna osoba, Savetodavci.

Dinamika: Sukob predaje (oralno).

Primeri: 1) Da, ali ja sada ne mogu da posvršavam kućne poslove, jer... 2) Bepomoćna žena.

Društveni model: Odrasli-Odrasli.

Odrasli: „Ste ti radiš kad...?“

Odrasli: „Šta ti ne... ?“

Odrasli: „Da, ali...“

Psihološki model: Roditelj-Dete.

Roditelj: „Mogu da te nateram da mi budeš zahvalan za moju pomoć.“

Dete: „Samo izvoli, probaj.“

Potezi: 1) Problem-Rešenje. 2) Odbacivanje-Rešenje.

3) Odbacivanje-Raspadanje.

Prednosti: 1) Unutrašnje psihološke - Ohrabrenje. 2. Spoljašnje psihološke - Izbegavanje predaje.

3) Unutrašnje društvene - ŠTNDA, uloga Roditelja. 4) Spoljašnje društvene - ŠTNDA, uloga De-leta. 5) Biološke - Razumna rasprava.

6) Egzistencijalne - Svako bi hteo da mi se nametne.

BIBLIOGRAFIJA

1. von Chamisso, Adelbert, Peter Schlemiel, Calder, 1957.
2. de Kock, Paul. Jedno od najčitanijih dela ovog libretiste i romansijera iz devetnaestog veka je Dobričina, priča o čoveku koji suviše daje.

9. SEKSUALNE IGRE

Neke igre se igraju da bismo zloupotrebili ili odagnali polne impulse. Sve to su, na kraju krajeva, izvitoperenja polnih instinkata, a u njima se zadovoljstvo premešta sa seksualnog odnosa na neke druge presudne transakcije, što čini dobitak u igri. To nije moguće uvek uverljivo prikazati, jer se ovakve igre obično igraju u strogoj privatnosti, tako da klinička obaveštenja o njima stižu iz druge ruke, a nije baš uvek ni moguće pouzdano proceniti verodostojnost izvora. Psihijatrijsko shvatanje homoseksualnosti, na primer, prilično je iskrivljeno time što agresivniji i uspešniji „igrači“ ni ne dolaze često da traže pomoć, te su dostupni podaci samo od pasivnih partnera.

Ovde su obuhvaćene sledeće igre: „Hajde, pobijte se“, „Perverzija“, „@Femkanje“, „Ženska čarapa“ i „Frka“. U većini slučajeva inicijator igre je žena. Ovo dolazi otud što se teži oblici igara, u kojima su muškarci inicijatori, graniče s kriminalom ili prelaze tu granicu, te im nije mesto ovde nego među igrama iz podzemlja. Na drugoj strani, ima preklapanja i između seksualnih i bračnih igara, te možemo reći da sve igre o kojima će ovde biti govora uključuju bračne parove u istoj meri kao i nevenčane.

1. HAJDE, POBIJTE SE VAS DVOJICA

Teza. Ovo može da bude manevar, ritual ili igra. U svakom slučaju, psihologija ove igre je u osnovi ženska. Zbog svoje dramatičnosti, HPSVD je dala podlogu dobrom delu svetske književnosti, kako dobre tako i loše.

1. Kao manevar ima romantičan prizvuk. Žena izmanevriše ili izazove dvojicu muškaraca da se pobiju, uz nagoveštaj ili obećanje da će pripasti onome ko pobedi. Kad je nadmetanje završeno, ona izvršava pogodbu. Ovo je primer poštene transakcije, te se pretpostavlja da posle toga ona i njen životni saputnik nastavljaju da žive srećno i dugovečno.

2. Kao ritual ima tendenciju ka tragičnosti. Običaj zahteva od dvojice muškaraca da se pobiju oko nje, mada ona sama to ne traži, pa čak i onda kad je već izabrala jednog od njih. Ako pogrešan čovek pobedi, ona mu svejedno mora pripasti. U ovom slučaju društvo a ne žena zapodeva igru HPSVD. Ako se ona pomiri sa sudbinom, onda je to poštena transakcija. Ako je neraspoločena i

razočarana, ishod ove igre otvara joj mnoge mogućnosti za igranje igara kao što je „Hajde da se pravimo naivni“.

3. Kao igra, „Hajde, pobijte se vas dvojica“ bliža je komediji. Žena upriliči megdan, i dok ona dvojica odmeravaju snagu, ona beži sa trećim. Unutrašnje i spoljašnje psihološke prednosti za nju i njenog izabranika proističu iz stanovišta da je fer-plej za budale, a komedija koju su izrežirali pruža im osnovu za unutrašnje i spoljašnje društvene prednosti.

2. PERVERZIJA

Teza. Heteroseksualne perverzije, kakve su fetišizam, sadizam i mazohizam, simptomatične su za zbunjeno Dete, te ih u skladu s tim i treba lečiti. Međutim, njihove transakcione strane, ispoljene u stvarnom polnom ponašanju, moguće je obrađivati uz pomoć analize igara. Ovo može da uspostavi društvenu kontrolu, tako da uvrnuti seksualni porivi - mada ostaju nepromenjeni - mogu biti, bar što se tiče njihovog stvarnog izživljavanja, neutralizovani.

Ljudi koji pate od blažih formi sadističkih ili mazohističkih poremećaja skloni su da zauzimaju stanovište „mentalnog zdravlja“ u jednoj primitivnoj varijanti. Oni osećaju da su obdareni jačim polnim nagonom, te bi produženo uzdržavanje od seksa moglo za njih da ima ozbiljne posledice. Ništa od ovoga ne mora da bude tačno, ali svejedno čini osnovicu za igru „Drvena noga“, pod parolom: „Šta biste drugo očekivali od nekoga sa tako jakim nagonom kao što sam ja“.

Antiteza. Primeniti uobičajenu pristojnost na samoga sebe i svog partnera, tj. uzdržati se od verbalnog ili fizičkog kinjenja i ograničiti se na konvencionalnije oblike snošaja. Ako je Beli prava lujka, ovim će biti isteran na površinu drugi element igre, koji se često jasno ispoljava u njegovim snovima: da njega malo interesuje sam snošaj, a pravo zadovoljstvo nalazi baš u ponižavajućoj predigri. To je nešto što on možda nije smatrao dovoljno vrednim svoje pažnje, ali sada će mu postati jasno šta mu smeta: „Posle ovolikog truda moram još i snošaj da imam!“ U tom trenutku situacija je mnogo povoljnija za posebnu psihoterapiju, jer je veći deo foliranja i zavaravanja poništen. Naravno, sve ovo važi samo za obične „seksualne psihopate“ kakve srećemo u praksi, a ne i za okorele zloćudne shizofreničare ili kriminalne perverte, niti za one koji ograničavaju svoju seksualnu aktivnost na teren mašte.

Igra „Homoseksualnosti“ razrađena je kao posebna subkultura u mnogim zemljama, dok je u drugima ritualizovana. Mnoga oštećenja do kojih dolazi usled homoseksualnosti proističu, u stvari, iz toga što je to pretvoreno u igru. Izazivačko ponašanje koje vodi u „Lopova i žandara“, „Što uvek baš meni mora da se desi“, „Krivo je društvo u kojem živimo“, „Svi veliki ljudi su bili“, i slično - dostupno je društvenoj kontroli koja svodi na minimum teškoće u funkcionisanju.

„Profesionalni homoseksualac“ troši mnogo vremena i energije, što bi moglo biti upotrebljeno za druge ciljeve. Analiza ovih igara može mu pomoći da uspostavi jedan mirni aranžman koji će mu ostaviti punu slobodu da uživa blagodati buržoaskog društva, umesto da se zakopava u igranje neke svoje varijante „Strašno, strašno“.

3. FEMKANJE

Teza. Ovo je igra koju igraju muškarac i žena a mogli bismo je pristojno nazvati, bar u nekim njenim blažim varijantama, „Šta Vam pada na pamet" ili „Indignacija". Može se igrati na raznim stupnjevima intenzivnosti.

1. „Femkanje" prvog stepena, ili „Šta Vam pada na pamet", vrlo je omiljeno na društvenim skupovima, a sastoji se u osnovi od blagog flerta. Bela daje znak da je dostupna i uživa u udvaranju koje joj priušti muškarac. Ali čim on otvori karte, igra je gotova. Ako je pristojna, ona mu može prilično otvoreno reći: „Hvala Vam na komplimentima, bilo mi je veoma prijatno." A zatim krenuti u nova osvajanja. Ako je manje darežljiva, prosto će otići.

Vešta igračica može da rastegne ovu igru u nedodogled, ako je skup dovoljno velik, tako da ona može da se prebacuje s mesta na mesto, a muškarac mora da preduzima složene manevre da bi je sustigao, a da to ipak ne bude suviše upadljivo.

2. U „Femkanju" drugog stepena, ili „Indignaciji", Bela nalazi samo sporedno zadovoljstvo u udvaranju Crnog. Njeno glavno zadovoljstvo dolazi od odbijanja tog udvaranja, pa je ova igra u svakodnevnom govoru poznata i kao „Sjaši, volino". Ona daje Crnome mnogo veće nade, tako da se on mnogo ozbiljnije uključuje u igru nego kod „Femkanja" prvog stepena, ali je i njeno uživanje veće dok posmatra u kakvom je čudu on kad doživljava odbijanje. Crni, naravno, ni sam nije tako naivan kao što izgleda, te dosta doprinosi i sam tome da se uvali do guše. Obično je to sa njegove strane neka vrsta igre „Šutni me".

3. „Femkanje" trećeg stepena je mračna igra koja se završava ubistvom, samoubistvom ili bar suđenjem. Ovde Bela navlači Crnog na kompromitujući fizički kontakt, a potom tvrdi da ju je zlikovački napastvovao ili da joj je naneo nepopravljivu štetu. U najciničnijoj varijanti Bela može da mu dozvoli čak i da dotera polni čin do kraja, kako bi izvukla i to uživanje od njega pre nego što se uskopisti. Ona može to da pokaže odmah, vičući na sav glas da je silovana, ali i mnogo kasnije, kao u slučajevima samoubistava ili ubistava kojima okončavaju dugotrajne ljubavne avanture. Ako odluči da igra na silovanje, neće joj biti teško da potkupi lažne svedoke ili da dobije podršku od bolesnih i radoznalih predstavnika štampe, policije,

savetodavaca ili rodbine. Međutim, ponekad se ovi „saveznici“ mogu cinično okrenuti protiv nje, pa ona gubi inicijativu i postaje oruđe njihovih igara.

U nekim slučajevima treća lica obavljaju drukčiju funkciju. Ona nameću igru Beloj protiv njene volje, jer hoće da igraju „Hajde, pobite se vas dvoje“. Oni je stavljaju u takav položaj da ne može da sačuva svoj obraz ako ne optuži partnera za silovanje. Ovo se naročito događa devojkama pre punoletstva. One bi često volele da nastave započetu vezu, ali zato što je pukla bruka ne ostaje im ništa drugo nego da romantičnu ljubav pretvore u „Femkanje“ trećeg stepena.

U jednoj dobro poznatoj priči, onemoćali Josif odbija da upadne u klopku „Femkanja“, pri čemu Potifarova žena pravi klasičan preokret na „Hajde, pobijte se vas dvojica“. Odličan primer kako grubi igrač može da reaguje na antitezu i kakve sve opasnosti čekaju ljude koji ne žele da igraju igre. Ove dve igre se kombinuju u dobro poznatoj „Igri lasice“, u kojoj žena najpre zavodi Crnog, zatim ga optuži za silovanje, a tada i njen muž izlazi na scenu da ucenjuje Crnog.

Jednu od najnesrećnijih i najopasnijih varijanti „Femkanja“ trećeg stepena otkrivamo prilično često među homoseksualcima koji se ne poznaju od ranije. Za sat-dva su oni u stanju da doteraju igru do one tačke kada mora krv da padne. Cinične i zločinačke verzije ove igre stalno pune crne hronike bulevarske štampe.

Prototip „Femkanja“ iz detinjstva isti je kao i kod „Frigidne žene“, u kojoj devojčica navodi dečaka da se ponizi ili zaprlja, a onda ga gleda sa visine, kao što je to klasično opisano kod Somerseta Moma u Oj Human Bondage ili, kao što smo već rekli, kod Dikensa u Velikim očekivanjima. Ov je drugi stepen. Oštrije varijante koje se približavaju trećem stepenu igraju se u opasnijim krajevima grada.

Antiteza. Čovekova sposobnost da izbegne uvlačenje u ovu igru ili da drži kontrolu u svojim rukama zavisi od njegove sposobnosti da razlikuje prave izraze osećanja od poteza u igri. Ako posetluje takvu sposobnost, onda može lepo da se zabavlja u lakom flertu „Sta Vam pada na pamet“. Sasvim je druga priča, međutim, sa „manevrom Poti'arove žene“, za koji je teško i zamisliti siguran protivotrov, sem da se beži glavom bez obzira i pre nego što ostali gosti počnu da se razilaze. Pisac ovih redova je 1938. godine sreo u Alepu, na Severozapadnom kraju Sirije, jednog oronulog Josifa koji je trideset

dve godine ranije napustio Carigrad pošto ga je jedna od Sultanovih dama dovela u nezgodan položaj tokom njegove poslovne posete haremu. Nije imao vremena da proda radnju, nego je samo pokupio svoje napoleone i otišao da se više nikad ne vrati.

Familija. Muške verzije „Femkanja“ moguće je sresti na svakom koraku u poslovnim odnosima: „Kauč za izbor glumica“ (a posle ipak ne dobije ulogu) i „Samo jedan poljubac“ (a posle dobije otkaz).

ANALIZA

Analiza koja sledi odnosi se na „Femkanje“ trećeg stepena, jer su svi elementi igre tu prikazan dramatično.

Cilj: Zlobna osveta.

Uloge: Zavodnica, Javor.

Dinamika (treći stepen): Zavist zbog penisa, oralno nasilje. „Sta biste hteli“ je falička igra, dok „Indignacija“, ima jake analne elemente.

Primeri: 1) Tužiću te mami, upišanko jedan. 2) Pogrešna žena.

Društveni model: Odrasli-Odrasli.

Odrasli (muško): „Izvinjavam se ako sam otišao dalje nego što ste nameravali.“

Odrasla (žensko): „Ispali ste nasilnik prema meni i morate snositi sve posledice.“

Psihološki model: Dete-Dete.

Dete (muško): „Vidi kako sam neodoljiv.“

Dete (žensko): „Sad sam te ukebala, kurvin sine.“

Potezi: 1) Ženski: zavođenje, muški: protiv-zavođenje. 2) Ženski: predaja, muški: pobeda. 3) Ženski: ostrvljivanje, muški: kapitulacija.

Prednosti: 1) Unutrašnje psihološke - Izražavanje mržnje i projekcija krivice. 2) Spoljašnje psihološke - Izbegavanje osećajne seksualne bliskosti.

3) Unutrašnje društvene - „Doš'o si mi na zicer, đubre“. 4) Spoljašnje društvene - „Strašno, strašno“, „Tužakanje“, „Hajde, pobijte se vas dvojica“, 5) Biološke - Seksualne i ratoborne čarke. 6) Egzistencijalne - Ja sam nepogrešiv.

4. ŽENSKA ČARAPA

Teza. Ovo je igra iz porodice „Femkanja“, samošto je njena najupadljivija karakteristika egzibicionizam koji je histeričnog karaktera. Žena dolazi u novo društvo i posle vrlo kratkog vremena podiže nogu, otkrivajući se izazivački, i uzvikuje: „Oh bože, opet mi je pošla petlja na čarapi!“ Ovo je sračunato na seksualno uzbuđivanje muškaraca i nerviranje žena. Svako neodobranje ovakvog Belinog ponašanja bilo bi, naravno, dočekaio dokazivanjem potpune nedužnosti ili protivoptužbama, i otud sličnost sa klasičnim „Femkanjem“. Značajno je primetiti Belino odsustvo prilagođavanja. Ona će retko sačekati da vidi sa kojom vrstom ljudi ima posla ili u

kom trenutku može najefikasnije da plasira svoj manevar. Stoga je ovaj manevar svima krajnje providan, što ne ostaje bez uticaja na njene odnose sa novim poznicima. I pored izvesne površne „pronicklivosti“, ona ne uspeva da shvati šta se s njom događa u životu, jer ocenjuje ljudsku prirodu sa suviše ciničnog stanovišta. Belin cilj je da dokaže kako drugi ljudi imaju pokvarenu maštu, a njen sopstveni Odrasli je premuntan od strane njenog deteta i Roditelja (obično majka pokvarene mašte) da ne uzme u obzir ni svoje izazivačko držanje, ni zdrav razum velikog broja ljudi sa kojima dolazi u dodir. Zato ova igra ima tendenciju da bude samouništavajuća.

Ovo je verovatno falička varijanta igre čiji sadržaj zavisi od društvenog poremećaja koji je u pozadini. Jedna „oralna“ varijanta omiljena je među ženama sa dubljim poremećajima i dobro razvijenim grudima. Takve žene obično sede sa rukama iznad glave kako bi što bolje isturile svoje grudi. Često im ni to nije dovoljno, nego skreću pažnju na svoje grudi i dodatnim primedbama o njihovoj veličini ili o nekim problemima u vezi s njima, kao što su kakva operacija ili žljezda. Neke vrste vrckanja verovatno predstavljaju analnu varijantu iste igre.

Nagoveštaj ove igre jeste da je žena seksualno dostupna. Zato je u nešto više simboličnom vidu igraju i udovice koje na taj način nedvosmisleno pokazuju da su slobodne.

Antiteza. Uz slabo prilagođavanje, ove žene pokazuju i odsustvo smisla za prihvatanje protivpoteza. Ako uigrana terapijska grupa ignoriše njenu igru ili joj se suprotstavi, ona jednostavno više neće dolaziti u tu grupu. U ovoj igri treba pažljivo razlikovati protivotrov od odmazde, jer ovo poslednje je znak da je Bela pobedila. Žene se bolje snalaze sa protivpotezima u igri „Ženska čarapa“ nego muškarci koji stvarno pokazuju vrlo malo inicijative za izlaženje iz igre. Zato je najbolje ovaj posao prepustiti ostalim prisutnim ženama.

5. FRKA

Teza. Klasičan oblik ove igre igraju nametljivi očevi i njihove zadojčene kćeri, a postoji i seksualno blokirana majka. Otac dolazi kući s posla i pronalazi kćerci neku falinku, a ona mu drsko odgovara. Ili kćerka povlači prvi potez tako što je drska prema ocu, a on joj onda pronalazi neku falinku. Oni podižu glasove i urnebes postaje sve aktivniji. Ishod zavisi od toga ko ima inicijativu.

Postoje tri mogućnosti: a) otac se povlači na spavanje treskajući vratima, b) kći se povlači na spavanje treskajući vratima, c) oboje se povlače u svoje spavaće sobe, treskajući svako svojim vratima. U svakom slučaju, kraj igre „Frka” označen je treskanjem vrata. „Frka” pruža naporno ali efikasno rešenje seksualnih problema koji nastaju između očeva i zadojčenih 60 kćeri u nekim domaćinstvima. Često njih dvoje mogu zajedno da žive pod istim krovom samo ako su ljuti jedno na drugo, a treskanje vrata podvlači svakome od njih činjenicu da imaju odvojene sobe.

U poremećenim domaćinstvima ovu igru moguće "je igrati na pokvareniji i prilično odvratan način. Otac sačekuje kćer uvek posle izlaska sa dečkom, pa je pažljivo ispituje i proverava joj odeću da bi bio siguran da nije imala snošaj. Ako naiđe i na najmanji osnov za sumnju, otac se tako razbesni da često ne može da se smiri sve dok ne izbací kćer iz kuće usred noći.

Vremenom će priroda učiniti svoje, razume se - ako ne te noći, onda sledeće ili one koja dolazi posle sledeće. Onda se pokazuje da su očeve sumnje bile oduvek „opravdane”, što on s uživanjem nabija na nos devojčinoj majci koja je sve to vreme stajala „bespomoćno” po strani.

Uopšte uzev, međutim, „Frku” mogu igrati i dve osobe koje žele da izbegnu seksualnu bliskost. To je, na primer, uobičajena faza igre „Frigidna žena”. Relativno je retka između mladića i njihovih majki, iz prostog razloga što je mladićima lako da pobegnu neprimetno uveče iz kuće. Na nižim uzrastima braća i sestre mogu jedno drugom da postavljaju uspešne prepreke i da ostvaruju delimična zadovoljenja kroz fizičku bitku, oblik ponašanja koji zadovoljava različite motive na raznim uzrastima i predstavlja u Americi poluritualni oblik „Frke” koji podržavaju televizija, pedagoški i medicinski autoriteti. U višim slojevima Engleske ova forma igre je (ili je bila) smatrana odsustvom

dobrih manira, pa je odgovarajuća energija kanalisana u dobro organizovanu „Frku“ sportskog borilišta.

Antiteza. Igra nije tako ogavna ocu kao što on voli da misli, te po pravilu kćerka povlači protivpotez time što zasniva rani, često prevremeni ili nametnuti brak. Ako je ikako-psihološki moguće, majka će upotrebiti protivotrov u ovoj igri time što će dići ruke od svoje delimične ili potpune frigidnosti. Igra se može ugasiti i ako otac postane seksualno zainteresovan negde ustranu, ali to može da dovede do komplikacija druge vrste. Kad ovu igru igraju bračni parovi, onda je protivotrov isti kao i kod „Frigidne žene“, odn. „Frigidnog muškarca“. Pod odgovarajućim uslovima „Frka“ sasvim prirodno vodi u „Tužakanje“.

10. IGRE IZ PODZEMLJA

Sa infiltriranjem „pomažućih“ struka u sudove, centre za socijalni rad i kazneno-popravne ustanove, kao i sa porastom prefriganosti kriminologa i organa javne bezbednosti, javila se potreba da zainteresovani postanu svesni i nekih igara koje se najčešće igraju u podzemlju, kako u zatvoru tako i van njega. Među njima su „Lopova i žandara“, „Kako se izlazi odavde“ i „Hajde da se pravimo naivni“.

1. LOPOVA I ŽANDARA

Pošto mnogi kriminalci jednostavno mrze pajkane, izgleda da oni nalaze isto toliko zadovoljstva, ako ne i više, u tome što će nadmudriti policiju kao i u onome što svojom kriminalnom aktivnošću stižu. Njihova krivična dela su na Odraslom nivou igre koje se igraju za materijalnu nagradu, plen.

Ali, na nivou Deteta glavna je uzbudljivost potere: izmigoljavanje i pritajivanje. Za divno čudo, detinji prototip „Lopova i žandara“ nije dečja igra lopova i žandara nego* igra žmurke u kojoj osnovni elemenat čini ucveljenost ako te uhvate. Kod manje dece se to jasnije vidi. Ako ga otac pronađe suviše lako, ucveljenost je tu, ali bez mnogo uživanja u igri. Ali ako je otac dobar igrač, onda zna šta treba da radi: on čeka malo dok mu dete ne da neki znak gde se nalazi, bilo izvirivanjem ili podvriskivanjem ili ispuštanjem nečega na pod. Tako dete primorava oca da ga nađe, ali ipak pokazuje i da mu je žao što je uhvaćeno. Ovoga puta je dete mnogo više uživalo jer je sačuvana napetost. Ako otac uopšte ne uspe da ga pronađe, dete se pre oseća razočarano nego pobednički. Pošto je uživanje u skrivanju postojalo, razlog treba tražiti na drugoj strani. Dete je razočarano zbog toga što nije bilo uhvaćeno. Kada dođe red na oca da se krije, on zna da ne sme suviše dugo da ostane neuhvatljiv, nego samo onoliko koliko je potrebno da bi detetu bilo zabavno. A dete je dovoljno mudro da napravi žalostan izgled kad je uhvaćeno. Ubrzo postaje jasno da je biti uhvaćen glavni dobitak u igri.

Stoga igra žmurke nije obična rasonoda nego prava igra. Na društvenom nivou, to je pravo nadmudrivanje koje pruža igračima najviše zadovoljstva ako se Odrasli u svima njima potrudu koliko god mogu. Na psihološkom nivou, međutim, ova igra postavljena je kao kockanje iz unutrašnje prinude u kojem Odrasli Belog mora da izgubi da bi njegovo Dete pobedilo. Ne biti uhvaćen je, u stvari, protivotrov

za ovu igru. Odraslija deca smatraju da ume da se igra onaj ko se tako uspešno sakrije tako da niko ne može da ga nađe. Takav igrač odstranjuje Detinji elemenat iz igre i prebacuje je na teren Odrasle veštine. On se ne igra više zabave radi. On spada u istu kategoriju u koju i vlasnik kazina ili profesionalni kriminalci kojima je stvarno do love a ne do sporta.

Izgleda da ima dve jasno izdvojene vrste kriminala-a po navici: oni koji se bave kriminalom u vidu inata, prvenstveno zbog dobiti, i oni koji su tu pre svega drugog zbog igre - sa velikom grupom između, od onih koji se podjednako dobro snalaze i na jednoj i na drugoj strani. „Obavezni dobitnik“ ne prlja ruke sitnim „poslovima“ i njegovo Dete stvarno ne želi da bude uhvaćeno pa, kako statistike pokazuju, najčešće i uspeva u tome. On je jedan od nesalomivih za koje uvek postoji neki izlaz. Na drugoj strani je „obavezni gubitnik“ koji igra „Lopova i žandara“ (L+Z) i retko je pri parama. Izuzeci od ovoga su više plod srećnih okolnosti nego veštine. Na dužu stazu gledano, čak i srećnici završavaju onako kako zahteva njihovo Dete, pre cmizdreći nego na visokoj nozi.

Igrač L + Z podseća donekle na Alkoholičara. On je u stanju da se prebacuje iz uloge Lopova u ulogu Žandara, i obratno. U nekim slučajevima on može da bude Roditeljski Žandar danju a Detinji Lopov kad padne mrak. Ako se kriminalac „popravi“, on može da igra ulogu Spasioca, postajući socijalni radnik ili aktivista Crvenog krsta. Ali, u ovoj igri Spasilac je mnogo manje značajan nego u igri „Alkoholičara“. Obično su, međutim, igrači sudbinski vezani za svoju ulogu Lopova, s tim što svaki od njih prolazi svoj sopstveni modus operandi na koji će biti uhvaćen. Jedni su lakši zalogaj za Žandare, drugi - teži.

Slična je situacija sa kockarima. Na društvenom i sociološkom nivou, „profesionalni“ kockar je čovek koji upražnjava kockanje „u vidu zanata“, tj. kao osnovni izvor prihoda za život. Ali među profesionalnim kockarima postoje, na psihološkom nivou, dve vrste ljudi. Ima onih koji sve vreme igraju igru, tj. igraju se sa Sudbinom. U njima želju Odraslog da pobjedi nadjačava potreba Deteta da izgubi. A tu su i oni koji drže kockarnice omogućujući ljubiteljima igre da igraju, a zarađujući pri tom i sebi za život, obično ne baš skroman. Oni sami ne igraju i trude se koliko god mogu to da izbegnu.

Međutim, i oni se ponekad, u naročitim uslovima, prepuštaju uživanju u igri, baš kao što i pravi kriminalci umeju ponekad da se prepuste igranju L + Z.

U svetlosti toga jasnije je zašto su studije psihologije i sociologije kriminalaca, uopšte uzev, dvosmislene i neproaktivne: one se bave, u stvari, dvema različitim vrstama ljudi, uobičajeni teorijski i iskustveni pojmovi nisu u stanju da ih razlikuju. Isto važi i za proučavanje kockara. Transakciona analiza i analiza igara pružaju neposredno rešenje ovih teškoća. Dvosmislenost je uklonjena transakcionim razdvajanjem, ispod društvenog nivoa, „igrača“ od „čistih profesionalaca“.

Okrenimo se sada od ovog opšteg stava razmatranju pojedinih primera. Neki provalnici, kao što je poznato, rade svoj posao bez i jednog suvišnog pokreta. Provalnik koji se igra „Lopova i žandara“ ostavlja za sobom „vizit-kartu“ širokogrudih uzgrednih vandalskih gestova kakav je, na primer, uneređivanje po skupocenoj odeći u obijenom stanu. Čisti obijač banke, kako pokazuje policijska dokumentacija, preduzima sve mere predostrožnosti kako bi izbegao primenu nasilja. Nasuprot tome, obijač banke koji se igra L + Z koristi i najmanju priliku da izlije svoj bes. Kao i svaki drugi profesionalac, čisti kriminalac voli da obavi svoje operacije na najčišće mogući način. Kriminalca koji igra L+Ž nešto prosto tera da zabrlja usred operacije.

Za istinskog profesionalca kažemo da nikad ne prelazi na akciju ako stvar nije dobro podmazana, dok igrač ima tendenciju da goloruk nasrće na zakon. Pravi profesionalci su na svoj način svesni kad se igra L+Z. Ako jedan član bande ispolji preterano interesovanje za igru, što bi moglo da dovede u pitanje uspeh posla, a naročito kad njegova potreba da bude uhvaćen počne da biva vidljiva, ostali preduzimaju drastične mere da suzbiju takve sklonosti.

Možda se baš zbog toga što pravi profesionalci ne igraju L+Ž tako retko i događa da oni budu stvarno i uhvaćeni, pa su zato oni i vrlo retko predmet sociološkog, psihološkog i psihijatrijskog proučavanja. To isto važi i za kockare. Otud je najveći deo našeg kliničkog znanja o kriminalcima i kockarima zasnovan na posmatranju samo jedne njihove vrste igrača, a ne i druge, pravih profesionalaca.

Kleptomani su (nasuprot profesionalnim lopovima iz radnji) dobar primer široke rasprostranjenosti u trivijalnoj varijanti. Verovatno je da ogroman broj zapadnjaka igra L+Z bar u mašti, što i prodaje novine na ovoj polovini zemljine kugle.

Ova maštarija se često odigrava u obliku snevanja o „savršenom zločinu" kojim bi žace bile potpuno nadigrane.

Varijacije L + Z su „Inspektora i lopova" (proneveritelji je igraju uz ista pravila i nagrade), „Carine i lopova" (šverceri) i si. Posebno je zanimljiva kriminalna varijanta „Tužakanja". I pored svih mera predostrožnosti, profesionalac može nekad biti uhapšen i izveden pred sud.

Za njega je „Tužakanje" veština koju upražnjava prema uputima koje dobija od svojih pravnih savetnika. Za advokate, ako su „obavezni dobitnici", „Tužakanje" je u osnovi igra sa porotom, u kojoj je cilj da se dobije a ne da se izgubi. Tu njihovu igru većina u društvu smatra konstruktivnom.

Antiteza. Ovo je briga pre za stručne kriminologe nego za psihijatre. Policijski i sudski aparat nisu zainteresovani za pariranje igri već u njoj, prema pravilima koje je postavilo društvo, igraju svoje uloge.

Treba, međutim, istaći jednu stvar. Naučni radnici na polju kriminologije se mogu šaliti s tim da ima nekih kriminalaca čije ponašanje otkriva da su u poteri našli uživanje i da su i sami poželeti da budu uhvaćeni. Oni se čak mogu s tim i složiti ako negde pročitaju, ali samo uslovno. Jer teško da će prihvatiti kao značajan faktor u svom „ozbiljnom" poslu nešto ovako „intelektualizovano". Teško je kriviti ih zbog toga kad znamo da je, primenom uobičajenih metoda psihološkog istraživanja, nemoguće demaskirati ovaj elemenat igre. Istraživaču nema drugog izbora nego da zažmuri nad odlučujućom tačkom, zato što nije u stanju da je obradi raspoloživim istraživačkim alatkama, ili da promeni alatke.

Živa je istina da te alatke nisu dosad otkrile nijedno jedino rešenje za bilo koji problem u kriminologiji. Možda bi se, stoga, istraživačima pozlatilo kad bi odbacili na stranu staromodne metode i prionuli na svež način. Dok se L + Z ne prihvati, ne samo kao zanimljiva anomalija nego i kao sama srž stvari u velikom broju slučajeva, dobar deo istraživanja u kriminologiji baviće se i dalje otrcanim

pitanjima, teorijskim apstrakcijama perifernim stvarima i bezveznostima.

ANALIZA

Teza. Da vidimo možeš li da me uhvatiš.

Cilj: Ohrabrenje.

Uloge: Lopov, Žandar; (Sudija).

Dinamika: Faličko nametanje, kao na primer 1) žmurke ili šuge, i 2) kriminal.

Društveni model: Roditelj-Dete.

Dete: „Da vidimo možeš li da me uhvatiš.“

Roditelj: „To je moj posao.“

Psihološki model: Roditelj-Dete.

Dete: „Moraš da me uhvatiš.“

Roditelj: „Aha, tu si.“

Potezi: 1) B: Suprotstavljanje (osporavanje autoriteta). C: Indignacija. 2) B: Sakrivanje. C: Nerviranje. 3) B: Izazivanje. C: Pobjeda.

Prednosti: 1) Unutrašnje psihološke - Materijalna naplata osiguranja za stare grehe. 2) Spoljašnje psihološke - Protivfobične. 3) Unutrašnje društvene - Da vidimo možeš li da me uhvatiš. 4) Spoljašnje društvene - Umalo da prođem bez toga (Razonoda: Oni umalo da prođu bez toga). 5) Biološke - Prepoznatljivost. 6) Egzistencijalne - Oduvek sam bio na gubitku.

2. KAKO SE IZLAZI ODAVDE

Teza. Istorijski je dokazano da najbolje podnose zatvor oni osuđenici koji strukturiraju svoje vreme nekom delatnošću, rasonodom ili igrom. Izgleda da je ovo vrlo dobro poznato političkim policijama, koji kažu da su u stanju da slome neke zatvorenike jednostavno time što ih drže u pasivnosti i izolaciji od kontakta sa ljudima.

Omiljena delatnost zatvorenika u samicama je čitanje ili pisanje knjiga, a omiljena rasonoda

- bekstvo, po čemu su neki od njih, kao Kazanova ili baron Trenk, postali slavni.

Omiljena igra je „Kako se izlazi odavde“ („Hoću kući“), koja se takođe igra i u državnim bolnicama. Ovu igru treba razlikovati od radnje istog imena, poznate i kao „Dobro ponašanje“ u zatvoru. Osuđenik koji stvarno želi da što pre izađe na slobodu naći će načina da se istakne u očima zatvorskih vlasti kako bi ostvario svoju nameru. U današnje vreme se to često ostvaruje i igranjem igre „Psihijatrija“ - podvrsta „Grupna terapija“. Igru „Hoću kući“, međutim, igraju oni pitomci kazneno-popravnih zavoda ili pacijenti u bolnicama čije Dete ne 64 želi stvarno da izađe na slobodu. Oni simuliraju „Dobro ponašanje“, ali u kritičnom trenutku sabotiraju sami sebe i ne bivaju pušteni. Tako u „Dobrom ponašanju“ zajedničkim zalaganjem Roditelj, Odrasli i Dete postižu oslobađanje, dok se u „Hoću kući“ Roditelj i Odrasli drže propisanog redosleda poteza sve do kritičnog trenutka u kojem Dete - koje se u stvari užasava od mogućnosti izlaska u neizvesnost spoljašnjeg sveta - preuzima stvar u svoje ruke i sve kvari. „Hoću kući“ bila je česta igra među izbeglicama koje su pred kraj tridesetih godina ovog veka stizale iz Nemačke u SAD i tu postajale duševni bolesnici. Posle izvesnog vremena dolazilo bi do poboljšanja njihovog zdravstvenog stanja i do molbi da ih puste iz bolnice. Ali, kako se približavao dan otpusta tako su se sve jače vraćali simptomi bolesti.

Antiteza. I „Dobro ponašanje“ i „Hoću kući“ mogu lako otkriti i rešavati na profesionalnom nivou službena lica budnog oka. Početnici u grupnoj terapiji, međutim, bivaju često zavedeni.

Iskusni grupni terapeut, koji zna da su to najčešći oblici zloupotrebe u psihijatrijski orijentisanim kaznionama, od samog početka neće

dozvoliti da mu promaknu ovakve stvari i rešavaće ih pre nego što uzmu maha.

Pošto je „Dobro ponašanje“ poštena radnja, kao takvoj joj i treba prići, s tim što nije na odmet razgovarati o tome otvoreno u grupi. „Hoću kući“, na drugoj strani, ako prepadnutog pitomca (štićenika) treba ponovo vratiti u život na slobodi, zahteva aktivno lečenje.

Familija. Bliski rođak igre „Hoću kući“ je radnja po imenu „Morate me saslušati“. Ovde pitomac nekog zavoda ili korisnik neke socijalne službe traži svoje pravo žalbe. Cesto su te žalbe bezvezne. Svrha ovakvog ulaganja žalbi je da čovek uveri samog sebe da će ga vlasti slušati. Ako oni kojima su žalbe upućene pogreše i pomisle da je igraču stalo do postupanja po žalbama, pa ga iz bilo kojih razloga odbiju, iz toga se može izroditi svašta. Ako ispune sve što je traženo, broj zahteva biće povećan. Ako jednostavno strpljivo i sa vidljivim znacima zainteresovanosti saslušaju sve žalbe, igrač „Morate me saslušati“ biće zadovoljan i spreman na saradnju, ne tražeći ništa više. Službeno lice mora da upozna razliku između igre „Morate me saslušati“ i ozbiljnih zahteva da se nešto poboljša. „Opanjkavanje“ je još jedna od igara iz ove familije. Za pravog kriminalca će „Opanjkavanje“ biti deo napora da se što pre iskobelja iz mardelja, te ga možemo smatrati pre veštinom nego igrom. Kažnjenik, međutim, koji igra „Opanjkavanje“ ne koristi ga da bi efikasno stigao* što pre na slobodu, jer ako bi se to obistinilo, ne bi više imao koga da opanjkava.

3. HAJDE DA GA SREDIMO NA BRZAKA

Teza. Prototip ove igre je „Robna, kuća“, u kojoj prodavač uspostavlja lažnu poverljivost sa kupcem, ali i mnoge sitne mućke, pa čak i igra lasice, spadaju u stvari u HDGSNB. Niko ne može da bude tučen u igri HDGSNB ako mu lopovluk nije u krvi, jer se prvi potez sastoji iz toga što Crni kaže Belom da je neka ovca dušu dala da bude opelješena. Kad bi Beli bio pošten, zaštitio bi ili upozorio žrtvu, ali njemu se to ne događa. Taman kad treba da dođe do isplate, nešto iskrasne i Beli konstatuje da mu je ulog propao. Ili u igri lasice gde žrtva ulazi baš u momentu kada je trebalo da joj budu nabijeni rogovi. Tada Beli, koji je dotle igrao po svojim pravilima koja su mu izgledala pošteno, otkriva da je sada primoran da poštuje pravila žrtve, što mu ne pada baš lako.

Zanimljivo je da se od ovce (Belog) očekuje da poznaje pravila HDGSNB i da ih se drži.

Pošteno cmizdrenje predstavlja ukalkulisan rizik za valjatore (Crni), te oni neće uzeti za zlo Belom čak i malo bude slagao policiju da bi se sam izvukao. Ali ako pretera u tome, pa optuži lažno svoje pajtaše valjatore (na primer, za krađu), to će biti protumačeno kao varanje u igri i neće naići na dobar prijem. Na drugoj strani, malo ima razumevanja i za onog valjatora koji upadne u gužvu kada pokuša da obradi ovcu koja je pri piću, jer time pokazuje nepoznavanje zanata, što od njega ne bi trebalo očekivati. Isto važi i za onoga koji naleti na ovcu sa smislom za humor, jer je opštepoznato da u takve žrtve ne treba imati 65 poverenja da će, tokom cele igre, sve do završne faze koja se pretvara u igri, „Lopova i žandara”,-dobro odigrati ulogu pristojnog građanina u HDGSNB. Iskusni valjatori strepe odi ljudi koji prsnu u smeh kada primete da su prevareni.

Treba imati u vidu da stvarno zezanje na nečiji račun nije igra HDGSNB, jer predmet zavatlavanja stvarno postaje žrtva, dok se u HDGSNB predmet prevare izvlači a Beli postaje žrtva. Zezanje je rasonoda, dok je HDGSNB igra u kojoj je šala aranžirana tako da pogađa onoga ko je hteo da profitira od, nje.

Očigledno je da se HDGSNB igra sa tri ili četiri igrača (policija je četvrti igrač). Isto tako, očevidna je sličnost sa „Hajde pobite se vas dvojica”.

BELEŠKA

Dugujemo zahvalnost dr Franklinu Ernstu sa Kalifornijskog medicinskog fakulteta u Vakavilu, Vilijemu Kolinsu iz Kalifornijskog rehabilitacionog centra u Norku, i Lorensu Minsu iz Kalifornijskog zatvora za muškarce u Tehačapiju - za njihovo sistematsko bavljenje proučavanjem igre „Lopova i žandara” i za korisne primedbe koje su u razgovoru dali.

BIBLIOGRAFIJA

1. Frederik Vajzman (Wiseman) u članku „Psihijatrija i pravo: upotreba i zloupotreba psihijatrije u sudskim slučajevima ubistva" (American Journal of Psychiatry, 118 : 289-299, 1961) daje: jasan i tragičan primer grubog igranja „Lopova i žandara". Primer se odnosi na dvadeset trogodišnjeg čoveka koji je ubio svoju verenicu i predao se policiji. To mu je jedva pošlo za rukom jer mu policija nije poverovala, pa je morao četiri puta da im priča sv ispočetka.

Kasnije je izjavio: „Izgledalo mi je kao da sam celog života težio tome da završim na električnoj stolici. Ako je tako bilo, neka tako i bude." Autor kaže da je smešno bilo očekivati od nestručne porote da shvati složeno psihijatrijsko veštačenje koje je izloženo na suđenju vrlo stručnim terminima.

Gledano sa stanovišta igara, sve je moguće vrlo jednostavno izložiti: devetogodišnji dečak odlučuje (iz razloga koji su nedvosmisleno potvrđeni na sudu) da je njemu suđeno da završi na električnoj stolici.

On provodi ostatak života posvećen ostvarivanju tog cilja i predaje se na kraju, pošto je svoju devojku upotrebio kao metu.

2. Za detaljnije podatke o igri „Lopova i žandara" i drugim igrama koje igraju pitomci po! zatvorima vidi članak F. H. Ernsta i V. C. Kitinga (Keating) „Psihijatrijski tretman kalifornijskog prestupnika" (American Journal of Psychiatry, 120:974-979, 1964).

11. IGRE IZ ORDINACIJE

Za profesionalnog psihoterapeuta koji se bavi analizom igara najvažnije su igre koje se uporno igraju u njegovoj ordinaciji i kojih, pre svih ostalih, mora biti svestan. Njih nije teško proučavati iz prve ruke u sopstvenoj ordinaciji. Mogu se prema ulozi inicijatora podeliti na tri vrste:

1. Igre koje igraju terapeuti i socijalni radnici: „Hoću samo da ti pomognem“ i „Psihijatrija“.

2. Igre koje igraju stručno obrazovani ljudi kad postanu pacijenti u grupnoj terapiji, kao „Staklena bašta“.

3. Igre koje igraju ostali pacijenti: „Socijalni slučaj“, „Seljanka“, „Glupan“ i „Drvena noga“ („Vađenje na ludilo“).

1. STAKLENA BAŠTA

Teza. Ovo je varijanta igre „Psihijatrija“ koju najvatrenije igraju mladi stručnjaci društvenih nauka, a naročito klinički psiholozi. U društvu svojih kolega ovi mladi ljudi vole da igraju „Psihoanalizu“, često vrlo duhovito, upotrebljavajući izraze kao „Sad se ispoljava tvoj hostilitet“ ili „Koliko odbrambeni mehanizam može da postane mehaničan“. Ovo je obično bezopasna i zabavna razonoda, normalna faza ja one koji u njoj učestvuju u procesu učenja zanata. A ako se u društvu nađe nekoliko originalnih ljudi - može da postane vrlo prijatna svima. (Piscu ovih redova najomiljenija je „Vidim da je opet počela Nedelja borbe protiv paraprakse“.) Kao članovi terapijskih grupa i pacijenti, neki od ovih mladih ljudi orni su da se mnogo ozbiljnije pozabave ovakvim međusobnim ubadanjem. Pošto u ovoj situaciji nema mnogo vajde od ovakve razonode, terapeut je često prinuđen da preseče s tim. Tada se čela stvar može pretvoriti u igranje „Staklene bašte“.

Tek diplomirani studenti pokazuju veliku sklonost preteranom respektovanju nečega što oni nazivaju „autentičnim osećanjima“. Izražavanju nekog takvog osećanja može da prethodi najava da je ono na pomolu. Posle najave, opisuje se osećanje ili čak i izlaže grupi na uvid, kao da je u pitanju neki redak cvet prema kome se treba odnositi s dužnim poštovanjem.

Reakcije ostalih članova grupe primaju se vrlo svečano, te nastaje atmosfera slična onoj u botaničkoj bašti kada razgovaraju

poznavaoci cveća.

Samo što je tema ovog razgovora, govoreći jezikom analize igara, da li ovaj primerak zaslužuje da bude izložen na „Saveznoj izložbi osećanja“. Skeptična intervencija terapeuta može biti dočekanu snažnim otporom, kao da je on neki neotesanko koji svojim nezgrapnim prstima gnječi latice nekog egzotičnog cveta. A terapeut je, sasvim prirodno, pošao od toga da ne možemo razumeti anatomiju i fiziologiju cveta ako ga ne rastavimo na njegove sastojke.

Antiteza. Najbolji protivotrov, bez koga je teško i zamisliti neki terapeutski napredak, sadržan je u ironiji kojom provejava prethodni opis igre. Ako se ništa ne preduzme, ova igra može neizmenjeno da traje godinama i da se posle toga pacijent oseća kao da je imao neko „terapeutsko iskustvo“ tokom kojeg je „ispoljio hostilitet“ i naučio da se „suoči sa osećanjima“ na način koji mu daje određenu prednost u odnosu na manje srećne kolege. A, u stvari, događalo se malo šta što je moglo da ima neki dinamički značaj, te uloženo vreme nije iskorišćeno za ostvarenje terapeutskih ciljeva na najbolji moguć način.

Ironija u opisu ove igre nije uperena protiv pacijenta, nego protiv njegovih učitelja i onog kulturnog miljea koji podstiče na takvo cepidlačenje. Ako je upućena u pravi čas, skeptična primedba može uspešno da odvoji ove ljude od njihovih sujetnih Roditeljskih uticaja i da ih okrene manje samouverenom i prepotentnom stavu u transakcijama s drugim ljudima. Umesto da neguju svoja osećanja u klimi staklene bašte sa veštačkim grejanjem, oni počinju da im omogućavaju prirodno rašćenje, kako bi mogla da budu ubrana kad se rascvetaju.

Najočiglednija prednost ove igre je spoljašnje psihološka, pošto je bliskost izbegnuta postavljanjem specijalnih uslova pod kojima je moguće izražavati osećanja i specijalnih ograničenja za reagovanje prisutnih na njih.

2. HOĆU SAMO DA TI POMOGNEM

Teza. Ovu igru moguće je igrati u svakoj sredini gde stručnjaci daju ton, a ne samo među psihoterapeutima i socijalnim radnicima. Međutim, najčešće je srećemo, i to u najživlje rascvetanim bojama, baš u sredini socijalnih radnika određene vrste obrazovanja. Pisac

ovih redova je pod zanimljivim okolnostima došao do jasnog uvida u tok ove igre. U jednoj partiji pokera, sem dvojice, svi igrači bili su izašli, a ispalo je da su to bili jedan psiholog-istraživač i jedan poslovni čovek. Ovaj drugi imao je dobre karte i stavio je velik ulog. Na to je psiholog, koji je imao neoboriv adut, povicio ulog.

Trgovac je napravio zbunjenu facu, a psiholog je samo pritvorno primetio: „Ne uzbuđuj se, hoću samo da ti pomognem!" Trgovac se još malo premišljao, pa je onda otvorio karte.

Psiholog je pokazao da su njegove karte jače, a partner je potom tresnuo svojim kartama, ogorčen. Ostali prisutni se nisu uzdržavali od smeha na psihologovu dosetku, a poraženi je samo procedio ojađeno: „Baš si mi pomogao!" Psiholog je namignuo piscu ovih redova, nagoveštavajući da se njegov vic odnosio na psihijatrijski ceh. U tom trenutku struktura ove igre izašla je pred oči u punoj jasnoći.

Radnik ili terapeut bilo koje profesije daje pacijentu ili nekom drugom neki savet. Savetovani se vraća da saopšti kako savet nije imao željenog efekta. Terapeut sleže ramenima i rezignirano pokušava iz početka. Ako ima oštrije oko, primetiće kod sebe mali nagoveštaj grize savesti, ali pokušaćće ipak ponovo. Obično on ne oseća potrebu da u ovoj situaciji dovodi u pitanje svoje sopstvene motive, jer zna da bi isto tako postupile i mnoge druge kolege sa sličnim školovanjem, i da će ga njegovi pretpostavljeni podržati pošto se pridržava „ispravnog" postupka predviđenog u takvim slučajevima.

Ako naleti na grubog igrača, kao što je kakav agresivan opsesivac, biće mu sve teže i teže da se ne oseti trapavim. A onda je nadrljao i situacija će biti sve više pogoršana. U najgorem slučaju, završiće suočen sa nekim razjarenim paranoidom koji upada jednog dana, ljut kao ris, vičući: „Vidiš šta sam uradio zbog tebe!" I tada će njegova griza savesti izbiti na površinu u vidu izgovorene ili neizgovorene misli: „Ali ja sam samo hteo da ti pomognem!" Njegova razljućenost zbog nezahvalnosti koju je doživeo može da odvede prema ozbiljnim unutrašnjim patnjama koje otkrivaju da i u pozadini njegovog ponašanja leže složeni motivi. Ova ljutnja je za njega glavni dobitak u igri.

Prave pomagače ne treba brkati sa igračima „Hoću samo da ti pomognem“ (HSDTP). „Mislim da možemo nešto da učinimo s tim“, „Znam šta treba uraditi“, „Moje zaduženje je da ti pomognem“ ili „Cena moje usluge je...“ - sve je to drukčije nego „Hoću samo da ti pomognem“. Prve četiri varijante predstavljaju, brat bratu, Odrasle ponude da stručne kvalifikacije budu stavljene na raspolaganje čoveku u nevolji, dok u HSDTP postoji skriveni motiv koji je za konačan ishod važniji od stručne veštine. Ovaj motiv zasnovan je na stanovištu da su ljudi nezahvalan i stalni izvor novih razočaranja. Izgledi na uspeh uznemiravaju Roditelja u stručnjaku i podstiču ga na sabotazu, pošto bi uspeh doveo u opasnost njegovo polazno stanovište. Igraču HSDTP je potrebno da se ponovo uveri kako pomoć neće biti prihvaćena, nezavisno od toga sa kakvom revnošću je ponuđena. Korisnik odgovara: „Vidiš da sam pokušao.“ Ili: „Ne vredi ti da se trudiš, meni nema pomoći.“

Elastičniji igrači mogu da se nagode: ljudi mogu i da prihvate pomoć, samo im treba malo više vremena za to. Zbog toga su terapeuti skloni da zaziru pomalo od svojih brzih uspeha, jer znaju da će se na redovnim sastancima kolegijuma sigurno naći neko da im zameri na tome.

Na suprotnom kraju klackalice, najdalje od vatrenih igrača HSDTP, nalaze se dobri advokati koji pomažu svojim klijentima bez mnogo afektacije i sentimentalnosti. Ovde zanatsko majstorstvo preuzima mesto koje kod igrača HSDTP ima pritvorna revnost.

Neke škole za socijalne radnike kao da su obrazovni centri za formiranje igrača HSDTP, pa onima koji diplomiraju u tim školama nije lako da se otrgnu od strasti za ovom igrom. Dobru ilustraciju za neke od iznetih tvrdnji naći ćemo kasnije u opisu komplementarne igre „Socijalni slučaj“.

Lako je u svakodnevnom životu prepoznati HSDTP i razne njene ogranke. Igra se u krugu porodice i među rođacima (npr. „Nabaviću ti to u pola cene.“), igra se među odraslima koji preko Crvenog krsta rade s decom. Naročito je omiljena među roditeljima, a komplementarna igra koju igraju deca je obično „Vidi šta sam uradio zbog tebe“. U društvenom smislu, ovo može biti varijanta „Trapadoza“, u kojoj se šteta pravi tokom pomaganja, a ne na mah kao u osnovnoj formi igre. Klijent je žrtva koja, sa svoje strane, može

da igra „Što to uvek mora baš meni da se desi" ili neku od varijanti te igre.

Antiteza. Postoji nekoliko oprobanih načina kako stručnjak da uzvrat na poziv za igranje ove igre. Izbor jednoga od njih zavisiće od toga kakav je odnos između stručnjaka i pacijenta, posebno od stava pacijentovog Deteta.

1. Klasičan psihoanalitički protivotrov je najtemeljniji, ali i najteži za pacijenta. Poziv na igru se potpuno ignoriše. Pacijent onda pokušava sve jače. Konačno, on pada u stanje očaja, koje se ispoljava besom ili potištenošću, što pokazuje da je igra osujećena. Ova situacija može da dovede do korisnog suprotstavljanja terapeutu.

2. Nešto nežnije (ali ne izveštačeno) suprotstavljanje terapeut može da pokuša čim prvi put oseti poziv na igru. On jasno stavlja do znanja pacijentu da je njegov terapeut a ne direktor.

3. Još nežniji postupak je da se pacijent uvede u terapeutsku grupu i ostavi drugim pacijentima da izađu s tim na kraj.

4. Sa akutno uznemirenim pacijentom može biti neophodno da se u prvoj fazi prihvati igra.

Ovakve pacijente treba da preuzme psihijatar koji, kao čovek medicinskog obrazovanja, može da im prepíše i lekove i neke higijenske mere koje nisu izgubile svaku vrednost ni u ovoj eri sedativa. Kada lekar prepíše higijenski režim - sa kupanjem, gimnastikom i urednim obedima, pored lekova -pacijent:

1) poštuje taj režim i oseća se bolje; 2) strogo se pridržava režima, ali se žali da mu ništa ne pomaže; uz put pominje da je zaboravio na režim i da nije poštvovao uputstva, jer i onako nije osetio nikakvo poboljšanje. U drugom i trećem slučaju ostaje na psihijatru da odluči da li je pacijent u toj fazi već spreman za analizu igara ili mu je potrebno još nešto da ga pripremi za kasniju psihoterapiju. Psihijatar mora pažljivo da odmeri vrednost propisanog u odnosu na sklonost pacijenta ka igranju igre sa tim režimom, pa tek onda da vidi šta će i kako će dalje.

Pacijentu, na drugoj strani, stoji na raspolaganju sledeća antiteza: „Ne pričaj ti meni šta d radim bih pomogao sebi, nego ću ja tebi da kažem šta ti da radiš da bi mi pomogao". Ako je terapeut poznat kao Trapađoz, onda je bolji protivotrov: „Nemoj da pomažeš meni, pomaži njemu". Ali, na žalost, ozbiljni igrači igre „Hoću samo da ti

pomognem" nemaju uopšte smisla za humor. Ako pacijent primeni protivotrov, to neće po njega izaći na dobro, i terapeut može da ga uzme na zub za ceo život. Ni u svakodnevnom životu, ako čovek nije spreman da ide nemilosrdno do kraja i da podnese sve moguće konsekvence, nije preporučljivo parirati ovoj igri. Tako, na primer, odbijanje usluge koju nudi neki rođak („Mogu to da ti nabavim po sniženim cenama") može da stvori ozbiljne porodične komplikacije.

ANALIZA

Teza: Niko ne poslušá što mu ja kaŕem da uradi.

Cilj: Smirivanje krivice,

Uloge: Pomagač, Korisnik.

Dinamika: Mazohizam.

Primeri: 1) Deca uče, roditelj se mesa. 2) Socijalni radnik i korisnik.

Društveni model: Roditelj-Dete.

Dete: „Šta sad da radim?“

Roditelj: „Evo šta ćeš ti da radiš.“

Psihološki model: Roditelj-Dete.

Roditelj: „Vidi kako sam spretan.“

Dete: „Pokazaću ti ja da nisi.“

Potezi: 1) Traŕenje uputstava - Davanje uputstava. 2) Smandrljan stručni postupak - Prekor.

3) Očigledno pokazivanje promašenosti primenjenog postupka - Prećutno izvinjavanje.

Prednosti: 1) Unutrašnje psihološke - Mučeništvo. 2) Spoljašnje psihološke - Izbegavanje suočavanja sa svojom nespremnošću. 3) Unutrašnje društvene - „Roditeljski sastanak“, projektivna varijanta; nezahvalnost. 4) Spoljašnje društvene - „Psihijatrija“, projektivna varijanta. 5) Biološke - Šamari od korisnika, tapšanje po ramenu od pretpostavljenih. 6) Egzistencijalne - Svi su ljudi nezahvalni.

3. SOCIJALNI SLUČAJ

Teza. Polazište ove igre najbolje je formulisao Henri Miler u Kolosu iz Marusija: „Taj događaj mora da se zbio one godine kad sam ja traŕio posao tako da ga ne nađem. To me podsetilo da mi se, ni onako očajnom kakav sam mislio da jesam, nije omaklo da pogledam oglase koji nude zaposlenja“.

Ova igra je, kad je igraju socijalni radnici koji ŕive od toga, komplementarna sa „Hoću samo da ti pomognem“ (HSDTP). „Socijalni slučaj“ se igra sa istim profesionalizmom, jer i korisnik usluga socijalnih službi ŕivi od te igre. Neposredno iskustvo pisca ovih redova sa igrom „Socijalni slučaj“ dosta je ograničeno, ali kao odlična ilustracija prirode ove igre i njene uloge u našem društvu može da posluŕi sledeće svedočenje jednog od njegovih najdarovitijih učenika.

Gđica Crna je bila socijalni radnik u jednoj službi za socijalno staranje, koja se specijalno bavila - a za to je dobijala i državne dotacije - ekonomskom rehabilitacijom sirotinje, što je u stvari trebalo da znači: pomagati im da nađu i zadrže neko korisno zaposlenje. Korisnici ove službe su, prema zvaničnim izveštajima, stalno „pokazivali određeni napredak“, ali je malo ko od njih i do kraja „rehabilitovan“. To možemo razumeti, podvlačeno je, kad znamo da je većina njih bila na brizi socijalnog staranja godinama, prebacujući se sa jedne na drugu instituciju, a ponekad i koristeći usluge pet-šest istovremeno. To su bili osvedočeni „teški slučajevi“.

Gđica Crna je ubrzo shvatila, jer je bila obrazovana za analizu igara, da osoblje ove službe dosledno igra HSDTP, pa joj je bilo zanimljivo kako korisnici to primaju. Da bi to proverila, iz nedelje u nedelju pitala je one koji su bili povereni njoj na obradu koliko su šansi za zaposlenje isprobali. Bila je zainteresovana da otkrije da li oni, mada je pretpostavka da iz dana u dan pomno traže posao, ne ulažu u stvari vrlo malo napora u tom pravcu. A i kad ga ulažu, to ponekad deluje komično. Na primer, jedan čovek je govorio da svakog dana piše bar na neki oglas za posao. „Za koju vrstu posla“, raspitivala se gđica Crna. Njegov odgovor je bio da bi voleo posao trgovačkog putnika. „Je li to jedina vrsta oglasa na koje si se odazivao“, pitala je ona. On je odgovorio da jeste, ali i da mu verovatno dosta otežava traganje činjenica što prilično zamuckuje. Nekako u isto vreme stiglo je već i do ušiju njenog pretpostavljenog kakva pitanja ona postavlja, te je bila ukorena što „vrši pritisak“ na korisnike.

Gđica Crna je, ipak, odlučila da nastavi svojim putem i dovede do kraja rehabilitaciju nekih od njih. Odabrala je one koji su očigledno bili dobrog zdravlja i fizički sposobni, te nisu imali 70 opravdanja da i dalje žive na teret socijalne pomoći. Sa ovako odabranom grupom ona je razgovarala o igrama HSDTP i „Socijalni slučaj“. Kada su postali svesni postojanja ovih igara, ona im je rekla da će ih, ako ne nađu posao, skinuti sa spiska za socijalnu pomoć i prebaciti na brigu drugim službama. Nekoliko njih odmah je našlo zaposlenje, što je za neke bilo po prvi put posle godina provedenih u neradu.

Ali nekima od njih nije bilo pravo što je ona tako postupala sa njima i pisali su njenom pretpostavljenom, žaleći se na nju. Pretpostavljeni

ju je pozvao i sada ukorio još teže nego prvi put, tvrdeći da njeni slučajevi, iako su sada našli zaposlenje, nisu „stvarno rehabilitovani”. On je čak nagovestio mogućnost, o kojoj je već bilo govora, da gđica Crna ne ostane više u toj službi. Koliko je mogla da skupi hrabrosti, a da ne oteža još više svoj položaj u službi, gđica Crna je vrlo taktično pokušala da sazna šta se podrazumeva pod „stvarno rehabilitovanim” u toj službi. To joj nikad nije pošlo za rukom. Rečeno joj je samo da ona „vrši pritisak” na ljude, a činjenica da isti ljudi sada po prvi put posle dužeg vremena izdržavaju svoje porodice nije joj pripisana u zasluge.

Pošto je njoj to zaposlenje bilo potrebno, a sada je postajala ozbiljna opasnost da ga izgubi, neki njeni prijatelji su pokušali da pomognu. Ugledni upravnik jedne psihijatrijske klinike napisao je pismo njenom pretpostavljenom, u kojem kaže kako je čuo da gđica Crna ima nekoliko vrlo efikasno rešenih socijalnih slučajeva, pa moli da ona izloži svoja iskustva na sastanku stručnog osoblja njegove klinike, Njen pretpostavljeni nije dio odobrenje za to.

U ovoj prilici jedna socijalna služba postavila je svoja pravila igre „Socijalni slučaj” kao komplementarna lokalnim pravilima HSDTP. Postojao je prećutni sporazum između socijalnog radnika i njegovog korisnika, koji je išao otprilike ovako.

Socijalni radnik: „Pokušaću da ti pomognem (pod uslovom da tebi ne bude ništa bolje).”

Korisnik: „Tražiću zaposlenje (pod uslovom da ne moram i da ga nađem).”

Ako bi korisnik prekršio taj sporazum time što bi mu bilo bolje, služba bi izgubila svog korisnika a korisnik bi izgubio povlastice socijalne pomoći, pa bi se oboje osećali kažnjenim.

Ako bi socijalni radnik prekršio sporazum, kao što je to učinila gđica Urna, i naterao korisnike da stvarno nađu posao, služba bi bila kažnjena žalbama korisnika (koje mogu doći do ušiju viših instanci), a korisnik bi opet gubio svoje privilegije.

Ukoliko se oboje pokoravaju nepisanim pravilima, oboje dobijaju ono što žele. Korisnik dobija svoje povlastice i brzo uči šta služba od njega očekuje zauzvrat: mogućnost da mu pruži „ruku pomoćnicu” (kao deo HSDTP) i da ga „obradi” u vidu „analize slučaja” (koju može da izloži na stručnom sastanku osoblja). Korisnik se radosno

pokorava ovim zahtevima, jer to njemu donosi isto toliko zadovoljstva koliko i službi. Tako oni postižu fino slaganje i nijedno od njih nema ni najmanju želju da prekida ovako zadovoljavajući odnos. Gđica Crna je, u stvari, „dohvatila problem“ umesto da „pruža ruku pomoćnicu“, i predlagala stručni sastanak osoblja na kojem bi bilo reci o uslovima života u lokalnoj zajednici a ne o pojedinačnim „slučajevima“. Ovo je uznemirilo sve one kojima je bilo upućeno, kao da se nije u potpunosti poklapalo sa usvojenim ciljevima službe.

Na dve stvari ovde treba skrenuti pažnju. Prvo, „Socijalni slučaj“ kao igru, koja nema veze sa stanjem fizičke, mentalne ili ekonomske nesposobnosti, igra samo mali procenat korisnika socijalne pomoći. Drugo, nju će podržavati samo oni socijalni radnici koji su školovani za igru HSDTP. Ostali socijalni radnici je neće trpeti.

Srodne igre su „Bivši borac“ i „Klinika“. „Bivši borac“ ispoljava isti simbiotički odnos, ali ovoga puta između Saveza boraca i drugih organizacija, na jednoj, i izvesnog broja „profesionalnih boraca“ koji imaju zakonske povlastice onesposobljenih ratnika, na drugoj strani. „Klinika“ je omiljena kod izvesnog dela onih koji dolaze u ambulante velikih bolnica. Za razliku od igrača 71 „Socijalnog slučaja“ ili „Bivšeg borca“, igrači „Klinike“ ne dobijaju ništa u novcu, nego imaju druge vrste povlastica. Oni obavljaju i društveno korisnu funkciju, jer su spremni da učestvuju u nastavi za medicinsko osoblje i u istraživanjima patoloških procesa. Iz ovoga on mogu izvući Odraslo zadovoljstvo kakvo ne postoji u igrama „Socijalni slučaj“ i „Bivši borac“.

Antiteza. Uskraćivanje povlastice je najbolji protivotrov ako je moguće primeniti ga. Ovde rizik ne dolazi od samog igrača, kao u drugim igrama, nego od toga što je ova igra deo društvene kulturi podržavana je od igrača komplementarne igre HSDTP. Opasnost preti od kolega iz struke, od uznemirene javnosti, državnih službi i zaštitničkih udruženja. Primedbe koje dolaze posle primene protivpoteza u igri „Socijalni slučaj“ mogu da vodi glasnom pokliču „Da, da, kako vam se čini“, na koji možemo gledati kao na zdravu, konstruktivnu radnju ili rasonodu, čak i ako povremeno obeshrabruje iskrenost. U stvari, ceo američki politički sistem demokratskih sloboda počiva na ovlašćenju (koje nije dostupno u mnogim drugim oblicima vladavine) da bude postavljeno ovo pitanje. Bez takvog

ovlašćenja, društveni napredak za dobro čoveka biva doveden u pitanje.

4. SELJANKA

Teza. Prototip seljanke je ona poljoprivrednica iz Bugarske, koja je prodala kravu da bi skupila potreban novac da otputuje u Sofiju na univerzitetsku kliniku, jer je muči artritis.

Tamo ju je pregledao profesor lično i otkrio kod nje toliko zanimljiv slučaj bolesti da je morao da je prikaže studentima. On nije samo utvrdio simptome bolesti i dao dijagnozu, nego je odredio i terapiju. Ceo taj postupak ispunio je seljanku strahopoštovanjem.

Pre nego što je otišla, dobila je od profesora recept za lekove i detaljna uputstva kako da ih upotrebi i šta sve još treba da radi da bi ozdravila, bila je preplavljena oduševljenjem zbog njegove učenosti, pa je na bugarskom izgovorila nešto u smislu: „Hej, baš ste Vi divan čovek, profesore!"

Međutim, nije joj bilo ni na kraj pameti da postupi po dobijenim uputstvima. Prvo, u njenom selu nema apoteke. Drugo, i da ima, ona nikad ne bi ispustila iz ruku jedan tako dragocen list papira. Niti je imala mogućnosti za primenu ostalih uputstava, kao što je hidroterapija, dijeta i si. Ona nastavlja da živi kao i ranije, mučeći se sa svojom boli, ali srećna što može svakome da se pohvali kakvo super lečenje joj je prepisao veliki profesor iz Sofije, kome ona izražava svoju zahvalnost, moleći se za njega svake večeri.

Nekoliko godina kasnije, kada je profesor drugim poslom prolazio kroz njeno selo, prepoznao je seljanku kad je pritrčala da mu poljubi ruku, zbog njegovog božanstvenog leka koji joj je prepisao pre toliko vremena. On velikodušno prihvata njeno obožavanje i posebno mu je milo dok mu priča koliko joj je dobro činilo propisano lečenje. U stvari, on se toliko zaneo svojim uspehom da nije ni primetio kako ona hramlje isto onako teško kao i pre.

Kao društvena igra, „Seljanka" se igra u naivnoj i prefriganoj varijanti, obe pod istim motom: „Hej, ala ste Vi divan čovek, g. Mudrijaševiću" (HDĆM). U naivnoj varijanti, Mudrijašević stvarno jeste super. On je slavni slikar, pesnik, dobrotvor ili naučnik, a naivne mlade žene često prevaljuju velike razdaljine u nadi da će se sastati sa njim i moći, pune obožavanja, da mu sede uz skute i lakiraju njegove nesavršenosti. Pronicljiva žena, koja se svojevolejno otisne u avanturu ili brak s takvim čovekom koga iskreno obožava ili ceni,

može u potpunosti da bude svesna njegovih slabosti. Ona može čak i da ih koristi kako bi postigla ono što hoće.

Sa ovim dvema vrstama žena, igra proističe iz lakiranja ili iskorišćavanja nesavršenosti, dok naivnost leži u njihovom istinskom poštovanju njegovih dostignuća koja su one u stanju da procenjuju sa dovoljnom tačnošću.

U prepredenoj varijanti Mudrijašević može ali ne mora da bude super, ali se u svakom slučaju suočava sa ženom koja ne ume da ceni ono što je najbolje u njemu. Za nju bismo možda mogli reći da je prostitutka visoke klase. Ona igra „Malecka ja” i koristi HDCM kao čisto laskanje, da bi ostvarila svoje sebične ciljeve. Ispod površine, ona ili ne može da ga podnese ili mu se podsmeva. Ali, baš nju briga za njega - ona je zainteresovana samo za onaj cubok koji ide uz njega.

Kao klinička igra, „Seljanka” se igra u dve slične varijante, obe pod istim motom: „Hej, ala ste Vi divan čovek, profesore” (HDČP). U naivnoj verziji, pacijentkinji će biti dobro dokle god može da veruje u HDPC, što stvara za terapeuta određenu obavezu - da se pristojno ponaša i u svom javnom i u svom privatnom životu. U prepredenoj varijanti, pacijentkinja veruje da će terapeut nasesti njenoj HDPC i pomisliti u sebi: „Vi imate neuobičajen dar zapažanja”

(VINDZ). Kad ga jednom utera u tu poziciju, neće joj biti teško da ga na pravi budalom i onda promeni terapeuta. Ako se on ne da tako lako navući na tanak led, možda joj može i pomoći.

Najjednostavniji način da pacijentkinja dobije igru HDPC jeste - da joj ne bude bolje. Ako je zlonamerna, ona će preduzeti aktivnije mere da ga nasamari. Jedna žena je igrala HDPC sa svojim psihijatrom i simptomi joj se nisu ublažavali. Konačno ga je napustila, uz mnoge zahvalnosti i izvinjenja. Onda se obratila svom cenjenom parohu za pomoć i igrala je HDPC sa njim. Posle izvesnog vremena, ona ga je zavela da igraju „Femkanje” drugog stepena. Zatim je ispričala svojoj komšinici, kad su se videle u dvorištu preko plotu, onako „u poverenju”, da se strašno razočarala u popa Crnog šio je, u trenutku slabosti, počeo da se nabacuje jednoj tako nedužnoj i skromnoj ženi kao što je ona. Pošto mu poznaje suprugu, ona će mu to, naravno, oprostiti, ali ipak... itd. Ovo poveravanje omaklo joj se neplanirano i tek posle se, „na svoje zaprepašćenje”, setila da je ta susedka član

crkvenog odbora. Svog psihijatra je pobedila time što joj nije bivalo bolje, a svog sveštenika time što ga je zavela, mada to nije baš volela da prizna.

Ali, sledeći psihijatar doveo ju je u terapeutsku Krupu gde nije mogla da manevriše na uobičajen način. A onda je, bez gubljenja vremena na igranje HDCP i VNDZ, počela detaljnije da ispituje svoje ponašanje i uz pomoć grupe uspeła je da se odrekne obeju svojih igara - i HDCP i „Femkanja“.

Antiteza: Terapeut mora prvo da proceni da li NO igra naivno, pošto bi u tom slučaju trebalo, za dobro pacijentkinje, dozvoliti nastavak igre sve dok se njen Odrasli ne učvrsti dovoljno da bismo mogli rizikovati protivmere. Ako igra nije naivna, protivmere treba preduzeti u prvoj povoljnoj prilici, pošto pacijentkinja bude dovoljno pripremljena da može da shvati šta se događa. Terapeut onda tvrdoglavo odbija da da savet a kada pacijentkinja počne da se buni, on joj jasno stavlja do znanja da to nije obična „kockarska psihijatrija“ nego njegova smišljena politika. Uskoro će njegovo odbijanje ili razbesneti pacijentkinju ili ubrzati pojavljivanje simptoma akutnog unutrašnjeg nespokojsva.

Sledeći korak zavisi od zloćudnosti pacijentkinjinog stanja. Ako je previše otkočena, treba se na uobičajen način pozabaviti njenim akutnim reakcijama, kako bi opet bili stvoreni preduslovi za nastavak terapije. Prvi cilj, u slučaju prepredene varijante, jeste da odvojimo Odraslog od dvoličnog Deteta, kako bismo igru mogli da analiziramo.

U društvenom životu treba izbegavati svako intimno spetljavanje sa naivnim igračima HDCM, kao što svaki inteligentniji menadžer i traži od svojih popularnih zvezda. Sa druge strane, one žene koje igraju prefrigani HDCM vrlo su inteligentne i zanimljive ponekad, samo kad bi mogle da budu izlečene od igranja te igre. Od njih je moguće načiniti prilično atraktivnu prinovu porodičnom društvenom krugu.

5. PSIHIJARIJA

Teza. Psihijatriju kao veštinu treba razgraničiti od „Psihijatrije“ kao igre. Shodno onome što znamo iz priznatih izvora objavljenih u naučnim časopisima i knjigama, sledeće metode, između ostalih, imaju vrednosti za lečenje psihijatrijskih oboljenja: elektrošok, hipnoza, medikamenti, psihoanaliza, ortopsihijatrija i grupna psihoterapija. Ima i drugih metoda koje se redom koriste, te o njima ovde neće biti reci. Svaku od pomenutih metoda možemo koristiti i u igri „Psihijatrije“ koja počiva na stanovištu „Ja sam iscelitelj“, potkrepljenom diplomom. („Ovde piše da sam ja iscelitelj.“). Treba imati na umu da je ovo dobroćudno, graditeljsko stanovište, i da ljudi koji igraju „Psihijatriju“ pod uslovom da su stručno obrazovani, mogu da učine dosta dobra.

Verovatno je, međutim, da bismo nešto i dobili na terapeutskom učinku kada bi ushićenost terapeuta bila umerenija. Antitezu je davno formulisao Ambroaz Pare (Pare), rekavši nešto u smislu: „Ja ih lečim, ali Bog ih izleći.“ Svaki student medicine čuje i ovakve mudre izreke, između ostalih, kakve su: *primum non nocere* ili *vis medicatrix naturae*. Psihoterapeuti koji dolaze iz nemedicinskih zanimanja nisu, međutim, izloženi ovim upozorenjima iz davnina.

Stanovište „Ja sam iscelitelj zato što ovde piše da sam iscelitelj“ može da bude opterećenje i smetnja, ali ga možemo pretvoriti i u prednost ako ga revidiramo u smislu: „Ja ću primeniti terapeutske veštine koje sam naučio, sa nadom da će to doneti neki boljitak.“ Time j izbegnuta mogućnost igara koje bi počinjale sa: „Pošto sam ja iscelitelj, sam si kriv ako ti nije bolje.“ (Tj. „Hoću samo da ti pomognem“.) Ili sa: „Pošto si ti iscelitelj, meni će zbog tebe biti bolje.“ (Tj. „Seljanka“.). Sve ovo je, naravno, u načelu poznato svakom savesnom psihoterapeutu. A sigurno je da je svaki terapeut koji je ikada iznosio neki slučaj pred osobljem neke ugledne klinike - postao svestan toga. I obratno - dobra klinika i jeste dobra zbog toga što čini svoje terapeute svesnim toga.

Na drugoj strani, igra „Psihijatrija“ bujaće više među pacijentima koje su ranije lečili manje sposobni terapeuti. Ima pacijenata, na primer, koji umeju da proberu slabe psihoanalitičare i premeštaju se od jednog do drugog, pokazujući da su neizlečivi a, uz put, uče da igraju „Psihijatriju“ sve oštrije, tako da je na kraju teško i

prvoklasnom kliničaru da tu odvoji žito od kukolja. Iz pacijentovog ugla, dvostruka transakcija izgleda ovako: Odrasli: „Došao sam da se lečim.“

Dete: „Ti me nikad nećeš izlečiti, ali ćeš me zato naučiti kako da budem bolji neurotičar (kako da bolje igram ‚Psihijatriju‘).“ „Duševno zdravlje“ se igra na sličan način. Tu je iskaz Odraslog: „Sve će biti bolje ako ja primenim načela duševnog zdravlja, o kojima sam čitao i čuo.“ Jedna pacijentkinja je naučila da igra „Psihijatriju“ od prvog terapeuta, „Duševno zdravlje“ od drugog, a ako ishod još jednog dodatnog napora - počela je prilično dobro da igra i „Transakcionu analizu“. Kada je o tome otvoreno razgovarano sa njom, pristala je da digne ruke od „Duševnog zdravlja“, ali je tražila dozvolu da nastavi igranje „Psihijatrije“, jer se tako prijatnije oseća.

Transakcioni terapeut se složio. I tako je ona tokom sledećih meseci nastavila svake nedelje da deklamuje svoje snove i da ih tumači. Konačno, delimično i u znak zahvalnosti, odlučila je da bi moglo biti zanimljivo da se iščeprka šta je u stvari sa njom. Postala je ozbiljno zainteresovana za transakcionu analizu i imala je uspeha u tome.

Varijanta „Psihijatrije“ je i „Arheologija“ (ovaj naziv dugujem dr Normanu Raj deru iz San Francuska), u kojoj pacijentkinja polazi od stanovišta da bi, samo kad bi otkrila ko je prvi počeo, sve odjednom bilo dovedeno u red. To vodi u neprekidno prebiranje po događajima iz detinjstva. Ponekad terapeut može da bude uvučen u igru „Kritike“, gde pacijentkinja opisuje svoja osećanja u raznim situacijama, a terapeut joj govori šta pri tome nije valjalo. „Samoizražavanje“ je uobičajena igra u nekim terapeutskim grupama i počiva na dogmi: 74 „Osećanja su dobra stvar.“ Pacijent koji upotrebljava vulgarne psovke može, na primer, da doživljava aplauze, ili bar prećutno divljenje. Promućurnijoj grupi, međutim, ne bi promaklo da je u pitanju igra.

Neki članovi terapeutskih grupa izoštre čula za igre iz familije „Psihijatrije“ i ne ustežu se mnogo da novom pacijentu kažu otvoreno ako misle da on igra klasičnu „Psihijatriju“ ili „Transakcionu analizu“, umesto da mu rad u grupi bude put do pravog uvida u sebe. Jedna žena, koja je prešla iz grupe za samoizražavanje u razvijeniju grupu, ispričala je priču o nekom rodoskrvnom odnosu iz

svog detinjstva. Umesto strahopoštovanja, na koje je naučila da nailazi kad god ispriča ovu priču, ona je bila dočekana nezainteresovanošću - što ju je prilično razbesnelo. A onda je bila zaprepašćena kada je otkrila da je njena nova grupa bila više zainteresovana za njen transakcioni gnev, nego za rodoskrvnjenje iz prošlosti, pa je - tako iritirana - prebacila grupi nešto što je, po njenom mišljenju, očigledno bila vrhunski uvreda: optužila ih je da nisu nikakvi frejdisti. Sam Freud je, naravno, ozbiljnije shvatao psihoanalizu i izbegavao je da pravi od nje igru time što je govorio da on lično nije frejdista.

Tu skoro demaskirana je nova verzija „Psihijatrije“ po imenu „Reci mi ovo“, donekle nalik na društvenu rasonodu „Dvadeset pitanja“. Beli se seti nekog sna ili neke nezgode, a ostali članovi – često uključujući i terapeuta - pokušavaju onda da nađu tome neko tumačenje postavljajući umesna pitanja. Dogod Beli odgovara, istraga se nastavlja – sve dok neko od članova grupe ne postavi pitanje na koje Beli ne može da odgovori. Tada se Crni zavali na naslon svoje stolice sa značajnim izrazom na licu koji kao da kazuje: „Aha! Da si umeo da odgovoriš i na to pitanje, sigurno bi osetio olakšanje, što znači da sam ja učinio svoje.“ (Ovo je dalji rođak igre „Što ti ne - Da, ali“.) Neke terapeutske grupe su skoro u potpunosti izgrađene na ovoj igri, te mogu da postoje godinama uz minimalne promene ili napredak. „Reci mi ovo“ pruža priličan manevarski prostor Belom (pacijentu) koji može, na primer, da igra svoju paralelnu igru, osećajući se neefikasnim, ili može da joj parira, odgovarajući na sva postavljena pitanja, pri čemu će uskoro izbiti na videlo sav gnev i nezadovoljstvo ostalih članova zbog toga što im je Beli uzvratilo kao da im je rekao: „Odgovorio sam na sva vaša pitanja i vi me niste izlečili - na šta to liči?“ „Reci mi ovo“ se, takođe, igra u školskim učionicama, kada učenici znaju da „tačan“ odgovor određenog tipa, na neko pitanje koje postavlja nastavnica, nije uopšte moguće naći u onome što su učili, nego treba pogađati šta nastavnica u tom trenutku želi da čuje. Cepidlačka verzija ove igre se odvija na časovima starogrčkog, gde nastavnica uvek bolje zna od svakog učenika i može kadgod hoće da ih napravi budalama, dokazujući to nekim skrivenim osobenostima teksta. Ovo se, takođe, često igra na časovima hebrejskog.

6. GLUPAN

Teza. U blažoj verziji ove igre, teza „Glupana“ bi mogla da glasi: „Hajde zajedno da se smejemo mojoj trapavosti i gluposti.“ Ozbiljno poremećeni ljudi je, međutim, mogu igrati namćorasto, nešto kao: „Glup sam, takav sam i šta mogu – ostaje jedino da mi ti nešto učiniš.“

Obe verzije se igraju sa stanovišta potištenosti. „Glupana“ treba razgraničiti od „Trapadoza“, gde je stanovište napasnije a trapavost je samo mamac za oprostaj. Treba je razlikovati i od „Klovna“, što i nije igra nego razonoda koja služi da potkrepi stanovište: „Baš sam simpatičan i bezopasan.“ Kritička transakcija u „Glupanu“ je da Beli natera Crnog da ga nazove budalom, ili bar da reaguje tako kao da je ovaj stvarno glup. To će reći da se Beli ponaša kao Trapadoz, ali ne traži oprostaj. U stvari, oprostaj unosi nemir u njegovu dušu jer ugrožava njegovo stanovište. On može da se ponaša i kao glupi Avgust, ali ne dajući do znanja da se šali. Baš i želi da njegovo ponašanje uzimamo ozbiljno kao znak njegove stvarne gluposti. U tome ima značajne spoljašnje dobiti, jer ukoliko Beli manje uči utoliko će bolje igrati. Tako u školi ne mora da gruva, a na poslu ne mora da se znoji da bi stekao dodatne kvalifikacije potrebne za 75 napredovanje na bolje radno mesto. Od najmanjih nogu naučio je da će svi biti najzadovoljniji njime dogod je budala, makar i govorili suprotno. Pa se svi mnogo iznenade kad se, u nekom momentu neočekivane opasnosti, pokaže - ako on odluči da otvori karte da on nije uopšte glup kao što izgleda.

Antiteza. Za blažu formu igre postoji jednostavan protivotrov: ne treba igrati, ne treba se srne jati njegovoj trapavosti, ne nasedati na njegovu glupost.

Tako je u njemu moguće steći dobrog prijatelja za sva vremena. Jedna od finesa ove igre je i to što je često igraju ciklotimne ili manično-depresivne osobe. Kada su takvi ljudi u fazi razgaljenosti, onda izgleda kao da oni stvarno uživaju u tome što se svi smeju na njihov račun. I često je teško uzdržati se, jer oni ostavljaju utisak kao da ne trpe uzdržavanje - što je donekle i tačno, jer to dovodi u pitanje njihovo stanovište i kviri im igru.

Ali zato, kad su u fazi potištenosti, kivni su na one koji su im se smejali, a oni koji su se uzdržali uveravaju sebe da su pravilno

postupili. Tada neko od uzdržanih jedino i može imati pristup u pacijentovu sobu i razgovarati sa njim - toliko se povlači u sebe, dok svi oni „kompanjoni“ iz igre dobijaju status neprijatelja.

Nema nikakvog smisla ubeđivati Belog da nije glup. On stvarno može biti prilično ograničene pameti, čega je i svestan, pa zbog toga uostalom igra i počinje. Međutim, istini za volju, u nekim užim oblastima on može biti izrazito darovit: često je baš „psihološko čulo“ jedna od tih stvari u kojima je lucidan. Nije na odmet odati mu priznanje na uspesima koje postiže u tim uskim oblastima svoje nadarenosti, ali to nema nikakve veze sa nespretnim pokušajima njegovog „razumevanja“. Ovo mu može pružiti gorko zadovoljstvo saznanjem da su drugi još gluplji od njega, ali - to mu je slaba uteha za sopstvenu ograničenost. Takvo „razumevanje“ nije baš najpametniji terapijski postupak, nego pre liči na potez u igri „Hoću samo da ti pomognem“.

Protivotrov za „Glupana“ nije da ova igra bude zamenjena drugom, nego da se uzdrži od igranja bilo koje igre.

Antiteza za namćorastu verziju predstavlja nešto složeniji zadatak, jer takav igrač ne pokušava da izazove smeh ili prezir nego bespomoćnost ili razdraženost, a to su reakcije s kojima on ume da izađe na kraj. „Pa, učini mi nešto.“ Tako on dobija, bilo kako bilo. Ako Crni ne učini ništa, to je zato što je bespomoćan. Ako pak učini, to je iz razdraženosti. Otud sklonost ovih ljudi da igraju, takođe, i „Što ti ne - Da, ali“, iz čega mogu da izvlače isto zadovoljstvo u nešto blažem obliku. Ne postoji lako rešenje za ovaj slučaj, niti će ga uskoro biti, sve dok psihodinamika ove igre ne bude razjašnjena mnogo bolje.

7. DRVENA NOGA

Teza. Najdrastičniji oblik „Drvene noge“ je „Vađenje na ludilo“. U transakcionom smislu, to znači: „Šta se može očekivati od nekoga ko je toliko poremećen kao ja - zar da se uzdrži od ubistva?“ Na to porota treba da odgovori: „Naravno da ne, teško bismo mogli da Vam nametnemo jedno takvo ograničenje!“ „Vađenje na ludilo“ je, kad se igra na sudu, prihvatljiva igra u američkoj kulturi, ali je ipak treba razlikovati od skoro opšteprihvaćenog pravnog načela da od osobe koju muči teška duševna boljka ne možemo razumno očekivati da bude odgovorna za svoje postupke. U

Japanu je pijanstvo, a u Sovjetskom Savezu učešće u ratu, usvojeno kao dovoljan razlog za oslobađanje od odgovornosti za sve vrste nekontrolisanog ponašanja (prema obaveštenjima kojima raspolaže pisac ovih redova).

Start za „Drvenu nogu“ je: „Šta očekujete od čoveka sa drvenom nogom?“ Ako je već tako, na-76 ravno da se od čoveka sa drvenom nogom ne očekuje ništa drugo do da hoda sam. Ali, možemo i drukčije prići svemu tome. Tokom drugog svetskog rata bio je jedan čovek sa drvenom nogom koji je po bolnicama za ranjenike davao priredbe kao step-igrač, i to kakav step-igrač. Ima ljudi koji su izgubili vid, a bave se pravnom praksom ili zauzimaju izborne političke funkcije (jedan takav je trenutno gradonačelnik u mestu boravka pisca ovih redova), potpuno gluvi ljudi su vrsni psihijatri, a ljudi bez ruku pišu na pisačkoj mašini.

Sve dok je neko ko ima stvaran, preuveličan ili izmišljen telesni nedostatak zadovoljan svojom sudbinom, možda je najbolje ne mešati se. Ali, onog trenutka kad zatraži psihijatrijsku pomoć, treba postaviti pitanje da li on koristi svoj život na za sebe najbolji način i može li da prevaziđe svoj nedostatak. Terapeut je u ovoj zemlji primoran da se suprotstavi uverenjima velikog dela školovanog sveta.

Čak i bliski rođaci, koji su bili najglasniji u izražavanju nezadovoljstva posledicama njegove onemoćalosti, mogu da se okrenu protiv psihoterapeuta ako kojim slučajem pacijent počne da pokazuje pametno poboljšanje. Za analitičara igara ovo je lako razumljivo, ali zbog toga nije i lako rešivo. Svi oni ljudi oko pacijenta, koji su igrali igru „Hoću samo da ti pomognem“, ugroženi su

verovatnim prekidom igre ako pacijent počne da pokazuje znake da je stao na svoje noge, a ponekad su u stanju da preduzmu prosto nezamislive protivkorake - samo da bi ometali lečenje.

Obe strane vidljive su u primeru ovog mucavca, korisnika socijalne pomoći u službi socijalnog staranja gde je radila gđica Crna, o kome smo govorili povodom igre „Socijalni slučaj”. Taj čovek igrao je „Drvenu nogu” u klasičnoj verziji. Nije bio u stanju da nađe posao i ispravno je zaključio da to dolazi prvenstveno od činjenice što zamuckuje, pošto ga ne interesuje nijedna druga profesija sem trgovačkog putnika, a zamuckivanje tu teško može da bude neka prednost. Kao slobodan građanin, on je imao pravo da traži zaposlenje u bilo kojoj oblasti, ali

- s obzirom da zamuckuje |- njegov izbor zanimanja dovodi u sumnju čistotu njegovih motiva.

Reagovanje službe socijalnog staranja na pokušaj gđice Crne da prekine tu igru bilo je vrlo nepovoljno za nju. „Drvena noga” je naročito pogubna u kliničkom izdanju, jer pacijent može da nađe terapeuta koji igra istu igru i koristi isto „vađenje”, te je napredak nemoguć.

To je relativno lako upriličiti u slučaju „Vađenja na ideologiju”: „Šta možemo očekivati od čoveka koji živi u društvu kao što je naše?” Jedan pacijent je kombinovao ovo sa „Vađenjem na psihosomatiku”: „šta možemo očekivati od čoveka sa psihosomatskim tegobama?” Uvek je nalazio terapeuta koji će priznati bar neko od njegovih vađenja, ali nijedan mu nije priznao opravdanost oba, čime bi mu učinio život mnogo lagodnijim, niti mu je odbacio oba vađenja, čime bi bio primoran da izmišlja nešto novo. Tako je dokazao da psihijatrija nije u stanju da pomaže ljudima.

Neka od vađenja koja pacijenti koriste da bi opravdali poremećeno ponašanje su: nazebi, povrede glave, stresovi vezani uz pojedine situacije i stresovi koji prate moderni život, zatim američka kultura i ekonomski sistem. Svaki pismeni igrač može bez po muke da pronađe zgodne učene citate kojima će se potpomoći u vađenju. „Pijem zato što sam Irac.” „Ovo mi se nikad ne bi dogodilo da sam živio u Sovjetskom Savezu ili na Tahitima.” A živa je istina da su pacijenti u duševnim bolnicama Sovjetskog Saveza ili Tahitija vrlo slični onima iz američkih državnih bolnica.¹ Posebna vađenja, u stilu

„Da nije bilo njih" ili „Oni su me izneverili", treba pažljivo vagati u kliničkom miljeu, a isto tako i u društvenim istraživanjima.

Nešto razređenija vađenja su kao: „Šta možemo očekivati od čoveka koji a) potiče iz razbijene porodice, b) neurotičan je, c) psihoanalizira se ili d) pati od bolesti poznate pod 77 imenom alkoholizam?" Ali, sledeće vađenje je prevršilo svaku meru: „Ako prestanem ovo da radim, onda neću imati šta da analiziram i tako neću nikada moći da ozdravim."

Naličje „Drvene noge" je „Rikša" u kojoj osoba startuje sa: „Da su samo imali (rikše), (morske lavove), (devojke koje govore staroegipatski) u ovom gradu, ja nikad ne bih upao u ovaj sos."

Antiteza. Protiv-„Drvena noga" nije komplikovana ako terapeut ume jasno da razlikuje Roditelja i Odraslog u samome sebi i ako je cilj terapije shvatljiv obema stranama.

Kao Roditelj, terapeut može da bude ili „dobar" ili „strog". Ako je „dobar", može da usvoji pacijentovo vađenje, naročito ako se ono slaže sa njegovim sopstvenim shvatanjima, možda i uz obrazloženje da ljudi ne mogu biti odgovorni za svoje postupke dok ne završe terapiju. Ako je „strog", može da odbije vađenje i da uđe u preganjanje sa pacijentom. Oba ova stava već su poznata igraču „Drvene noge" koji zna kako da izvuče maksimum za sebe iz svakog od njih.

Kao Odrasli, terapeut odriče obe ove mogućnosti. Kada pacijent pita: „Šta se može očekivati od neurotičara kao što sam ja?" (ili potegne bilo koje drugo vađenje koje mu je trenutno pri ruci), odgovor glasi: „Ja ne očekujem ništa. Pitanje je šta Vi očekujete od samoga sebe."

Jedini njegov zahtev je iliti pacijent pokloni ozbiljnu pažnju ovom pitanju, a jedini ustupak koji čini je da ostavi dovoljno vremena pacijentu da nađe svoj odgovor - sve od pola meseca do pola godine dolazi u obzir, zavisno od odnosa koji vlada među njima i od ranije pripremljenosti pacijenta.

BIBLIOGRAFIJA

1. Berne, E., „The Cultural Problem: Psychopatology in Tahiti“, American Journal of Psychiatry, 116: 1076-1081, 1960.

12. DOBRE IGRE

Psihijatar ima najbolji, ako ne i jedino moguć, položaj za pravilno analiziranje igara, ali, na nesreću, on dolazi u dodir uglavnom sa ljudima koje su njihove igre uvalile u nevolju. To znači da su igre dostupne kliničkom posmatranju sve, u izvesnom smislu, „rđave“ igre. A i po definiciji igra uvek sadrži skrivene transakcije, te u njoj nužno postoji elemenat iskorišćavanja. Ova dva razloga, jedan praktičan a drugi teorijski, čine traganje za „dobrim“ igrama vrlo teškim. „Dobra“ igra može biti definisana kao igra čiji društveni doprinos preteže nad složenošću njenih motiva, naročito ako je igrač načisto sa tim motivima, bez osećanja uzaludnosti ili cinizma. To će reći da je „dobra“ igra ona koja doprinosi istovremeno i dobrobiti igrača, i razvoju onoga koji naseda. Pošto i u najboljim formama društvene akcije i organizacije dosta vremena mora da ode na igranje igara, traganje za „dobrim“ igrama treba uporno nastavljati. Ove je izloženo nekoliko primera koji su skromni i kvalitetom i kvantitetom.

To su: „Akcijaš“, „Kavaljer“, „Srećan što može da pomogne“, „Lokalni mudrac“ i „Oni će se radovati što me poznaju“.

1. AKCIJAŠ

Teza. Strogo gledano, ovo je pre rasonoda nego igra i nesumnjivo je da deluje graditeljski na sve zainteresovane. Američki poštar koji odlazi u Tokio da pomogne pri raznošenju pošte, ili američki specijalista za uho-grlo-nos, koji provodi godišnji odmor radeći u bolnici na Haitima, najverovatnije će se isto tako osvežiti i nakupiti zanimljivih doživljaja za prepričavanje kad stignu kući kao i da su bili na safariju u Africi, ili da su provodili vreme vozeći kola kroz krkljanac transkontinentalnog autoputa. „Korpus mira“ je u današnje vreme ozvaničio za Amerikance igru „Akcijaša“. „Akcijaš“ postaje, međutim, igra ako rad nije cilj nam po sebi, nego ustupa mesto nekom skrivenom motivu, a služi samo da čovek sebe pokaže i tako ostvari nešto drugo. Ali, čak i pod tim uslovima ova igra ne gubi svoju graditeljsku prirodu i svakako spada u prihvatljivije kam uf laže za druge delatnosti (koje takođe mogu biti graditeljske).

2. KAVALJER

Teza. Ovu igru igraju muškarci koji nisu seksualno ugroženi - ponekad su to i mlađi ljudi, zadovoljni u svojim ljubavnim vezama ili brakovima, a češće starija gospoda koja se elegantno povukla u monogamiju ili celibat. Pri susretu sa odgovarajućim pripadnikom ženskog pola, Beli ne propušta nijednu priliku da istakne njene izuzetne kvalitete, nikada ne prekoračujući granice koje odgovaraju njenom životnom dobu i položaju, okolnostima susreta i zahtevima dobrog ukusa. Ali, u tim okvirima, on pušta na volju svojoj mašti, originalnosti i razigranosti.

Cilj mu nije da zavede, nego samo da pokaže .svoju virtuoznost u veštini davanja pohvala.

Unutrašnja društvena prednost leži u zadovoljstvu koje ima žena od ovog nevinog umeća i od poštovanja koje ukazuje veštini Belog. U posebno pogodnim situacijama, kada oboje dobro osećaju prirodu igre, oni je mogu rastegnuti - na obostrano zadovoljstvo - do tačke kada već prelazi u ekstravagantnost. Pravi svetski čovek, naravno, znaće kada treba da se zaustavi i, kad primeti da nije više zabavan (iz pažnje prema njoj) ili da kvalitet onoga što pruža počinje da opada (iz brige za očuvanje ugleda svog majstorstva), neće nastaviti dalje. Kad su u pitanju pesnici, onda se „Kavaljer" igra zbog svojih spoljašnjih društvenih prednosti, jer su oni (pesnici) isto toliko - ako ne i više - zainteresovani za poštovanje stručnih kritičara i čitalačke publike, koliko i za reagovanje dame svoga srca, koja ih je inspirisala.

Izgleda da su Evropljani uopšte u igranju ove igre na romantičnom planu oduvek bili spretniji od Jenkija a Englezi posebno - u poeziji. U našoj zemlji ova igra je dopala šaka piljarskoj poetskoj školi: oči su ti kao avokadosi, usne kao krastavčići, i si. „Kavaljera" piljarske 79 provenijencije teško da možemo porediti po eleganciji sa delima Herika i Lavlejsa, pa čak ni sa ciničnim ali maštovitim proizvodima Ročestera, Roskomana i Dorseta.

Antiteza. Ženi je potrebna izvesna prevejanost da bi dobro odigrala svoju rolu, ali i veća količina gluposti ili mrzovolje - pa da takvu rolu ne prihvati. Pravi odgovor je igrati jednu varijantu „Hej, ala ste Vi divan čovek, g. Mudrijaševiću" (HDCM), naime: „Divno to izvodite, g.

M.". Ako je žena uštogljena i bez sluha, ona može da reaguje običnom HDCM, ali to nije ono pravo: Beli ne nudi sebe divljenju, nego svoju poeziju. Brutalan protivotrov koji koriste namćoraste žene je igranje „Femkanja" drugog stepena („Sjaši, volino"). „Femkanje" trećeg stepena, koje takođe nije isključeno, bilo bi, naravno, nečuveno zlobna reakcija u ovim okolnostima.

Ako je žena jednostavno glupa i ništa više, ona će igrati „Femkanje" prvog stepena, uzimajući pohvale za podgrevanje svoje taštine i potpuno zanemarujući maštovite napore i sposobnosti Belog. Uopšte uzev, možemo reći da će ova igra biti pokvarena ako je žena shvati kao pokušaj zavođenja, umesto kao ono što i jeste - stilska egzibicija.

Familija. Pošto je „kavaljer" igra, treba je razgraničiti od radnji i veština koje muškarci izvode tokom propisnog udvaranja i predstavljaju jednostavne transakcije bez skrivenih motiva. Ženskog pandana „Kavaljeru" mogli bismo nazvati „Dobra mama", jer tu igru često igraju galantne dame u zrelim godinama.

DELIMICNA ANALIZA

Cilj: Međusobno divljenje.

Uloge: Pesnik, Posvećena slušateljka.

Društveni model: Odrasli-Odrasli.

Odrasli (muško): „Vidi kako mogu da ti budem prijatan.“

Odrasla (žensko): „Hej, baš umeš da mi budeš prijatan!“

Psihološki model: Dete-Dete.

Dete (muško): „Vidi samo kakve izraze mogu da smislim.“

Dete (žensko): „Hej, baš umeš lepo da smisliš!“

Prednosti: 1) Unutrašnje psihološke – Maštovitost i ponovno uveravanje u svoju privlačnost. 2) Spoljašnje psihološke - Izbegavanje odbijanja zbog nepotrebnog „trzanja“ (seksualnog). 3) Unutrašnje društvene-„Kavaljer“. 4) Spoljašnje društvene - Od njih je moguće odreći se. 5) Biološke - Međusobno potvrđivanje postojanja. 6) Egzistencijalne - Umem da živim elegantno.

3. SREĆAN ŠTO MOŽE DA POMOGNE

Teza. Beli se zbog greške nađe svakome u nevolji, ali ima za to neki skriveni motiv. Možda okajava stare grehe, ili prikriva sadašnje; možda kupuje prijateljstvo da bi ga kasnije iskoristio za svoj račun, ili time podiže svoj ugled u društvu. Ali, kogod dovodi u pitanje njegove motive, mora prethodno da oda priznanje njegovim delima. Uostalom, ljudi mogu da skrenu pažnju sveta sa svojih ranijih nedela i time što će kasnije biti još gori, mogu da iskorišćavaju ljude zastrašivanjem a ne velikodušnošću, da stiču društveni ugled pokvarenim a ne poštenim metodama. Neki dobrotvori više su zainteresovani za nadmetanje za nadmetanje sa drugima, nego za samo dobročinstvo: „Ja sam dao više (novca) (umetničkih dela) (jutara zemlje) nego ti.“ Pa, opet: i ako opravdano posumnjamo u njihove motive, ne možemo im odreći nadmetanje u graditeljstvu, pored tolikih drugih koji se nadmeću u rušilaštvu. Većina ljudi (ili naroda) koji igraju igru „Srećan što može da pomogne“ imaju i prijatelje i neprijatelje - i to oboje sa dovoljno opravdanih razloga. Neprijatelji napadaju njihove motive, umanjujući njihova dela, dok su im prijatelji zahvalni za dela, pa gledaju kroz prste na njihove motive.

Zbog toga tzv. „objektivne“ rasprave o ovoj igri praktično ne postoje. Oni koji tvrde da su neutralni ubrzo pokazuju na kojoj strani su neutralni. Ova igra je, kao vrsta manevra za 80 iskorišćavanje ljudi,

podloga većeg dela ekonomske propagande u Americi („odnosi s javnošću“). Ali, potrošači vole da budu uvučeni u tu igru i to postaje možda najprijatnija i naj konstruktivnija od svih trgovačkih igara. U drugom miljeu, ova igra ima jednu varijantu dostojnu svake osude, a to je porodična igra utroje, gde se majka i otac otimaju o naklonost svog potomstva. Ali čak i u tom slučaju, ne treba zaboraviti, izbor igre „Srećan što može da pomogne“ predstavlja olakšavajuću okolnost i ublažava osudu, jer postoje toliki neprijatni načini koji su roditeljima pri ruci - na primer, „Mamica je bolesnija od tatice“ ili „Zar njega voliš više od mene“.

4. LOKALNI MUDRAC

Teza. Tačnije bi bilo reći da je ovo životni scenario a ne igra, mada ima igrolika svojstva.

Dobro obrazovan i iskusan čovek nauči tokom života štogod može više i o drugim stvarima, osim svog posla. Kad ode u penziju, preseli se iz velikog grada, gde je bio na odgovornom položaju, u neko malo mesto. Tu se ubrzo pročuje da ljudi mogu da mu se obrate sa nevoljama bilo koje vrste - od kvara na mašini, do senilnosti bliskog rođaka - i da on svima ili pomogne sam, ako ume, ili da savet kome stručnjaku da odu. Time ubrzo nalazi svoje mesto u novoj sredini kao „Lokalni mudrac“ koji ne daje nikakva preterana obećanja, ali je uvek spreman da sasluša čoveka. U najboljoj varijanti, ovu igru igraju ljudi koji nisu žalili truda da odu kod psihijatra da bi ispitali svoje motive i da bi naučili koje greške treba da izbegavaju kad se ustoliče u toj ulozi.

5. ONI ĆE SE RADOVATI ŠTO SU ME POZNAVALI

Teza. Ovo je vrednija verzija igre „Pokazaću ja njima“. U rušilačkom obliku ove igre, Beli „im pokazuje“ tako što im nanosi štetu. Bori se za nadmoćniji položaj, ali ne zbog sticanja većeg ugleda, niti zbog sticanja materijalne koristi, nego isključivo zato što mu to omogućuje da napakosti kome je naumio. U gradilačkoj varijanti, Beli započinje iz sve snage da stekne ugled, ali ne zbog želje da se usavrši na poslu, niti da nešto postigne (mada te stvari mogu da imaju izvesnog uticaja), pa ni zato da bi naudio svojim neprijateljima, nego isključivo zbog toga što će se oni živi pojesti od zavisti i od žalosti što nisu u svoje vreme više vodili računa o odnosima s njim.

U „Oni će se radovati što su me poznavali“ Beli ne radi protiv svojih bivših saradnika, nego njima u korist. On želi da im pokaže kako su imali pravo sto su se svojevremeno lepo poneli prema njemu, prijateljski i s poštovanjem. Da bi obezbedio sigurnu pobedu u ovoj igri, moraju mu i sredstva, a ne samo ciljevi, biti poštena, i po tome je ova igra iznad „Pokazaću ja njima“. Međutim, i „Pokazaću ja njima“ i „Oni će se radovati“ možda su samo prateće prednosti društvenog uspeha, a ne igre. One postaju igre kad se Beli više zagreje za efekte koje ostavlja na svoje prijatelje ili neprijatelje nego za sam uspeh.

Treći deo

S ONU STRANU IGARA

13. ZNAČAJ IGARA

1. Igre se prenose s kolena na koleno. Tragove nečije omiljene igre moguće je naći unazad, kod njegovih roditelja i kod roditelja njegovih roditelja, i unapred - kod njegove dece koja će, sa svoje strane, ako se nešto efikasno ne preduzme, naučiti i svoju decu da igraju istu igru. Otud slobodno možemo reći da analiza igara zahvata jednu veliku istorijsku matricu koja se proteže unazad bar oko pedeset godina. Prekidanje ovog lanca koji obuhvata pet ili više generacija može imati dejstvo geometrijske progresije. Postoje mnogi živi ljudi sa po više od dve stotine potomaka. Igre se mogu izvitoperiti ili promeniti iz generacije u generaciju, ali izgleda da postoji jaka sklonost ka nasleđivanju igara unutar iste porodice, ako ne i šireg roda. U tome je istorijski značaj igara.

2. „Podizanje“ dece je prvenstveno stvar poduke o tome koje igre da igraju. Razne kulture i društvene klase imaju svoje omiljene vrste igara, a razna plemena i rodovi imaju svoje omiljene varijante tih igara. U tome je kulturni značaj igara.

3. Igre su, tako reći, u sendviču između rasonoda i bliskosti. Razonode postaju dosadne kad se ponavljaju, kao i kokteli o raznim godišnjicama.

Bliskost zahteva da stalno budemo na oprezu, a i progonjena je - kako od Roditelja, tako i od Odraslog i Deteta. Društvo popreko gleda na iskrenost, sem u četiri oka, zdrav razum nas uči da je iskrenost uvek moguće zloupotrebiti; a Dete se boji nje zbog demaskiranja koje donosi.

Zato, da bi pobjegli od gnjavaže „razonoda“, i da ne bi bili izloženi opasnostima bliskosti, većina ljudi pribegava kompromisnom rešenju - igrama, samo ako su im pri ruci. Time je ispunjen veći deo društvenih odnošaja koji su ljudima zanimljivi. U tome je društveni značaj igara.

4. Ljudi biraju sebi prijatelje, saradnike ili intimne partnere one koji igraju iste igre. Otud se „svako ko je neko“ u datom društvenom krugu (aristokratij i, maloletničkoj bandi, elitnom klubu, studentskom domu i si.) ponaša na način koji izgleda vrlo tuđ pripadnicima nekog drugog kruga. I obrnuto, svaki član jednog kruga, koji pokušava da

promeni svoje igre, ima velike šanse da bude isključen, s tim što će ga u nekom drugom krugu možda - jedva dočekati.

U tome je lični značaj igara.

BELESKA

Čitalac bi sada već trebalo da je u stanju da pravi razliku između matematičke i transakcione analize igara. Matematička analiza igara postulira igrače koji su potpuno racionalni.

Transakcionu analizu igara zanimaju igre koje nisu racionalne, ili su čak iracionalne, pa su samim tim realnije.

14. Igrači

Mnoge igre najvatrenije igraju poremećeni ljudi. Uopšte uzev, što si više poremećen to ćeš se više posvećivati igri. Međutim, za divno čudo, neki šizofreničari izgleda da odbacuju igranje igara i zahtevaju iskrenost od početka. U svakodnevnom životu, sa najviše ubeđenja igraju igre dve vrste ljudi: Cmizdre i Štreberi ili Šminkeri.

Cmizdra je čovek koji je ljut na svoju majku.

Kad malo pročeprkamo, ispostavi se da je on nanju ljut još od ranog detinjstva. On često ima sasvim dobre „Detinje“ razloge za svoju ljutnju: ona ga je možda „napustila“ u kritičnom periodu dčaštva, jer se razbolela i otišla u bolnicu, ili je možda donela na svet previše druge dece. Ponekad je napuštanje svojevoljnije: ona ga je možda poslala rodbini na selo da bi se preudala. U svakom slučaju, od onda on neprestano cmizdri. On ne voli žene, iako može od njega da ispadne pravi Donžuan.

Pošto je cmizdrenje otpočelo voljnom odlukom, ono se može voljno i prekinuti u bilo kom dobu života, kao što se u detinjstvu to radi nekako pred ručak kad se oglasi glad. Prekid cmizdrenja postavlja iste zahteve odraslom Cmizdri kao i klicu.

Moramo mu pružiti priliku da sačuva čast i ponuditi nešto vredno u zamenu za privilegiju cmizdrenja, koje treba da se odrekne. To traži pažljivu pripremu pacijenta, kao i izbor pravog trenutka i pravog prilaza. Nespremnost ili nasilnost od strane terapeuta imaće isti ishod kao i kod roditelja prema cmizdravom klicu: kad-tad vratiće pacijent terapeutu za to, kao što i dete vraća nespretnim roditeljima.

Situacija je ista i sa ženskim Cmizdrama (Cmizdravicama), mutatis mutandis, ako su ljute na svoje očeve. Njihova igra „Drvena noga“ (Šta se može očekivati od žene koja je imala takvog oca?) traži od muškog terapeuta još više diplomatskog takta. Inače reskira da se nađe u istom košu sa ostalima „koji su isti kao otac“.

Ima pomalo od Štrebera u svakom čoveku, ali cilj analize igara je da to ostane na najmanjoj mogućoj meri. Štreber je neko ko je preterano osetljiv na Roditeljske uticaje. Zato će njegovo Odraslo baratanje podacima i njegova Detinja spontanost verovatno biti ometeni u kritičnim trenucima, dovodeći do bezveznog ili trapavog ponašanja. U ekstremnim slučajevima, Štreber se mesa sa Maminom mazom, Puvanjkom i Vezanom vrećom. Ali Štrebera nikako ne treba pomešati sa pobesnelim šizofreničarem kome ne funkcioniše Roditelj, a sasvim je utanjio i Odrasli, tako da je primoran da izlazi na kraj sa svetom u ego-stanju Deteta. Zanimljivo je da u svakodnevnom govoru izraz „Štreber“ koristimo kao epitet za muškarca, a ponekad i muškobanjastih žena. Zato je Oštrokonda još veći Šminker od Štrebera.

To je imenica ženskog roda, ali je ponekad koristimo i za muškarce koji naginju nekim ženskim osobinama.

15. MODEL

Uzmimo sledeći razgovor između pacijentkinje (P) i terapeuta (T):

P: „Imam novu ideju - da stižem na vreme!”

T: „Imaću to u vidu.”

P: „Baš me briga za tebe. Ja to radim zbog sebe. .. Šta misliš, koliko sam dobila na testu iz istorije?”

T: „Devet.”

P: „Otkud znaš?”

T: „Znam čoveka: bojiš se desetke.”

P: „U pravu si. Sve sam bila tačno odgovorila, a onda sam prošla ceo test još jednom i zabrljala tri odgovora - ‚popravila’ sam tačne odgovore. ..”

T: „Sviđa mi se ovaj razgovor. Prilično je deštreberisan.”

P: „Znaš, sinoć sam razmišljala koliko sam uznapredovala. Izračunala sam da sam sada svega 17 posto Štreber.”

T: „Pa, što se tiče ovoga jutros, nisi zaradila ni procenta, te ćeš sledećeg puta moći da imaš popust od 34 posto.”

P: „Sve je to počelo pre šest meseci kad sam pogledala svoju džezvu za kafu i po prvi put je stvarno videla. A znaš već kako je sada – kako čujem ptice da pevaju, i gledam ljude, a oni su stvarno tamo kao ljudi, i - što je najlepše - i ja sam stvarno tu. I ne samo da sam bila tamo, nego sam i sada ovde. Pre neki dan, dok sam razgledala slike u umetničkoj galeriji, priđe mi jedan čovek i reče: ‚Gogen je super, zar ne?’ A ja sam odgovorila: ‚I Vi se meni sviđate’, pa smo izašli zajedno na piće i on je ispao stvarno super.”

Ovo što ste pročitali bio je „deštreberisan” od igre očišćen razgovor između dvoje autonomnih Odraslih, uz koji nisu na odmet i neka objašnjenja:

- „Imam novu ideju - da stižem na vreme!” Ovo nije obećanje, nego konstatacija činjenice koja se već dogodila. Naime, pacijentkinja je ranije uvek zakašnjavala. Ovoga puta nije.

Da je tačnost bila mrtvo slovo na papiru, obična deklaracija koju Roditelj nameće Detetu, znak „jake volje” koji se neće poštovati - onda bi proglašenje došlo pre događaja; „Ovo je poslednji put kako zakašnjavam.” To bi bio pokušaj da se zapodene igra. Njeno proglašenje, međutim, nije bilo to, nego jedna Odrasla odluka.

Projekt, a ne rezolucija. Pacijentkinja je posle toga treba li da dodam, dolazila uvek na vreme.

- „Imaću to u vidu.“ To nije bio nikakav izraz „podrške“, niti prvi potez u igri „Hoću da ti pomognem“. Vreme seansi dolazilo je terapeutu posle pauze za doručak. Pošto je ona navikla da kasni, i on se navikao da ostaje malo duže na doručku. Kad je ona proglasila svoju novu odluku, on je shvatio da ona to misli ozbiljno, pa je i sam morao da donese jednu odluku - da se ubuduće neće zadržavati na doručku. Transakcija među njima bila je Odrasli ugovor koji su oboje, a ne situacija u kojoj Dete začikava Roditeljsku figuru koja se, zbog svoje pozicije, oseća prinuđenom da igra „dobrog taticu“ i zato kaže kako će imati to u vidu.

- „Baš me briga za tebe.“ Ovim ističe da je njena tačnost odluka, a ne proglas koji će biti iskorišćavan u igri kobajagi poslušnosti.

- „Šta misliš koliko sam dobila?“ Ovo je razonoda koje su oboje bili svesni i osećali se slobodno da joj se prepuste. Nije bilo nikakve potrebe da on njoj sada pokazuje svoju budnost time što će reći da je to razonoda, jer je ona to i sama znala te nije, sa svoje strane, osećala potrebu da se uzdrži od toga samo zato što je u pitanju nešto neozbiljno.

- „Devet.“ Terapeut je nagađao da bi to u njenom slučaju mogla da bude jedina mogućna ocena, pa zašto da to i ne kaže? Lažna skromnost ili strah da ne pogreši mogli su ga naterati da se pravi kao tla mu ništa nije ni palo na pamet.

- „Otkud znaš?“ Ovo je bilo odraslo pitanje, a no igra „Hej, ala si super“, pa je zaslužilo i pošten odgovor.

- „Sve sam bila tačno odgovorila.“ Ovde se pokazala u pravoj svetlosti, položila je pravi ispit iz oslobođenosti od igre. Nije cmizdrila, pravdajući se i objašnjavajući, nego se suočila sa svojim Detetom bez vrdanja.

- „Sviđa mi se ovaj razgovor.“ Ova i sledeća polušaljiva konstatacija izražavale su obostrano Odraslo poštovanje, uz možda malo Roditeljsko-Dečinje razonode, koje su opet oboje bili svesni i slobodno se upustili u nju.

- „Po prvi put sam je stvarno videla.“ Ona se nada dokopala svoje sopstvene vrste svesti i nije više obavezna da vidi džezve ili ljude onako kako su joj roditelji govorili da čini. „I sada sam ovde“.

Ona ne živi više ni u budućnosti, ni u prošlosti - ali ne izbegava ni razgovor o njima ako to ima neke svrhe.

- „Odgovorila sam: ‚I Vi se meni sviđate‘.“ Ona nije više obavezna da gubi vreme na igranje „Umetničke galerije“ sa nepoznatim, mada je i to mogla da je htela.

Terapeut, sa svoje strane, nije osećao obavezu da igra „Psihijatriju“. Bilo je nekoliko prilika da potegne pitanja o nekim odbrambenim mehanizmima, transferu i simboličkim tumačenjima, ali ih je vrlo mirno pustio da propadnu. Tokom preostalog vremena u ovoj seansi, onih 17 posto Štrebera što je preostalo u pacijentkinji i 18 posto u terapeutu ispoljavalo se ovde-onda. Sve u svemu, ovaj zapisnik otkriva ljudsko delanje oplemenjeno sa malo rasonode.

16. AUTONOMIJA

Postizanje lične autonomije izražava oslobađanje ili obnavljanje triju ljudskih moći: svesnosti, spontanosti i bliskosti.

Svesnost. To je moć da se vidi džezva za kafu i čuju ptice kako pevaju - na svoj sopstveni način, a ne onako kako te je neko naučio. Ima dovoljno osnova za pretpostavku da gledanje i slušanje imaju za decu drukčiji smisao nego za odrasle i da su tokom prvih godina života to više estetički nego intelektualni doživljaji. Dečak vidi i čuje ptice sa ushićenjem. Onda naiđe „dobri otac“ i učini mu se da bi trebalo da „podeli“ taj doživljaj sa njim i da pomogne svom sinu u „razvoju“. On mu kaže: „To je slavuj, a ono su vrapci.“ Onog trenutka kad dete počne da misli koje je slavuj a koje vrapac, ono više ne može da vidi ptice, ni da ih čuje kako pevaju. Ono mora da ih vidi i čuje na način kako je naučilo od oca. Na očevoj strani su dobri razlozi, jer malo ljudi može da prolazi kroz život slušajući ptice kako pevaju, i što pre dete počne da se „školuje“ - to bolje. Možda će klinac kad odraste postati ornitolog. Ali, malo je ljudi koji još uvek mogu da vide i čuju na stari način. Većina pripadnika ljudske vrste izgubili su moć da budu slikari, pesnici ili muzičari, i nije im ostavljena šansa da vide i čuju neposredno - čak i ako bi to mogli sebi da priušte - osuđeni su na doživljaj iz druge ruke.

Obnavljanje te moći nazvano je ovde „svesnost“. U fiziološkom smislu, svesnost je eidetsko opažanje koje je povezano sa eidetskim predstavljanjem. Možda postoji eidetsko opažanje, bar kod nekih pojedinaca, i u domenima ukusa, mirisa i kinestezije, pa otud imamo umetnike i na tim područjima: kuvari, parfimeristkinje i balerine, čiji večiti problem jeste da nađu publiku koja je u stanju da ceni njihova izvođenja.

Svesnost traži da se živi sada i ovde, a ne negde na drugom mestu ili u drugom vremenu, prošlom ili budućem. Dobar primer mogućnosti koju pruža američki način života je jutarnja vožnja na posao kroz saobraćajnu gužvu. Odlučujuće pitanje je: „Gde se dene um dok je telo ovde?“ Postoje tri uobičajene varijante.

1. Čovek obuzet time da stigne na vreme svakako je najdalje otišao. Telo mu je u kolima za volanom, u um je već pred vratima kancelarije. Za njega ne postoji ono što ga neposredno okružuje, sem ako nije prepreka na putu. U pitanju je Štreber čija glavna briga

je utisak koji će ostaviti na svog šefa. Ako kasni, potrudiće se da uđe zadihan. Poslušno Dete tu komanduje, a njegova igra je „Vidi koliko sam se trudio“. Dok vozi, on skoro da nema nimalo autonomije, a kao ljudsko biće je u suštini više mrtav nego živ. Nije onda nikakvo čudo što je ovo stanje najpovoljnije za dobijanje povišenog krvnog pritiska i infarkta.

2. Cmizdra, na drugoj strani, nije toliko zabrinut oko stizanja na vreme, koliko oko smišljanja opravdanja za zakašnjenje. Saobraćajne nezgode, nesinhronizovani semafori, loša vožnja glupost drugih učesnika u saobraćaju odlično se uklapaju u njegovu šemu i on ih jedva dočekuje kao podršku igri njegovog buntovnog Deteta ili pravednog Roditelja („Vidi šta sam uradio zbog njih“). Ni za njega ne postoji ono što ga neposredno okružuje ukoliko se ne uklapa u njegovu igru, te je i on samo dopola živ. Njegovo telo je u kolima dok mu um luta napolju, tražeći greške i propuste drugih.

3. Redi je „rođeni vozač“, čovek za koga je upravljanje kolima čitava nauka i umetnost za sebe. Dok se brzo i vešto probija kroz gužvu, on je sjedinjen sa vozilom. Ni za njega ne postoji ono što ga neposredno okružuje, sem ako ne oslobađa prostor za njegovo majstorstvo koje mu samo po sebi pričinjava zadovoljstvo, ali on je vrlo svestan i sebe i mašine kojom tako dobro upravlja, te je utoliko i živ. Takva vožnja je, u stvari, jedan oblik Odrasle rasonode od koje mogu i njegovo Dete i Roditelj da izvuku izvesna zadovoljstva.

4. Četvrta varijanta je slučaj osobe koja je svesna i ne žuri joj se, jer živi u sadašnjosti, okružena svim onim što je ovde oko nje: nebo i drveće, kao i osećanje kretanja. Žuriti znači zanemariti tu okolinu i biti svestan samo nečega što je još uvek van vidokruga, negde niz put, ili biti svestan samo prepreka na putu, ili biti svestan samo samoga sebe. Jedan Kinez je, sa prijateljem Amerikancem, ulazio u njujoršku podzemnu železnicu. Amerikanac je savetovao da uzmu ekspresni voz koji će im uštedeti dvadeset minuta. Tako su i uradili. Kad su izašli na Park aveniji, Kinez je seo na prvu klupu, što je zapanjilo njegovog pratioca. „Pa, dobro“, objasnio je Kinez, „pošto smo uštedeli dvadeset minuta, možemo sada da dozvolimo sebi da posedimo toliko ovde i uživamo u okolini.“

Svestan čovek je živ, jer zna kako se oseća, gde se nalazi i kada se sve to zbiva. On zna da će i posle njegove smrti drveće biti tamo gde

i sada, samo što njega više neće biti da ga gleda, pa zato i hoće sada što bolje da napari oči.

Spontanost. Spontanost znači izbor, slobodu izbora i izražavanja osećanja kojima čove raspolaže (Roditeljska, Odrasla i Detinja osećanja). Znači oslobađanje, oslobađanje od unutrašnje prinude na igranje igara i na osećanja koja smo naučeni da imamo.

Bliskost. Bliskost znači spontanu, očišćenu od igranja igara iskrenost svesnog čoveka, oslobađanje neiskvarenog Deteta sposobnog za eidetsko opažanje, koje sa svom svojom naivnošću živi sada i ovde. Moguće je eksperimentalno pokazati da eidetsko opažanje budi naklonost i da iskrenost aktivira pozitivna osećanja, tako da postoji i nešto što bismo mogli nazvati „jednostranom bliskošću“, a dobro je poznato - mada ne pod tim imenom profesionalnim zavodnicima oba pola, koji su u stanju da obrlate svoje žrtve bez ikakvog ozbiljnijeg uključivanja sa svoje strane. Oni to postižu tako što ohrabruju svoje žrtve da ih gledaju pravo u oči i da razgovaraju sa njima otvoreno, dok se oni sami - samo prave da uzvraćaju istom merom.

Zato što je bliskost u suštini jedna od funkcija prirodnog Deteta u čoveku (mada se ispoljava uz velike psihičke i društvene komplikacije), ona bi izašla na dobro da nije uplitanja igara.

Obično je poremeti prilagođavanje Roditeljskim uticajima, i - što je najgore - to se događa skoro svima. Ali, pre nego što se pokvare (ili dok se ne pokvare, ili ako se ne pokvare), deca većinom umeju da vole, a u tome i jeste suština bliskosti, kao što je i eksperimentalno pokazano.

BIBLIOGRAFIJA

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

2. Jaensch, E. B., *Eidetic Imagery*, Harcourt, Brace, New York, 1930.

3. Ovi eksperimenti, su još uvek u fazi isprobavanja na Seminarima za socijalnu psihijatriju u San Francisku. Uspešna primena transakcione analize u eksperimentima traži posebnu obuku i iskustvo, kao što traži i uspešna primena hromatografije ili infra-crvene spektrofotometrije.

Razlikovati igru od rasonode isto je tako teško kao i razlikovati zvezdu od planete. Vidi Berne, E., „The Intimacy Experiment“, *Transactional Analysis Bulletin*, 3:113, 1964; „More About Intimacy“, *ibid.*, 3 :125, 1964.

4. Neka deca se pokvare ili umore glađu vrlo rano (marazmi, neke vrste kolika), te nikad ni ne dobiju priliku da pokažu ovu sposobnost.

17. POSTIZANJE AUTONOMIJE

Roditelji, hteli-ne hteli, uče svoju decu od rođenja kako da se ponašaju, misle, osećaju i opažaju. Oslobođanje od ovih uticaja nije nimalo lako, jer su duboko ukorenjeni i predstavljaju tokom prve dve ili tri decenije života nužnost biološkog i društvenog opstanka.

U stvari, takvo oslobođanje ne bi nikada ni bilo moguće da ljudska jedinka ne polazi u život od jednog autonomnog stanja - tj. da nije od početka sposobna za svesnost, spontanost i bliskost - da nema izvesnu slobodu izbora onog dela učenja svojih roditelja koji će usvojiti.

U određenim trenucima na početku života jedinka odlučuje kako će se prilagoditi tim uticajima. I baš zbog toga što je njeno prilagođavanje po svojoj prirodi jedna serija odluka, ono se može i rasturiti pošto je odluke moguće pod povoljnim uslovima revidirati.

Postizanje autonomije se, dakle, sastoji od svrgavanja svih onih bezveznosti koje vladaju čovekom, a pominjane su u 13, 14. i 15. poglavlju. Ali to svrgavanje nije nikad konačno: čovek stalno mora da se bori protiv ponovnog upadanja u stare kalupe; Prvo treba, kao što je raspravljeno u 13. poglavlju, skinuti teret celokupne plemenske ili rodovske istorijske tradicije, poput onoga što su činili seljaci sa Nove Gvineje, o kojima je pisala Margaret Mid. (Mead). Zatim treba zbaciti uticaj pojedinačnih roditelja i društvenog i kulturnog porekla. Isto treba učiniti i sa zahtevima savremenog globalnog društva, a konačno i prednosti od pripadnosti neposrednom društvenom krugu moramo delimično ili potpuno žrtvovati. Onda, treba se odreći i svih onoliko stečenih slasti i počasti samo zato što si Cmizdra ili Štreber, o čemu je bilo reci u 14. poglavlju. Posle svega toga, jedinka mora da preuzme ličnu i društvenu kontrolu, kako bi sve vrste ponašanja opisane u Dodatku, osim možda snova, postale predmet slobodnog izbora koji zavisi isključivo od njene volje. Tek onda j jedinka spremna a odnose očišćene od igranja igara, kao što su oni kojima je ilustrovano 15. poglavlje. Tek u ovoj tački jedinka može biti u stanju da razvije svoje mogućnosti za autonomiju. U suštini, celu ovu pripremu odlikuje dobijanje „sporazumnog razvoda" od svojih roditelja i drugih Roditeljskih uticaja, kako bi im se moglo povremeno i po dogovoru otići u posetu, ali bez daljeg priznavanja njihove nadmoći.

BIBLIOGRAFIJA

1. Mead, M., New Lives for Old, Gollancz, 1956.

18. ŠTA POSLE IGARA?

Tmurna slika prikazana u I i II delu ove knjige - po kojoj je ljudski život svodljiv na popunjavanje vremena do dolaska smrti ili Deda Mraza, sa vrlo malo ili nimalo izbora onoga što će čovek razmenjivati sa drugima tokom dugog čekanja - jeste opštepoznata, ali n predstavlja konačan odgovor. Za izvesne ljude obdarene srećom postoji nešto što prevazilazi sva razvrstavanja ponašanja, a to je svesnost; nešto što se uzdiže iznad programiranja prošlosti, a to je spontanost; i nešto što mnogo bogatije nagrađuje od igara, a to je bliskost.

Ali svaka od ovih stvari može da bude zastrašujuća, pa čak i stvarno opasna, za nespremne. Za njih je možda bolje da ostanu ono što su i da, popularnim metodama društvenog ponašanja, kakva je npr. „zajedništvo“, traže rešenja. Ovo može da znači da nema nade za ljudsku rasu ali da je ima za poneke njene pripadnike.

DODATAK

VRSTE PONAŠANJA

U svakom trenutku ljudsko biće je uključeno u jednu ili više od sledećih vrsta ponašanja: I Vrsta.

Unutrašnje programirano (arheopsihičko). Autistično ponašanje.

Redovi: a) Snovi. b) Maštanja.

Familije:

I Spoljašnje maštanja (ispunjenje želja).

II Autistične transakcije koje nisu prilagođene.

III Autistične transakcije koje su prilagođene (sa neopsihičkim programiranjem). c) Fuge. d) Halucinatorno ponašanje. e) Nevoljne radnje.

Familije: I Tikovi.

II Manirizmi

III Parapraksije. f) Drugo.

II Vrsta.

Programirano po verovatnoći. Ponašanje provereno u stvarnosti
Redovi: a) Delatnosti.

Familije: I Zanimanja, grane delatnosti i si.

II Sportovi, hobiji i si. b) Veštine.

Familije: I Obrada podataka, II Metode rada. c) Drugo.

III Vrsta. Društveno programirano (delom eksteropsihičko).
Društveno ponašanje.

Redovi: a) Rituali i ceremonije. b) Razonode. c) Radnje i manevri.
d) Igre.

Podredovi: A. Profesionalne igre (ugaone transakcije).

B. Društvene igre (dvostruke transakcije). e) Bliskost.

Čitalac treba da dozvoli sebi slobodu stavljanja zamerki ovakvom razvrstavanju ponašanja, ali ne i slobodu pravljenja viceva na njegov račun. Ono nije uvršteno ovde zato što je pisa zaljubljen u njega, nego zato što je korisnije, realnije i praktičnije od drugih deoba koje su u upotrebi, a može da posluži i onima koji vole razvrstavanja.

ERIK BERN

(BIOGRAFSKA SKICA)

DETINJSTVO I ŠKOLOVANJE

Rođen je 10. maja 1910. godine u kući svojih roditelja u Montrealu. Erik Bern bio je sin lekara opšte prakse, Dr Dejvida Hilela Bernstina, i profesionalnog novinskog pisca i urednika, Sar Gordon Bernstin.

Erik je bio vrlo blizak svom ocu i sa topline se prisećao vremena kada je, kao dečak, obilazio pacijente zajedno sa ocem, od kuće do kuće, sankama po snegu. Kada je doktor umro od tuberkuloze sa 38 godina, Eriku - koji je tada imao 9 godina - je to vrlo teško palo. Sara Gordon Bernstin je preuzela brigu o materijalnom zbrinjavanju svoje dvoje male dece, radeći kao urednik i pisac u novinama. Bila je vrlo ambiciozna, ohrabrujući Erika da upiše medicinu, što je on i učinio. Diplomirao je sa 21, a magistrirao sa 25 godina (1935) na Makgil univerzitetu.

PREDRATNE GODINE

Po završetku studija Erik se okreće Americi i odlazi na stažiranje u Englvudsku bolnicu (Englvud, Njudžersi). Već 1936. počinje specijalizaciju psihijatrije na Psihijatrijskoj klinici Medicinskog fakulteta Jelskog univerziteta, gde ostaje dve godine.

Zna se da je postao američki državljanin negde tokom 1938.-1939. godine i da je ubrzo zatim skratio svoje ime - Erik Lenard Bernstin – u Erik Bern.

Psihoanalizu je počeo da specijalizuje 1941. na Njujorškom psihoanalitičkom institutu kao analitičar Paula Federna. Tokom ratnih godina počeo je da misli analitički, kritičan prema psihijatriji i psihoanalizi, i da pravi beleške za svoju prvu knjigu, Um u akciji, u kojoj je dao kritički pregled ova dva područja (objavljena 1947).

SANITETSKA SLUŽBA AMERIČKE ARMIIJE

Potražnja za vojnim psihijatrima tokom Drugog svetskog rata naterala ga je da stupi u Sanitetsku službu Američke armije, gde je bio od 1943. do 1945. napredujući od čina mlađeg vodnika do majora. U to vreme je otpočeo i sa primenjivanjem grupne terapije, ne samo na psihijatrijskom odeljenju Bušnelske opšte vojne bolnice, nego i sa civilima u Ogdenu (Jutah).

Godina 1946. označava više od jedne značajne promene, više od jednog krupnog koraka napred u stručnoj karijeri. Po skidanju uniforme, iznova zamomčeni Bern donosi odluku da se preseli u Kaliforniju, u primorski gradić Karmel u koji se bio zaljubio dok je kao vojno lice bio stacioniran u obližnjem Fort Ordu. Pre kraja te godine dovršio je rukopis knjige Um u akciji i potpisao ugovor za njeno objavljivanje sa izdavačkom firmom „Sajmon i Šuster“ iz Njujorka.

Ta ista godina obeležava i njegovo vraćanje učenju psihoanalize, ali ovoga puta na Sanfranciskanskom psihoanalitičkom institutu. Sledeće godine postaje analizant Erika Eriksona radi sa njim dve godine. \

PORODIČNI ŽIVOT U KALIFORNIJI

Izbor Eriksona za svog analitičara, mada potpuno zadovoljavajući u stručnom pogledu, nije ispao za Berna baš najpriyatniji u ličnom smislu. Nekako baš u to vreme kad je počeo da radi sa slavnim majstorom on je upoznao ljupku raspuštenicu po imenu Doroti Di Mas Uej i skoro iz mesta odlučio da se ženi. „Ne“, kazao mu je

analitičar, „neće moći dok ne završite svoju školsku analizu sa mnom!". Tako je i bilo. Tek 1949. su Erik i Doroti stali pred matičara i kupili prostranu kuću u Tesarskoj ulici u Karmelu.

Erik je voleo svoju ulogu pater familiasa, ali umeo je da zaštiti svoj rad na rukopisima.

Napravio je malu radnu sobu u jednom udaljenom uglu velike bašte, u venjaku, dokle nisu dopirali razdragani glasovi sedmoro zdravih mladunaca. U toj radnoj sobici je nastao veći deo njegovih spisa u periodu od 1949. do 1964. kada su se on i Doroti razveli na najprijateljskiji moguć način.

Tokom tih godina Erik je nametnuo sebi oštar tempo. Preuzeo je radno mesto pomoćnog psihijatra u Bolnici Cionske Gore u San Francisku 1950. godine, radeći istovremeno i kao konsultant pri Vojnom sanitetu. Sledeće godine je dodao tome i posao spoljnog saradnika Klinike za mentalnu higijenu bivših boraca u San Francisku. Ne treba zaboraviti da je ove tri dužnosti obavljao pored privatne prakse koju je imao i u Karmelu, i u San Francisku.

Posledica toga bila je činjenica da se Erikova radna sedmica, od početka života u Karmelu, protezala od ponedeljka do nedelje. Evo kako je to izgledalo. Ponedeljkom ujutro je primao pacijente u svojoj karmelskoj ordinaciji, a popodne je putovao u San Francisko. Utorak pre podne je provodio u Bolnici Sv. Marije, a popodne je privatno primao pacijente. Počev od 1950/51. vodio je svoj Seminar utorkom uveče. Sredom pre podne je opet bio u bolnici ili je držao predavanja na Medicinskom fakultetu Kalifornijskog univerziteta u Lengli Porteru, a popodne primao pacijente. Sredom uveče je predavao svoj kurs „TA 101". Četvrtak pre podne bio je rezervisan za Stenford ili za privatne pacijente, a popodne se vraćao kući u Karmel.

Četvrtkom uveče je vodio Montrejski TA seminar. Petkom je pisao, a uveče - počev od 1951. okupljalo se u njegovoj kući društvo za poker, obavezno svake sedmice bez izuzetka. Vikende je posvećivao pisanju. U zimu 1969/70. radio je istovremeno na šest knjiga.

RASKID SA PSIHOANALIZOM I STVARANJE TA

Izrastanje Bernovo ikonoklastičkog mišljenja i raskid sa ortodoksnom psihoanalizom predstavlja fascinantnu priču. Verovatno najznačajnije tragove transakcione analize u nastajanju možemo

naći u prvih pet do šest članaka koje je Bern napisao o intuiciji. (Berne 1949A, 1952, 1953A, 1955A i 1957C. Vidi takođe i članak „Studije Erika Berna o intuiciji“ od Daseja.) Prvi članak, „Priroda intuicije“, otkriva da je o toj temi bilo govora još dve godine ranije u jednom saopštenju na zajedničkom godišnjem skupu psihoanalitičkih društava San Franciska i Los Anđelesa, oktobra 1947. Još tako rano, dok se još upinjao iz sve snage da osvoji status psihoanalitičara, on se drznuo da ospori krutu frojdističku koncepciju, tvrdeći da je „reč podsvesno prihvatljiva; jer uključuje u sebe i predsvesno i nesvesno“ (Berne, 1949.).

Kada je počinjao specijalizaciju psihoanalize, 1941, na Njujorškom psihoanalitičkom institutu, Bern mora da je čvrsto verovao kako sticanje titule „psihonalitičar“ predstavlja cilj vredan pažnje. I posle rata, kada je nastavio svoje psihoanalitičko školovanje na Sanfranciskanskom psihonalitičkom institutu, on je i dalje smatrao da je to cilj za koji se vredi zalagati, pa se bogme i zalagao tokom sledećih deset godina. Pa ipak mu se na kraju ta žuđena titula izmakla - njegova prijava za članstvo iz 1956. bila je odbijena uz obrazloženje da kandidat još nije spreman, ali da bi, možda, posle još tri-četiri godine školske analize i šegrtovanja mogao da se prijavi ponovo.

Jedna osoba koja je bila izbliza svedok Erikove reakcije na odbijanje molbe za učlanjenje, gđa Doroti Bern lično, pričala je o strahovitom, ali istovremeno katarktičkom, efektu odbijanja koje ga je podbrcnulo da sa još većom energijom ostvaruje svoju davnašnju ambiciju da pridoda nešto novo psihoanalizi. Smesta je grozničavo prionuo na posao, sa čvrstom namerom da sam razvije novi prilaz psihoterapiji, bez ikakvih olakšica koje pruža blagoslov ili podrška psihoanalitičkog bratstva.

Zapanjujuća je brzina kojom je uspeo da ostvari taj podvig. Pre isteka te, 1956, godine on je već bio napisao dva temeljna članka na osnovu onoga što je ranije iste godine izlagao na 92

Psihijatrijskoj klinici Bolnice Cionske Gore u San Francisku i na Psihijatrijskoj klinici „Lengli Porter“ pri Medicinskom fakultetu Kalifornijskog univerziteta. Prvo, „Intuicija V: ego predstava“ (Berne 1957C, što je pisano pre 1957B), a zatim, „Ego stanja u psihoterapiji“

(Berne 1957.).

Oslanjajući se na tekstove Paula Federna, Eugena Kana (Kahn) i H. Silberera, Erik je u prvom članku pokazao kako je došao do pojma ego-stanja i gde je našao ideju o odvajanju „odraslog“ od „deteta“. U sledećem članku on je razvio tripartitnu shemu koja se i danas koristi, tj.

Roditelj Odrasli i Dete, uveo je trokružni metod njihovog grafičkog predstavljanja, pokazao kako se skiciraju kontaminacije, D-O i R-O, i dao teoriji ime „strukturna analiza“, uz kvalifikaciju da je to „jedan novi psihoterapeutski pristup“. Treći članak, napisan nekoliko meseci kasnije, bio je prvi put izložen na Zapadnom regionalnom skupu Američkog udruženja za grupnu psihoterapiju, novembra 1957. u Los Anđelesu, gde je bio pozvan da govori, a dao je tome naslov „Transakciona analiza: jedan novi i delatni metod grupne terapije“. Sa objavljivanjem ovog članka oktobra 1958. u Američkom žurnalu za psihoterapiju ime Bernove metode za dijagnozu i lečenje, transakciona analiza, postalo je trajni sastavni deo psihoterapeutske literature.

Tako je, za nešto više od godinu dana otkako je odlučio da se raskanta sa psihoanalizom, Erik Bern bio stvorio bitno novu vrstu analize - transakcionu, čije samo ime kazuje o čemu se u psihoterapiji radi - o transakcijama između ljudi. Pored toga što je ponovo izložio, na nov način, svoje pojmove o R-O-D, strukturnoj analizi i ego stanjima, u ovom članku iz novembra 1957. Bern je dodao i važne nove poslastice - igre i scenarija. Tada je, pre više od 13 godina, TA bila skoro 90% gotova. Od tadapa do veka nema više nikakve opasnosti od sukoba sa psihoanalizom, jer je postalo jasno da je TA šira i u strukturnom, i u pojmovnom smislu. TA nije ulazila u svađu sa psihoanalizom, nego je jednostav no prigrlila.

SEMINARI

Vredi podsetiti se da je Erik još u ranim pedesetim godinama počeo da koristi važne poligone za isprobavanje TA u formi kliničkih seminara koje je neumorno i predano vodio svakog četvrtka uveče u Montreju. Od 1950/51. otpočeo je još jedan klinički seminar, utornikom uveče, u svojoj kući u San Francisku, iz čega se 1958. razvila institucija „Sanfranciskanski seminari iz socijalne psihijatrije“, koja je stvorila finansijsku podlogu za izdavanje Biltena za transakcionu analizu, koji se prvi put pojavio u januaru 1961, a urednik mu je bio Bern.

Kuću u Kolinsovoj ulici 165 kupio je 1964. godine i seminari su se odonda pa sve do njegove smrti tamo održavali. Međutim, seminari se nisu ugasili 1970, posle Bernove smrti. Umesto toga, ista veoma aktivna grupa koja se sastajala sa Erikom svakog utorka uveče odlučila je da nastavi sa sastajanjem, u ordinaciji i kući Dr Džeka Dašeja, Džeksonova ulica 2709 u San Francisku. U Erikovu čast, grupa je promenila ime u Seminar „Erik Bern“ u San Francisku.) Da je Erik visoko vrednovao seminare sa stanovišta razrastanja i unapređivanja TA, jasno je iz njegovih uvodnih izraza zahvalnosti na početku svake od njegovih knjiga o TA, gde on navodi imena onih kliničara koji su ga najviše podsticali. On takođe nije propuštao priliku da se zahvali svojim pacijentima na onome čemu su ga naučili. Sanfranciskanski seminar je ubrzo postao glavni obrazovni centar za region Zaliva, gde su dolazili svi koji su pretendovali na punopravni status „kliničkog člana“ u Međunarodnoj TA asocijaciji (ITAA).

Te iste 1964. godine su Erik i njegove kolege iz Sanfranciskanskog seminara, zajedno sa onima iz Montrejskog TA seminara, odlučili da osnuju TA udruženje, pod imenom „Međunarodna asocijacija za transakcionu analizu“ (ITAA), da bi se istakla činjenica da je sve veći broj TA stručnjaka nastanjenih van SAD. Nova organizacija je onda preuzela od Sanfranciskanskog seminara iz socijalne psihijatrije ulogu izdavača TA biltena, a Sanfranciskanski seminar je promenio svoje ime u „Sanfranciskanski seminar iz transakcione analize“, kako bi nadalje bilo jasno da ga treba smatrati samo jednim ogrankom ITAA.

Širina Erikovih interesovanja bila je neviđena. Jedno od tih interesovanja, koje ga nije ostavljalo tokom celog života, odnosilo se na to kako se psihijatrija praktikuje u drugim zemljama širom sveta.

Nije slučajno da se njegov prvi objavljeni članak bavio situacijom u duševnim bolnicama Sirije i Libana (1939). Godine 1948. krenuo je na put oko sveta, obišavši 17 duševnih bolnica na Filipinima, u Honkongu, Singapuru, Šri Lanki, Indiji i Turskoj. Između, 1957. i 1960. svakog leta je putovao, radeći na ličnoj studiji duševnih oboljenja u oblasti Južnog Pacifika, uključiv Novu Gvineju, Novu Irsku, Fidži i Tahiti (1959-1960). On je takođe bio duboko zabrinut zbog rasne diskriminacije i napisao je briljantnu analizu na tu temu, mnogo pre nego što je ona postala popularna (1957). Njegovo zanimanje za parapsihološko izbijalo je često na površinu, kao što se može videti iz njegove serije od šest članaka o intuiciji, od 1949. do 1962. Putovao je i na Trinidad, u Evropu i po Mediteranu. U Beču je bio 1968. na Međunarodnom kongresu za grupnu psihoterapiju i tamo izlagao transakcionu analizu.

ZADNJE GODINE

Godine od 1964. do 1970. bile su burne za Erika. Lični život mu je postao prilično haotičan posle razvoda od Doroti, dok je pokušavao da nađe novu družbenicu. Prikraćen na tom terenu, on je sve više i više vremena provodio pišući, ali mu želja za ženskim društvom nije uminula.

Tako se 1967. oženio mladom Tori Rouzkran, ne napuštajući nijednu od sve zapetljanijih autorskih obaveza. Već sjeseni 1969. su on i Tori dobar deo vremena provodili odvojeno jedno od drugog, da bi se početkom 1970. i formalno razveli.

Čudno, ali Erik je svim svojim prijateljima pričao na dve nedelje pred srčani napad kako se odlično oseća. Bio je završio dve knjige - Seks u ljudskom voljenju (1970) i Šta kažete pošto kažete „Zdravo“? (1971) - i bio je zadovoljan kako su ispale. I bio je čak počeo sebi da pruža poneki vikend čistog igranja, bez pisanja. Ali u petak, 26. juna 1970, osetio je prvo upozorenje: oštri bolovi su ga probadali kroz grudni koš. Oprezan kako ga je bog dao, kad se radi o sopstvenom zdravlju (džogirao je još u ono vreme, svakog vikenda, a često je odlazio i na plivanje), odmah je tražio prijem u bolnicu, gde su mu urađeni kardiogram i rentgenski snimak pluća. Iz nepoznatih razloga se krivulja EKG-a kretala u granicama normalnog, a rentgenski snimak je bio čist. Rečeno mu je da se vrati kući i da okretu- brigu na veselje. U nedelju popodne se opet osećao dobro i baš se spremao da krene na plažu kada je naišao težak srčani napad. Prebačen je hitno u jedinicu intenzivne nege, gde je proveo tri dana pod jakim dozama sedativa.

Krajem prve nedelje u bolnici Erik je počeo da se oseća bolje, a to su potvrđivali i kardiogrami. Lekari i medicinsko osoblje koji su se starali o njemu bili su impresionirani poboljšanjem njegovog stanja i počeli su da kruže nezvanični izveštaji da će se dobro izvući.

U bolnicu su stigli štamparski šifovi knjige Seks u ljudskom voljenju i on je uspeo da sastavi tri puna sata rada na korekturi otisaka, sedeći u svom bolesničkom krevetu.

Poboljšanje je bilo tako ubedljivo da mu je dozvoljeno da pređe iz jedinice za intenzivnu negu u normalnu bolesničku sobu. EKG je i dalje izgledao pitomo. Ali sam je priznavao na nekoliko dana pred smrt da se oseća umoran kao nikad, a kada je telefonirao u seminar,

14. jula uveče, delovao je приметно obeshrabreno, govoreći kako se „pred njim prostire put pun krivina“. Sledećeg jutra, ubrzo posle doručka, počeo je da se guši, da gubi dah. Osoblje nije znalo kako da mu pomogne. Autopsija je pokazala da je početni napad koronarne tromboze bio tako žestok, da praktično nijedan deo srca nije bio pošteđen od beznadežnih oštećenja.

Bila je sreda, 15. jul 1970.

Voren Čini

BIBLIOGRAFIJA

Berne, E., „The Nature of Intuition“, PSYCHIATRIC QUARTERLY, 23 : 203-226, 1949A. „Contrening the Nature of Diagnosis“, INT. REC. MED. 165 :283-292, 1952. „Concerning the Nature of Communication“, PSYCHIATRIC QUART. 27 :185-198. 1953.A. „Intuition IV: Primal Images- and Primal Judgement“. PSYCHIATRIC QUART: 29:634-658, 1955A.

Table of Contents

[Start](#)