

Эрик Берн.

Игры, в которые играют люди.



Берн Эрик

Эрик Берн (Eric Berne) (1910 - 1970) - выдающийся американский психолог и психиатр.

Родился в Квебеке в семье врача. Окончил университете Макгилла, в 1936-1938 годах посещал курсы при психиатрической клинике в Иеле, затем учился в Нью-Йоркском (1941-1943) и Сан-Францисском (1947-1956) институтах психоанализа.

В 1943 году принял американское гражданство. С 1951 по 1954 год служил в армии США, затем работал в ряде психиатрических клиник, с начала 60-х годов стал вести семинары по групповой терапии. По итогам этих семинаров впоследствии написал книгу, которая стала интернациональным бестселлером, - «Игры, в которые играют люди».

Эрик Берн был членом Американской ассоциации психиатров и Индийского психиатрического общества; кроме того, он основал Международную ассоциацию трансперсонального анализа.



Игры, в которые играют люди

В книге американского психиатра и психоаналитика Эрика Берна освещаются психологические проблемы человеческих взаимоотношений в соответствии с оригинальной концепцией автора, лежащей в русле психоаналитического направления. Несмотря на спорность концепции Э. Берна, многие идеи и наблюдения, основанные на его богатом опыте психотерапевта, могут быть полезными для широкого круга читателей.



Игры

Игрой мы называем серию следующих друг за другом скрытых дополнительных транзакций с четко определенным и предсказуемым исходом. Она представляет собой повторяющийся набор порой однообразных транзакций, внешне выглядящих вполне правдоподобно, но обладающих скрытой мотивацией; короче говоря, это серия ходов, содержащих ловушку, какой-то подвох. Игры отличаются от процедур, ритуалов и времяпрепровождения, на наш взгляд, двумя основными характеристиками:

- 1) скрытыми мотивами;
- 2) наличием выигрыша.

Игра *страхование*

Например, в игре "Страхование", о чем бы страховой агент ни вел разговор, если он настоящий игрок, он ищет клиента или "обрабатывает" его. Единственная его цель - заполучить "добычу". Однако предметом нашего исследования являются бессознательные игры, в которые играют неискушенные люди. Не отдавая себе в этом отчета, они порождают в процессе игры двойные транзакции. Именно такие игры во всем мире образуют важнейший аспект общественных взаимоотношений. Благодаря их динамической природе игры нетрудно отличить от статических установок, являющихся чаще всего результатом жизненной позиции.

веселье.

Не следует заблуждаться относительно значения слова "игра". Игра совсем необязательно предполагает удовольствие или веселье.

"Видите, как я старался".

Обычная форма этой игры предполагает трех участников: двух супругов и психотерапевта. Как правило муж стремится к разводу, хотя вслух заявляет обратное, а жена искренне не хочет разрушать брак. Он идет к консультанту против своей воли и общается с ним только для того, чтобы показать жене, что он готов идти навстречу. Обычно он играет в несерьезный вариант "Психиатрии" или "Судебного разбирательства". Мало того, он начинает либо враждебно спорить с психотерапевтом, либо идти на некоторые уступки, не скрывая при этом своего возмущения. Это вынуждает жену подать на развод.

Он может смело сказать любому адвокату, судье, другу или родственнику: "Видите, как я старался".

ИГРЫ В КОМПАНИЯХ

Компании людей созданы для времяпрепровождений, а времяпрепровождения - для компаний. По мере углубления знакомства в ход все более начинают идти игры. Начинается обычный, хотя и незаметный процесс взаимного выбора. Узнают друг друга: "Гость-растяпа" и его жертва, "Большой и сильный папа" и "Я бедняжечка" и другие. В этом разделе приводятся четыре игры, наиболее типичные для повседневной ситуации группового общения: "Подумайте, какой ужас!", "Изъян", "Гость-растяпа" и "Почему бы вам не... - Да, но".

"Изъян"

Эта игра является источником мелочных склок в обыденной жизни. Игрок исходит из депрессивной позиции Ребенка "Я никуда не поху", которую его защитный механизм превращает в Родительскую позицию "Они никуда не годятся". Трансакционная задача игрока состоит в доказательстве последнего тезиса. Поэтому игроки в "Изъян" не чувствуют себя спокойно с новым человеком, пока не обнаружат у него какой-нибудь изъян. В своей тягчайшей форме "Изъян" может стать политической игрой, проводимой авторитарной личностью с тоталитарных позиций. В этом случае игра может иметь серьезные исторические последствия. Здесь становится очевидным родство этой игры с времяпрепровождением "Нынешние". Позитивное укрепление позиции достигается игрой "Как я справляюсь", а "Изъян" обеспечивает негативный способ укрепления своей позиции.

СЕКСУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Люди играют в сексуальные игры, чтобы дать выход своим сексуальным влечениям или побороть их. Все эти игры по своей сути представляют собой извращение сексуальных инстинктов, так как источником удовлетворения становится не половой акт, а критические трансакции, представляющие собой кульминацию игры. К сожалению, это не всегда можно продемонстрировать с должной убедительностью, поскольку в такого рода игры люди играют в интимной обстановке, так что клинические данные о них мы получаем из вторых рук, и не всегда удастся удовлетворительно оценить, в какой мере они искажены из-за пристрастности информанта. Например, психиатрическая концепция гомосексуальности весьма перекошена, так как более агрессивные и успешные игроки нечасто обращаются к психиатрам и последние в основном располагают сведениями об их пассивных партнерах.

Извращение.

Гетеросексуальные извращения, такие, например, как садизм, типичны для Ребенка, находящегося в состоянии тревожности, поэтому подходить к исправлению этого явления надо соответствующим образом. Трансакционная сторона, как видно из реальных ситуаций сексуальных контактов, вполне поддается воздействию путем анализа игр. Это открывает возможность социального контроля, поэтому даже тогда, когда извращенные сексуальные влечения остаются неизменными, они все же нейтрализуются на

"Динамо"

В эту игру обычно играют мужчина и женщина. Более точным названием для нее, особенно для менее серьезных вариантов, наверное, было бы "Катись отсюда" или "Благородный гнев". Игра может вестись с разной степенью интенсивности. "Динамо" или "Катись отсюда" первой степени популярна на вечеринках и состоит, в основном, из легкого флирта. Женщина демонстрирует свою доступность, затем с удовольствием принимает ухаживания мужчины. Как только он показал свое безразличное отношение к ней, можно считать, что игра закончена. Если женщина вежлива, она, возможно, вполне искренне скажет ему: "Мне очень приятны ваши комплименты. Большое спасибо" и отправится на поиски следующей жертвы. Если она не столь благородна, то может просто бросить его и исчезнуть. Женщина, достаточно искусная в этой игре, может играть в нее на протяжении всего вечера, так что мужчине приходится прибегать к довольно сложным маневрам, чтобы следовать за ней, не привлекая к себе слишком большого внимания.

"Чуллок"

Эта игра относится к той же группе, что и "Динамо". Ее наиболее очевидное свойство - эксгибиционизм, который по своей природе близок к истеричности. Например, женщина приходит в незнакомую компанию, и, еще не успев освоиться, вызывая всеобщее приподнимает ногу, привлекая к себе всеобщее внимание, и восклицает: "Ах, боже мой, у меня чулок пополз!" Это делается с расчетом возбудить сексуальный интерес у мужчин и разозлить остальных женщин. Конечно, на любые замечания относительно ее поведения Уайт отвечает протестами, призванными свидетельствовать о ее невинности, или же встречными обвинениями.

ИГРЫ НА ПРИЕМЕ У ПСИХОТЕРАПЕВТА


Чрезвычайно важно, чтобы профессиональный психотерапевт, занимающийся анализом игр, знал, какие игры постоянно повторяются в психотерапевтических ситуациях. Их можно без труда наблюдать на приеме во время консультации. В зависимости от роли Ведящего, они могут подразделяться на три типа. 1. Игры, в которые играют психотерапевты и другие представители службы помощи: "Я всего лишь пытаюсь помочь вам" и "Психиатрия". 2. Игры, в которые играют люди с медицинским образованием, входящие в качестве пациентов в состав психотерапевтических групп, например "Оранжевая". 3. Игры, в которые играют пациенты и клиенты: "Неимущий", "Крестьянка", "Дурачок" и "Калека".

"Психиатрия"

Следует отличать "Психиатрию"-процедуру от "Психиатрии"-игры. Как явствует из научных публикаций, при лечении психических заболеваний используются различные эффективные методы, такие, например, как гипноз, лекарства, психоанализ, групповая психотерапия и др. Любой из методов может быть использован и в игре "Психиатрия", основанной на жизненной позиции "Я - целитель" и подкрепленной медицинским дипломом: "Здесь написано, что я - целитель". Нужно помнить, что в любом случае такая позиция конструктивна и благожелательна. Люди, играющие в "Психиатрию". могут принести большую пользу при условии, что они получили профессиональную подготовку.


Игры, в которые играют люди

Возможно ли это? Оказывается, сложную многогранную жизнь внутри социума можно уместить в небольшой книге. Она содержит правила, по которым ведутся игры между людьми. И при верном их использовании поможет не только раскрыть истинные мотивы собеседника, но и самому остаться в выигрыше. А также многое, многое другое...



В своей книге **Эрик Берн** пишет об игре как об одной из транзакций, т.е элементе общения.

Игра, предлагаемая автором, способствует искоренению недостатков, а также извлекает живое, творческое начало, присутствующее в каждом человеке



Игра словно маятник..

Оказывается, игры имеют немалый вес в структуризации времени наряду с такими **транзакциями** как ритуалы, процедуры и времяпрепровождения. **Игра** словно маятник затягивает человека и чаще всего является для него деструктивной. Зачастую это приводит к тяжелым последствиям, а иногда даже к смерти, однако водящий, если правила игры приняты, всегда выигрывает.

Хорошие игры


Существуют также и «хорошие» игры, хотя бы потому, что их вклад в социальную жизнь больше, чем неоднозначность мотивов. Авторы считают, что посредством этих трансакций люди создают видимость истинной близости, на самом деле, избегая её.

Кавалер.

В эту игру обычно играют мужчины, не имеющие сексуальных намерений. Иногда это не старые люди, вполне удовлетворенные своим браком, но чаще всего это пожилые мужчины, благородно и безропотно принявшие моногамию или безбрачие. Встретив подходящую особу женского пола, Уайт пользуется каждой возможностью подчеркнуть ее превосходные качества, никогда при этом не нарушая границ приличия, соответствующих ее положению в обществе, конкретным обстоятельствам и требованиям хорошего вкуса. Но внутри этих границ он дает себе полную свободу, изощряясь в изобретательности и оригинальности в выражении своего восторга. Его цель - не соблазнить женщину, а продемонстрировать собственную виртуозность в искусстве комплимента. Внутреннее социальное "вознаграждение" состоит в том удовольствии, которое доставляет женщине его невинный артистизм, а также в ее восприимчивости и умении с благодарностью оценить мастерство

НЕЗАВИСИМОСТЬ


Ощущение независимости достигается, как мы считаем, высвобождением или пробуждением трех способностей: "включенности в настоящее", "спонтанности" и "близости". "Включенность в настоящее" означает умение видеть что-то определенное или слышать, например, как поют птицы, причем делать это так, как умеешь именно ты, а не так, как тебя учили. У нас есть все основания полагать, что маленькие дети видят и слышат совсем не так, как взрослые, что в первые годы жизни их отношение к миру более эстетично и менее интеллектуально.



В данной книге описаны некоторые, наиболее изученные игры, приведен транзакционный анализ, чётко определяющий роли, кол-во участников, ходы и все возможные вознаграждения. Сам он базируется на определении состояний Эго, задействованных в игре

три состояния Эго

Человек имеет три состояния Эго: ребенок, взрослый и родитель, каждое из которых немаловажно для человека) и отвечает на вопрос: какое из сост. Эго посылает стимул, а какое реакцию. А они в свою очередь явл. Основой простых и скрытых трансакций.



Несмотря на спорность концепции Э. Берна, многие идеи и наблюдения, основанные на его богатом опыте психотерапевта, могут быть полезными для широкого круга читателей, особенно при разрешении конфликтов, возникающий в процессе общения.



Спасибо за внимание !