

Dr. Eric Berne

# Jocuri pentru adulti

---

Psihologia  
relațiilor umane



EDITURA AMALTEA  
[www.amaltea.ro](http://www.amaltea.ro)

*Colectivul EDITURII AMALTEA care a contribuit la realizarea acestei lucrări:*  
 Cristian Cârstoiu, Simona Derla, Antoaneta Dincă, Lucian Dumitrescu,  
 Gabriela Fărășanu, Eduard Ignat, Ana Mirela Lazăr, Tatiana Militaru,  
 Ana-Maria Murariu, Lidia Olaru, M.C. Popescu-Drânda, George Stanca, Mihaela  
 Stanca

*tehnoredactare computerizată:* AMALTEA TehnoPlus

*coperta:* Simona Derla, Antoaneta Dincă  
*traducere:* Ana-Maria Murariu, Mihaela Mazilu  
*redactor:* Ana-Maria Murariu

*editori:* **Dr. M.C. Popescu-Drânda**  
**Dr. Cristian Cârstoiu**

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României  
**BERNE, ERIC / Jocuri pentru adulți**  
 trad. : Ana-Maria Murariu, Mihaela Mazilu.  
 - București : EDITURA AMALTEA, 2002  
 156 p.; cm. - (Mileniul III).  
 ISBN 973-9397-11-5

I. Berne, Eric  
 II. Murariu, Ana-Maria (trad.)

316.472.4

**GAMES PEOPLE PLAY**  
 Copyright © by Eric Berne

**Jocuri pentru adulți / Eric Berne**  
 ISBN 973-9397-11-5  
 © 2002 - EDITURA AMALTEA  
 adresă: CP 9-8 București  
 internet: [www.amaltea.ro](http://www.amaltea.ro) / email: [office@amaltea.ro](mailto:office@amaltea.ro)

*Toate drepturile asupra acestei ediții sunt rezervate EDITURII AMALTEA.  
 Nici o parte a acestui volum nu poate fi reprodușă, în nici o formă, fără permisiunea  
 scrisă a EDITURII AMALTEA.*

## CUPRINS

PREFAȚĂ .....	7
Semantică .....	8
INTRODUCERE .....	9
1. Relații sociale .....	9
2. Structurarea timpului .....	11

### PARTEA I – ANALIZA JOCURILOR

<i>Capitolul 1 – ANALIZA STRUCTURALĂ</i> .....	17
<i>Capitolul 2 – ANALIZA TRANZACȚIONALĂ</i> .....	22
<i>Capitolul 3 – PROCEDURI ȘI RITUALURI</i> .....	27
<i>Capitolul 4 – FORMULE DE PETRECERE A TIMPULUI</i> .....	32
<i>Capitolul 5 – DESPRE JOCURI</i> .....	38
1. Definiție .....	38
2. Un joc tipic .....	40
3. Cum s-au născut jocurile .....	47
4. Funcția jocurilor .....	49
5. Clasificarea jocurilor .....	51

### PARTEA a II-a – UN TEZAUUR DE JOCURI

INTRODUCERE .....	53
1. Notații .....	53
2. Termeni coloeviali .....	55
<i>Capitolul 6 – JOCURI DIN VIAȚĂ</i> .....	56
1. Alcoolicul .....	56
2. Datornicul .....	63
3. Dă-mi un șut .....	66
4. Te-am prins, ticălosule (TPT) .....	67
5. Uite ce-am făcut din cauza ta (UCFCT) .....	69
<i>Capitolul 7 – JOCURI DE CĂSNICIE</i> .....	73
1. Colțul .....	76
2. Tribunalul .....	78
3. Femeia frigidă .....	81
4. Hărțuită .....	84
5. Dacă n-ai fi fost tu .....	84

6. Uite cât de mult îmi dau osteneala .....	85
7. Tubita .....	87
<b>Capitolul 8 – JOCURI DE PETRECERE</b> .....	89
1. Nu-i îngrozitor .....	89
2. Cusurgiu .....	91
3. Schlemiel .....	92
4. De ce nu – da, dar .....	94
<b>Capitolul 9 – JOCURI SEXUALE</b> .....	101
1. Luați-vă la bătaie, tu cu el (LBTE) .....	101
2. Perversiune .....	102
3. Violator .....	103
4. Jocul ciorapului .....	106
5. Scandal .....	107
<b>Capitolul 10 – JOCURI DIN LUMEA INTERLOPĂ</b> .....	109
1. Hoții și vardiștii .....	109
2. Cum scapi de aici .....	113
3. Hai să i-o coacem lui Joey (HCJ) .....	115
<b>Capitolul 11 – JOCURI DIN CABINETUL DE CONSULTAȚII</b> .....	117
1. Sera .....	117
2. Nu încerc decât să te ajut .....	119
3. Nevoiașul .....	122
4. Țăranca .....	126
5. Psihiatrie .....	128
6. Prostul .....	131
7. Picior de lemn .....	133
<b>Capitolul 12 – JOCURI BUNE</b> .....	136
1. Vacanța șoferului de autobuz .....	136
2. Cavaler .....	137
3. Mă bucur să fiu de ajutor .....	139
4. Înțeleptul nepretențios .....	140
5. Vor fi bucușori că m-au cunoscut .....	140

#### PARTEA a III-a – DINCOLO DE JOCURI

<b>Capitolul 13 – SEMNIFICAȚIA JOCURILOR</b> .....	141
<b>Capitolul 14 – JUCĂTORII</b> .....	143
<b>Capitolul 15 – O PARADIGMĂ</b> .....	145
<b>Capitolul 16 – AUTONOMIE</b> .....	148
<b>Capitolul 17 – DOBÂNDIREA AUTONOMIEI</b> .....	152
<b>Capitolul 18 – CE MAI URMEAZĂ DUPĂ JOCURI?</b> .....	154
<b>ANEXĂ – CLASIFICAREA COMPORTAMENTELOR</b> .....	155

## PREFAȚĂ

Această carte a fost concepută inițial ca o urmare la cartea mea *Transactional Analysis in Psychotherapy*<sup>1</sup> (Analiza tranzacțională în psihoterapie), dar a fost în așa fel alcătuită, încât să poată fi citită și înțeleasă independent de volumul anterior. Partea a II-a cuprinde descrieri de jocuri individuale. Teoria necesară pentru analizarea și înțelegerea cu claritate a jocurilor a fost rezumată în partea I. Partea a III-a conține material nou, teoretic și clinic: acesta, adăugat la cel deja existent, înlesnește înțelegerea într-o oarecare măsură a expresiei „a nu fi dependent de jocuri”. Cei care doresc un studiu mai amănunțit, îl pot găsi în volumul anterior. Cititorul ambelor cărți poate constata că, în afară de progresele teoretice, apar câteva schimbări minore de terminologie, câteva abordări diferite, datorită unor analize mai amănunțite, documentării, precum și materialului clinic recent.

Conceperea acestei noi cărți a fost dictată de interesul pe care studenții și participanții la prelegerile mele l-au arătat pentru liste de jocuri, sau de prezentarea ulterioară, mai în detaliu, a unor jocuri care au fost doar amintite ca exemple într-o expunere generală a principiilor analizei tranzacționale. Datorz mulțumiri în general acelor studenți și participanți la prelegeri, și în special numeroșilor pacienți care au arătat, numit sau prezentat – parțial sau în totalitate – jocuri noi; îi mulțumesc în special d-rei Barbara Rosenfeld, pentru nenumăratele ei idei privind arta și rolul ascultării; d-lui Melvin Boyce, d-lui Joseph Concannon, doctorului Franklin Ernst, doctorului Kenneth Everts, doctorului Gordon Gritter, d-nei Frances Matson și doctorului Ray Poindexter, printre alții, pentru descoperirea și confirmarea – independent de cercetările mele – a semnificației multor jocuri.

D-lui Claude Steiner, fost director de cercetare al Seminarilor de Psihiatrie Socială din San Francisco, aflat în prezent la

Departamentul de Psihologie al Universității din Michigan, îi datorez recunoștință în două privințe. El a condus primele experimente care au confirmat numeroase dintre problemele teoretice prezentate în cartea aceasta și rezultatele acestor experimente au ajutat considerabil în clasificarea naturii autonomiei și intimității. Mai datorez mulțumiri și d-nei Viola Litt, secretar-trezorier al Seminarelor, și d-nei Mary N. Williams, secretara mea personală, pentru ajutorul lor neîntrerupt, precum și lui Anne Garrett pentru citirea și corectarea manuscrisului.

### SEMANTICĂ

De dragul preciziei, jocurile sunt descrise inițial din punctul de vedere masculin dacă nu sunt în esență feminine. Astfel, jucătorul principal este de obicei „el”, dar fără rea intenție, de vreme ce, fiind în aceeași situație, dacă nu apar alte indicii, poate să se numească „ea”, *mutatis mutandis*. Dacă rolul femeii diferă semnificativ de cel al bărbatului, este tratat separat. Terapeutul este, de asemenea, desemnat prin „el”, tot fără rea intenție. Vocabularul și punctul de vedere sunt inițial orientate către clinicianul practicant, dar la fel de bine, cei care au alte profesii pot găsi această carte însemnată sau folositoare.

Trebuie făcută o distincție clară între analiza tranzacțională a jocului și sora ei mai mică, analiza matematică a jocului, deși câteva cuvinte care sunt folosite în carte ca, de exemplu „deznodământ” sunt de acum respectabili termeni matematici. Pentru a trece în revistă o teorie matematică a jocurilor vă recomand „Games & Decisions”, de R. D. Luce și H. Raiffa.

*Carmel, California, mai 1962*

## INTRODUCERE

### 1. RELAȚII SOCIALE

Teoria relațiilor sociale, care a fost prezentată în *Transactional Analysis*<sup>1</sup> poate fi rezumată în felul următor:

Spitz<sup>2</sup> a constatat că unii copii mici care sunt lipsiți de atenție și afecțiune o perioadă lungă de timp au tendința să intre într-un declin ireversibil și pot contacta boli recurente. Într-adevăr, aceasta înseamnă că ceea ce el numește privațiune emoțională poate avea un deznodământ fatal. Aceste observații fac loc ideii de *foame-de-stimul*, și indică faptul că cele mai favorizate forme de stimuli sunt cele generate de intimitatea fizică, o concluzie care nu este greu de acceptat dată fiind experiența de zi cu zi.

Un fenomen asemănător se observă și la adulții care au fost supuși privațiunii senzoriale. În termeni experimentali o astfel de privațiune poate duce la o psihoză trecătoare sau cel puțin la unele tulburări mentale temporare. S-a observat că, în trecut, privațiunea senzorială și cea socială au avut efecte similare la indivizi condamnați la perioade lungi de încarcerare. Încarcerarea este într-adevăr una dintre pedepsele cele mai de temut, chiar și pentru pușcăriașii abrutizați fizic<sup>3,4</sup>, fiind acum o procedură notorie pentru a schimba convingerile politice. (Dimpotrivă, cea mai eficientă armă dintre cele cunoscute folosite împotriva schimbării convingerilor politice este organizarea socială.<sup>5</sup>)

Pe latura biologică, este probabil că privațiunea senzorială și emoțională tinde să provoace sau să încurajeze schimbări organice. Dacă sistemul reticular activator<sup>6</sup> al trunchiului cerebral nu este stimulat suficient, în celulele nervoase pot apărea schimbări degenerative, cel puțin în mod indirect. Acesta s-ar putea să fie un efect secundar datorat alimentației sărace, dar această alimentație săracă la rândul ei poate fi din nou cauza apatiei, cum este în

cazul copiilor mici cu slăbiciune accentuată. Ca urmare, poate fi postulat un lanț biologic pornind de la privațiune senzorială și emoțională, trecând prin apatie și ducând la schimbări degenerative și moarte. În acest sens, foamea de stimuli are aceeași relație cu supraviețuirea organismului uman ca și foamea de hrană.

Foamea de stimuli corespunde foamei de alimente nu numai din punct de vedere biologic, ci și psihologic și social. Termeni ca malnutriție, sațietate, gourmet, gurmand, vegetarian, ascetic, arte culinare și bucătar bun sunt transferați cu ușurință din domeniul nutriției în cel al simțurilor. Supra-alimentarea are drept corespondent supra-stimularea. În ambele sfere, în condiții normale, când există provizii bogate de hrană și un meniu diversificat, alegerea va fi supusă idiosincraziilor individului. S-ar putea ca un număr mai mic sau mai mare dintre aceste idiosincrazii să fie determinate de constituție, dar acest aspect nu este relevant în problemele ridicate în cartea de față.

Psihiatrul social își pune problema: ce se întâmplă după ce copilul mic este despărțit de mama sa în cursul normal de creștere? Ceea ce s-a discutat până acum se poate exprima pe scurt astfel: „Dacă nu ești mângâiat, ți se zburlește șira spinării”. Așadar, după încheierea perioadei de strânsă intimitate cu mama, individul se confruntă tot restul vieții lui cu o dilemă: în ce coarne se vor împunge destinul și supraviețuirea lui. Unul este format din forțele sociale, psihologice și biologice care stau în calea continuării intimității fizice cu care este obișnuit copilul mic; celălalt este lupta neîncetată pentru a o dobândi. În majoritatea situațiilor el va face un compromis. Învață să se mulțumească cu forme mai subtile, chiar simbolice, de atenție, grijă, până când cel mai mic semn de recunoaștere poate servi scopului într-o oarecare măsură, deși dorința de contact fizic poate rămâne la fel de fierbinte.

Acest proces de compromis poate fi desemnat de mai mulți termeni, unul dintre ei fiind sublimare; însă, indiferent de cum este numit, rezultatul este o transformare parțială a foamei infantile de stimuli în ceva care poate fi numit foame de recunoaștere. Pe măsură ce compromisul crește în complexitate, fiecare persoană își individualizează căutarea recunoașterii, aceste diferențe conferind varietate relației sociale și determinând destinul individului. Un actor de film ar putea avea nevoie de sute de mângâieri pe săptămână de la orice fel de admiratori anonimi, ca să nu i se zburlească șira spinării, pe când un om de știință poate

fi fizic și mental sănătos doar cu mângâierea venită din partea unui maestru respectat.

„Mângâierea” poate fi folosită ca termen general pentru a desemna contactul fizic apropiat, iar în practică, ea poate lua diferite forme. Unii oameni mângâie la propriu un copil; alții îl îmbrățișează; alții îl bat ușor cu palma, iar alții îl ciupesc în glumă sau îl ating cu vârful arătătorului. Toate aceste gesturi au corespondente în conversație, astfel că îți poți imagina cum se poartă un individ cu un copil doar ascultându-l cum îi vorbește. Prin extensie, cuvântul „mângâiere” poate fi folosit în limbajul obișnuit pentru a desemna orice gest de recunoaștere a prezenței altecuiva. Așadar mângâierea poate fi folosită ca unitate fundamentală a vieții sociale. Un schimb de mângâieri constituie o tranzacție – care este unitatea minimală a relației sociale.

În ceea ce privește teoria jocurilor, principiul care guvernează aici este că orice fel de relație socială are un avantaj biologic asupra lipsei totale a unei relații. Acest lucru a fost demonstrat prin niște experimente remarcabile asupra șobolanilor, făcute de S. Levine<sup>8</sup>, în care grija arătată a influențat favorabil nu numai fizic, mental și emoțional, dar a avut efecte benefice asupra biochimiei creierului, mărinind chiar rezistența la leucemie. Trăsătura semnificativă a acestor experimente a fost că tratarea cu blândețe, ca și șocurile electrice dureroase au avut efect în egală măsură în însănătoșirea animalelor.

Această validare a celor de mai sus ne încurajează să trecem cu încredere sporită la următorul capitol.

## 2. STRUCTURAREA TIMPULUI

S-a confirmat că grija arătată copiilor, ca și echivalentul ei simbolic pentru adulți – recunoașterea – au o valoare de supraviețuire. Problema este: Și acum? În termeni obișnuiți, ce pot face oamenii după ce s-au salutat, indiferent dacă acest gest este doar un „salut” colegial, sau un ritual oriental care durează câteva ore? După foamea de stimuli și foamea de recunoaștere urmează foamea de structură. Veșnica problemă a adolescenților este „Și ce îi spui după aceea?” În afară de adolescenți, mulți alți oameni consideră că nu este nimic mai neplăcut ca un hiatus social, o perioadă de timp nestructurat, de tăcere, când nici unuia dintre cei prezenți nu

îi trece prin minte să spună ceva mai interesant ca: „Nu crezi că pereții sunt perpendiculari (pe podea) astă seară?”. Eterna problemă a ființei umane este cum să-și structureze timpul pe care nu-l petrece dormind. În acest sens esențial, rolul tuturor viețuitoarelor sociale este să își acorde un ajutor reciproc în acest proiect.

Aspectul operațional al structurării timpului poate fi numit programare. Are trei aspecte: material, social și individual. Metoda cea mai obișnuită, convenabilă, confortabilă și utilitară de structurare a timpului este printr-un proiect desemnat să se ocupe de materia realității exterioare: ceea ce în mod obișnuit se cunoaște sub denumirea de „muncă”. Un astfel de proiect este numit, din punct de vedere tehnic, „activitate”; termenul „muncă” nu este potrivit deoarece o teorie generală a psihiatricii sociale trebuie să recunoască faptul că relația socială este tot o formă de muncă.

Programarea materială apare ca urmare a vicisitudinilor întâlnite în realitatea externă; ea prezintă interes numai în măsura în care activitățile oferă o matrice pentru „mângâiere”, recunoaștere și alte forme mai complexe ale relațiilor sociale. Programarea materială nu este, înainte de toate, o problemă socială; în esență ea se bazează pe prelucrarea de date. Construirea unui vapor se bazează pe un lung șir de măsurători și calcule de probabilitate și orice schimb social care apare trebuie să fie supus acestora pentru a începe construcția.

Programarea socială are ca urmare niște tranzacții tradiționale rituale sau semi-rituale. Criteriul ei esențial este gradul de acceptabilitate zonală, numită popular „maniere elegante”. Peste tot în lume, părinții își învață copiii cum să se poarte, ceea ce înseamnă că ei cunosc ritualurile corecte de salut, mâncat, emonctiune, curtare și jelit și, de asemenea, cum să poarte conversații pe diverse teme, cu observații critice și completări de rigoare. Observațiile și completările constituie tactul sau diplomația, în parte universală și în parte locală. A râgâi (eructa) după masă sau a întreba de nevasta altuia sunt încurajate sau interzise de tradițiile locale ancestrale și chiar există un înalt grad de corelare inversă între aceste tranzacții anume. De obicei, în zone unde oamenii râgâie după ce au mâncat, nu se recomandă să te interesezi de femei; există și zone unde poți să te interesezi de femei, dar nu se recomandă să râgâi la masă. De obicei, ritualurile formale preced conversațiile semi-rituale pe o anumită temă, acestea din urmă fiind denumite forme de petrecere a timpului.

Pe măsură ce oamenii se cunosc mai bine, apare tot mai mult programarea individuală astfel că încep să se nască tot felul de „incidente”. Aceste incidente par, la prima vedere, întâmplătoare și așa și pot fi descrise de părțile în cauză, însă un studiu mai atent dezvăluie că ele tind să urmeze tipare clare care țin de alegere și clasificare și că desfășurarea evenimentelor se supune unor reguli și legi nescrise. Aceste legi rămân în stare latentă atâta vreme cât durează relațiile cordiale sau ostile, potrivit părerii lui Hoyle, dar ies la iveală în cazul în care se face o mișcare ilegală, dând naștere unui strigăt legal, verbal sau simbolic: „Greșeală!” Asemenea situații, care spre deosebire de formele de petrecere a timpului, se bazează mai mult pe programarea individuală decât pe programarea socială, pot fi numite jocuri. Viața de familie, viața într-o căsnicie, precum și viața în diferite alte forme de organizare, se pot baza an de an pe variante ale aceluiași joc.

A spune că cea mai mare parte a activității sociale constă în a juca jocuri nu înseamnă neapărat a spune că este „amuzantă” cel mai adesea, sau că părțile nu sunt angajate serios într-o relație. Pe de altă parte, „a juca” fotbal sau orice alt „joc” de atletism poate să nu fie deloc amuzant, iar jucătorii pot fi foarte încordați; aceste jocuri se aseamănă cu jocurile de noroc și cu alte forme de „joc” prin faptul că potențial sunt foarte serioase, ba chiar fatale uneori. Pe de altă parte, unii autori – cum este Huizinga<sup>9</sup>, de exemplu – includ la categoria „joc”, lucruri serioase, precum festinele canibale. Dacă lucrurile merg mai departe, atunci a spune despre un comportament tragic precum sinuciderea, dependența de alcool și droguri, criminalitatea sau schizofrenia că sunt „jocuri” nu este nici iresponsabil, nici glumeț și nici barbar. Caracteristica inițială a jocului jucat de oameni este că emoțiile sunt canonice și nu că ar fi false. Acest lucru iese la iveală atunci când sunt impuse sancțiuni unei manifestări emoționale nelegitime. Jocul poate fi cumplit de serios, chiar fatal de serios, dar sancțiunile sociale sunt serioase numai dacă sunt încălcate regulile.

Distracțiile și jocurile sunt substitute ale trăirii adevărate a intimității autentice. Din acest motiv, ele pot fi considerate mai degrabă niște angajamente preliminare decât niște asocieri, și de aceea sunt caracterizate drept forme acute de joc. Intimitatea începe când programarea individuală (de obicei instinctivă) se intensifică și când încep să cedeze atât constrângerea socială, cât și motivele și restricțiile ulterioare. Acesta este singurul răspuns complet

satisfăcător la foamea de stimuli, foamea de recunoaștere și foamea de structură. Prototipul lui este actul de absorbție afectuoasă.

Foamea de structură are aceeași valoare de supraviețuire ca foamea de stimuli. Foamea de stimuli și foamea de recunoaștere exprimă nevoia de a evita înfometarea emoțională și senzorială, amândouă ducând la degradarea biologică. Foamea de structură exprimă nevoia de a evita plictiseala, iar Kierkegaard<sup>10</sup> a scos în evidență neajunsurile care rezultă din nestructurarea timpului. Dacă plictiseala persistă – mai mult sau mai puțin – atunci ea devine sinonimă cu înfometarea emoțională și poate avea aceleași urmări ca aceasta.

Individul solitar își poate structura timpul în două moduri: fiind activ ori fantazând. Individul poate rămâne solitar chiar în prezența altora, este un lucru știut de orice învățătoare. Când cineva face parte dintr-un grup social format din două sau mai multe persoane, există mai multe opțiuni de structurare a timpului. Aceste opțiuni – în ordinea complexității lor – sunt:

1. Ritualuri; 2. Distracții; 3. Jocuri; 4. Intimitate și 5. Activitate, care poate constitui o matrice pentru toate celelalte. Țelul oricărui membru al grupului este să obțină cât mai multe satisfacții din tranzacțiile sale cu ceilalți membri. Cu cât este mai accesibil, cu atât poate obține mai multe satisfacții. Cea mai mare parte a programării acțiunilor sale sociale se face automat. Deoarece unele dintre „satisfacțiile” obținute în urma programării – cum sunt cele distractive – sunt greu de recunoscut în sensul obișnuit al cuvântului „satisfacții”, ar fi mai bine să îl înlocuim cu un termen mai neutru, ca „avantaje” sau „câștiguri”.

Avantajele contactului social gravitează în jurul echilibrului psiho-somatic. Ele sunt legate de următorii factori: 1. Slăbirea tensiunii, 2. Evitarea situațiilor periculoase, 3. Dobândirea mângâierii, 4. Menținerea unui echilibru stabil. Toate aceste probleme au fost studiate și dezbătute amănunțit de fiziologi, psihologi și psihanalisti. În termenii de psihiatrie socială, acești factori sună astfel: 1. Avantaje interne primare, 2. Avantaje externe primare, 3. Avantaje secundare, 4. Avantaje existențiale. Primele trei coincid cu ceea ce Freud numea „câștiguri de pe urma bolii”: câștigul paranoic intern, câștigul paranoic extern, și respectiv câștigul epinotic<sup>11</sup>. Experiența a arătat că este mai util și mai lămuritor să studiezi tranzacții sociale din punct de vedere al avantajelor obținute decât să le tratezi ca pe niște operațiuni

defensive. În primul rând, cea mai bună apărare este să nu te angajezi în nici o tranzacție; în al doilea rând, conceptul de „apărare” acoperă doar parțial primele două clase de avantaje, restul, împreună cu o a treia și a patra clasă, nefiind cuprinse în obiectul acestui punct de vedere.

Cele mai plăcute forme de contact social, indiferent dacă au sau nu punct de plecare în activitate, sunt jocurile și intimitatea. Intimitatea prelungită este rară și chiar și atunci este în primul rând o problemă personală; relația socială semnificativă ia cel mai adesea forma jocurilor și acesta este subiectul care ne preocupă în principal în această carte. Pentru informații suplimentare privind structurarea timpului, vezi cartea autorului despre dinamica grupului<sup>12</sup>.

#### REFERINȚE:

1. Berne, E. *Tranzacțional Analysis in Psychotherapy*. Grove Press, Inc., New York, 1961.
2. Spitz, R. „Hospitalism: Genesis of Psychiatric Conditions in Early Childhood.” *Psychoanalytic Study of the Child*. 1: 53-74, 1945.
3. Belbenoit, Rene. *Dry Guillotine*. E.P. Dutton & Company, New York, 1938.
4. Seaton, G.J. *Isle of the Damned*. Popular Library, New York, 1952.
5. Kinkead, E. *In Every War But One*. W.W. Norton & Company, New York, 1959.
6. French, J.D. „The Reticular Formation.” *Scientific American*. 196: 54-60, May, 1957.
7. The „colloquialisms” used are those evolved in the course of time at the San Francisco Social Psychiatry Seminars.
8. Levine, S. „Stimulation in Infancy.” *Scientific American*. 202: 80-86, May, 1964.
9. \*\*\* „Infantile Experience and Resistance to Physiological Stress.” *Science*. 126: 405, August 30, 1957.
10. Huizinga, J. *Homo Ludens*. Beacon Press, Boston, 1955.
11. Kierkegaard, S. *A Kierkegaard Anthology*, ed. R. Bretall. Princeton University Press, Princeton, 1947, pp. 22 ff.
12. Freud, S. „General Remarks on Hysterical Attacks”, *Collected Papers*. Hogarth Press, London, 1933, II, p. 102.
13. \*\*\* „Analysis of Case of Hysteria.” *Ibid.* III, p. 54.
14. Berne, E. *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups*. J. B. Lippincott Company, Philadelphia and Montreal, 1963.

## CAPITOLUL UNU

## ANALIZA STRUCTURALĂ

Observarea activității sociale spontane făcută cel mai cu folos în anumite tipuri de grupuri de psihoterapie arată că, din când în când, oamenii își modifică vizibil postura, punctul de vedere, vocea, vocabularul și alte aspecte ale comportamentului. Aceste modificări de comportament sunt însoțite adesea de o nestatornicie a sentimentelor. La același individ, un anumit set de tipare de comportament corespunde unei anumite stări de spirit și un alt set este legat de o atitudine psihică diferită, adesea incompatibil cu primul. Aceste transformări și diferențe dau naștere ideii de stări de ego.

În limbaj tehnic, o stare de ego poate fi descrisă din punct de vedere fenomenologic drept un sistem coerent de sentimente, iar operațional, drept un set coerent de tipare comportamentale. În termeni mai obișnuiți, este un sistem de sentimente însoțit de un set corespunzător de tipare comportamentale. Se pare că fiecare individ are la îndemână un repertoriu limitat cu asemenea stări de ego, care nu sunt niște roluri, ci niște realități psihologice. Repertoriul cuprinde următoarele categorii: 1. Stări de ego care seamănă cu cele ale figurilor părinților, 2. Stări de ego care sunt îndreptate în mod autonom către evaluări obiective ale realității și 3. Cele care reprezintă relieve străvechi, stări de ego încă active, care s-au consolidat în fragedă copilărie. În limbaj tehnic, acestea sunt denumite: stări de ego exteropsihice, neopsihice și respectiv arheopsihice. În limbaj obișnuit, manifestările lor se numesc Părinte, Adult și Copil, iar acești termeni simpli sunt folosiți în toate discuțiile, mai puțin în cele foarte formale.

Astfel stând lucrurile, în orice moment, fiecare individ dintr-un grup social se va afla într-o stare de ego de Părinte, Adult sau



Copil, indivizii putând trece de la o stare de ego la alta cu o dinamică variabilă. Aceste observații dau naștere unor anumite formule de diagnostic: „Te comporți ca un părinte” înseamnă: „În momentul acesta te afli în starea de spirit a unuia dintre părinții tăi (sau tutori) și reacționezi întocmai cum ar reacționa el, cu aceeași postură, aceleași gesturi, același vocabular, aceleași sentimente etc.” „Te comporți ca un adult” înseamnă: „Tochmai ai făcut o apreciere obiectivă, autonomă a situației și expui felul cum ai gândit sau problemele pe care le observi sau concluziile la care ai ajuns de o manieră care nu provoacă neajunsuri”. „Te comporți ca un copil” înseamnă „Felul și tendința reacției tale sunt aceleași ca și când ai fi fost copil”.

Iată care sunt implicațiile:

1. Fiecare individ a avut niște părinți (ori tutori) și posedă un set de stări de ego care reproduc stările de ego ale acestor părinți (așa cum îi percepea el); aceste stări de ego pot fi activate în anumite împrejurări (funcționare exteropsihică). Colocvial aceasta s-ar putea spune: „Fiecare om își poartă în sine proprii părinți”.

2. Fiecare individ (inclusiv copiii, cei înapoiați mintal și schizofrenicii) este capabil să judece date obiective dacă este activată starea de ego corespunzătoare (funcționare neopsihică). Cu alte cuvinte: „Fiecare poartă în sine un adult”.

3. Fiecare individ a fost odată mai tânăr decât în prezent și poartă în sine niște relicve fixate în anii precedenți, relieve care pot fi activate în anumite împrejurări (funcționare arheopsihică). Cu alte cuvinte: „Fiecare poartă în sine băiatul sau fetița care era odată”.

Este momentul să explicăm figura 3 (a), numită **diagramă structurală**. Ea reprezintă, din punct de vedere actual, o diagramă a personalității complete a oricărui individ. Ea include stările sale de ego de Părinte, Adult și Copil. Aceste stări sunt separate cu grijă una de alta, deoarece diferă atât de mult și adesea sunt incompatibile între ele. Pentru ochiul unui observator neexperimentat, aceste stări pot să nu pară tocmai distincte, dar pot deveni curând interesante și semnificative celui care își dă osteneala să învețe diagnosticarea structurală. De acum încolo, va fi mai potrivit să scriem cu literă mică atunci când ne referim la părinți, adulți și copii, și cu literă mare vom scrie Părinte, Adult și Copil atunci când va fi vorba de stări de ego. Figura 1 (b) reprezintă o formă simplificată a diagramei structurale.

Înainte să părăsim subiectul analizei structurale, trebuie să menționăm câteva complicații.

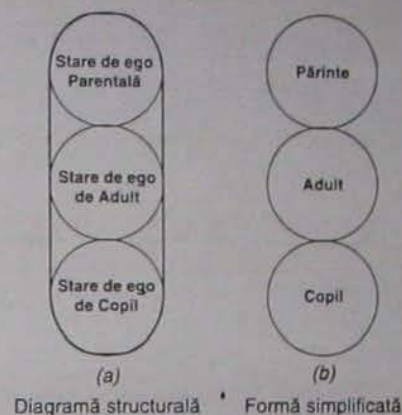


Figura 1

1. Cuvântul „copilăresc” nu este niciodată folosit în analiza structurală, deoarece a ajuns să capete conotațiile puternice legate de indezirabilitate și de ceva care trebuie oprit fără întârziere sau care trebuie neapărat îndepărtat. Termenul „de copil” este folosit pentru a descrie Copilul (o stare de ego arhaică), deoarece este mai aproape de biologic și mai inofensiv. De fapt, Copilul este, în multe privințe, partea cea mai valoroasă a personalității și poate contribui la viața individului exact cum un copil adevărat poate contribui la viața de familie prin: farmec, plăcere și creativitate. Dacă la un individ Copilul este derutat și nesănătos, urmările pot fi nefericite, însă ceva poate fi și trebuie făcut pentru a îndrepta acest lucru.

2. Același lucru este valabil și în legătură cu cuvintele „matur” și „imatur”. În acest sistem nu există ceea ce se cheamă „o persoană imatură”. Există doar oameni la care Copilul predomină în mod nepermis și neproductiv, însă toți acești oameni poartă în ei un Adult complet și bine structurat care nu trebuie decât descoperit sau activat. În sens contrar însă, așa-numiții „oameni maturi” sunt indivizi care sunt capabili de cele mai multe ori să se comporte ca un Adult, dar Copilul din ei iese la iveală în anumite ocazii, adesea, cu urmări de nedorit.

3. Trebuie menționat faptul că Părintele se manifestă în două feluri, direct și indirect; ca o stare activă de ego și, respectiv, ca o influență. Atunci când este direct activ, persoana reacționează așa

cum reacționau de fapt tatăl (sau mama) lui („Fă așa cum fac eu”). Atunci când se manifestă ca o influență indirectă, reacționează așa cum ar fi vrut părinții lui („Nu face așa cum fac eu, fă așa cum îți spun”). În primul caz, el devine unul dintre părinți, în al doilea caz, el se conformează cerințelor acestora.

4. Astfel, Copilul se manifestă sub două aspecte: **Copilul adaptat** și **Copilul firesc**. **Copilul adaptat este cel care își schimbă comportamentul sub influența Părintelui**. El se comportă așa cum ar fi vrut tatăl (sau mama) lui: **docil sau precoce**, de exemplu. Ori se adaptează retrăgându-se sau scâncind. Astfel, influența Părintelui este o cauză, iar Copilul adaptat este un efect. **Copilul firesc înseamnă o expresie spontană: răzvrătire sau creativitate**, de exemplu. O confirmare a analizei structurale se găsește în urmările intoxicației cu alcool. De obicei, mai întâi este anihilat Părintele, ca să se elibereze Copilul adaptat de sub influența Părintelui, și astfel descătușat, el se transformă în Copilul firesc.

Pentru o analiză eficientă a jocului, uneori este nevoie să se meargă mai departe decât s-a arătat până acum, în ceea ce privește structura personalității.

Stările de ego sunt fenomene fiziologice normale. Creierul uman este organul sau organizatorul vieții psihice, iar produsele lui sunt organizate și stocate în forma stărilor de ego. Există deja probe concrete care atestă acest lucru, rezultate din cercetările lui Penfield și ale colaboratorilor săi<sup>1,2</sup>. Mai există și alte sisteme de sortare la diferite niveluri, cum ar fi memoria faptică, dar forma naturală a experienței în sine este în stările mentale care se modifică. **Fiecare tip de stare de ego are propria ei valoare vitală pentru organismul uman.**

Copilul este cel care are **intuiție<sup>3</sup>, creativitate, pornire spontană și amuzament.**

**De Adult este nevoie pentru supraviețuire.** Acesta prelucrează datele și calculează probabilitățile care sunt esențiale pentru a face față eficient lumii exterioare. Are și el parte de piedici și recompense. De exemplu, pentru a traversa o arteră foarte circulantă este nevoie să prelucreze o serie complexă de date privitoare la viteză; se suspendă orice fel de acțiune până în momentul în care calculele arată un înalt grad de probabilitate pentru a ajunge în siguranță pe partea cealaltă. **Răspătata oferită de calcule corecte de acest fel se manifestă sub forma bucuriei pe care o procură schiatul, zborul, navigatul și alte sporturi dinamice.** O altă sarcină

**a Adultului este să regleze activitățile Părintelui și Copilului și să le medieze în mod obiectiv.**

Părintele are două funcții principale. Prima îi permite individului să acționeze efectiv ca părinte de copii reali, contribuind astfel la supraviețuirea rasei umane. În această privință, valoarea acestei funcții este dovedită de faptul că indivizii care au rămas orfani în fragedă copilărie se confruntă cu probleme mai mari în creșterea propriilor copii decât cei ale căror familii s-au dezmembrat când ei se aflau la vârsta adolescenței. A doua funcție permite ca multe dintre răspunsuri să vină automat, ceea ce economisește și timp și energie. Multe lucruri sunt realizate pur și simplu pentru că „Așa trebuie făcut”. Aceasta îl scutește pe Adult să mai ia nenumărate decizii în probleme mărunte, putând astfel să decidă probleme importante și lăsând mărunțișurile de rutină în grija Părintelui.

Astfel, toate cele trei aspecte ale personalității au o valoare ridicată de trăire și supraviețuire, și doar atunci când unul dintre aspecte strică echilibrul stabil, apare necesitatea analizei și reorganizării. Dacă echilibrul este păstrat, Părintele, Adultul și Copilul au dreptul la respect egal și fiecare își are rostul lui într-o viață productivă și plină.

#### REFERINȚE:

1. Penfield, W. „Memory Mechanisms.” *Archives of Neurology & Psychiatry*, 67: 178-198, 1952.
2. Penfield, W. & Jasper, H. *Epilepsy and the Functional Anatomy of the Human Brain*. Little, Brown & Company, Boston, 1945. Chap. XI.
3. Berne, E. *The Psychodynamics of Intuition*. *Psychiatric Quarterly*, 36: 294-300, 1962.

## CAPITOLUL DOI

## ANALIZA TRANZACȚIONALĂ

Unitatea minimală a relației sociale se numește tranzacție. Dacă într-o aglomerare socială se întâlnesc două sau mai multe persoane, mai devreme sau mai târziu una dintre ele va vorbi sau va da un semn că este conștientă de prezența celorlalte. Acesta se numește stimul tranzacțional. O altă persoană va spune atunci sau va face ceva legat de acest stimul, iar acesta se va numi răspuns tranzacțional. Analiza tranzacțională simplă trebuie să identifice starea de ego care a emis stimulul tranzacțional și cea care a dat răspunsul tranzacțional. Cele mai simple tranzacții sunt cele în care atât stimulul, cât și răspunsul, au ca autori Adulții din părțile în cauză. Agentul, apreciind din datele pe care le are în față că bisturiul este instrumentul ales acum, întinde mâna. Cel care răspunde apreciază corect gestul, estimează forțele și distanțele implicate și pune mânerul bisturiului exact acolo unde se așteaptă chirurgul să-l primească. Următoarele ca grad de simplitate, sunt tranzacțiile Copil-Părinte. Copilul cu febră cere un pahar cu apă, iar mama grijulie i-l aduce.

Ambele tipuri de tranzacții prezentate sunt complementare; adică, răspunsul este corespunzător și așteptat și respectă ordinea firească a relațiilor umane sănătoase. Primul tip, clasificat drept Tranzacție Complementară de Tip I, este reprezentat în Figura 2 A. Cel de-al doilea, Tranzacția Complementară de Tip II, este reprezentat în figura 2 B. Este evident că tranzacțiile tind să se producă în lanț, astfel încât fiecare răspuns este la rândul lui un stimul. Prima regulă a comunicării este: comunicarea se va desfășura nestingherit atâta timp cât tranzacțiile sunt complementare; corolarul ei este: atâta timp cât tranzacțiile sunt complementare, comunicarea poate, în principiu, să dureze la nesfârșit. Aceste

reguli nu depind de natura și conținutul tranzacțiilor; ele se bazează în întregime pe direcția vectorilor implicați. Atâta timp cât tranzacțiile sunt complementare, este irelevant dacă două persoane se angajează într-o bătălie critică (Părinte-Părinte), în rezolvarea unei probleme (Adult-Adult), sau într-o joacă (Copil-Copil sau Părinte-Copil).

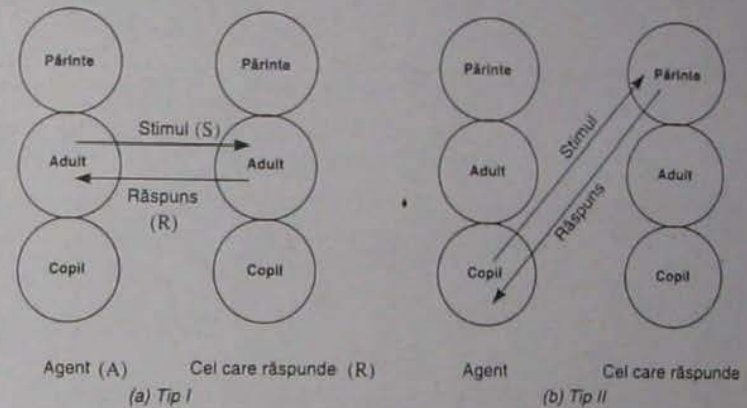


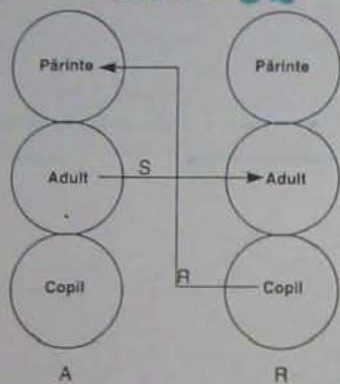
Figura 2

Regula inversă este: comunicarea este întreruptă atunci când apare o tranzacție încrucișată. Cea mai obișnuită tranzacție încrucișată și cea care a provocat și provoacă cele mai multe dintre necazurile sociale din lume, fie ele în căsnicie, dragoste, prietenie sau în muncă, este reprezentată în figura 3 A: Tranzacția încrucișată tip I. Acest tip de tranzacție constituie principala grijă a psihoterapeuților și este tipizată de clasica reacție de transfer afectiv în psihanaliză.

Stimulul este Adult-Adult; adică, „Poate aflăm de ce ai băut mai mult în ultima vreme”, sau „Știi cumva unde îmi sunt butonii?” Răspunsul corespunzător Adult-Adult în fiecare dintre situații ar putea fi: „Poate că da, tare aș vrea să știu și eu!” sau, „Pe birou”. Dacă totuși, cel care răspunde se aprinde repede, răspunsurile pot suna cam așa: „Întotdeauna trebuie să mă critici tu, așa cum făcea tata” sau „Întotdeauna dai vina pe mine!”. Acestea sunt ambele răspunsuri Copil-Părinte și după cum arată și diagrama tranzacțională, vectorii se încrucișează. În asemenea cazuri trebuie suspendate problemele adultului în legătură cu băutul și butonii până când vectorii devin iarăși paraleli.

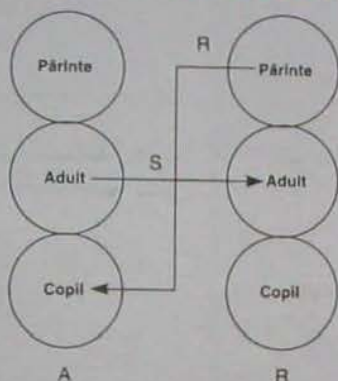
Aceasta poate dura de la câteva luni, în cazul băutului, până la câteva secunde, în cazul butonilor. Fie agentul devine Părinte drept

## TRANSFER



(a) Tip I

## CONTRA TRANSFER



(b) Tip II

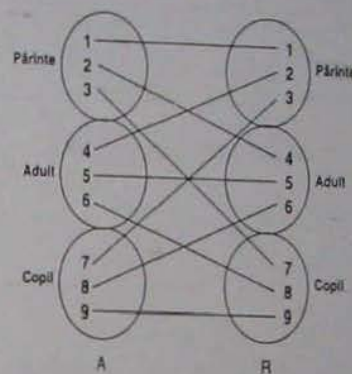
Tranzacții încrucișate

Figura 3

complinită a reacției Copilului activat brusc în cel care răspunde, sau Adultul din cel care răspunde trebuie reactivat ca remediu la Adultul din agent. Dacă menajera se revoltă în timpul unei discuții despre spălatul vaselor, conversația Adult-Adult despre vase este compromisă; ceea ce urmează nu poate fi decât un discurs Copil-Părinte, sau o discuție de Adult, dar pe o altă temă, mai bine zis continuarea angajării.

Opusul Tranzacției încrucișate Tip I este ilustrat în figura 3 B. Aceasta este **reacția de contra-transferare**, cunoscută psihoterapeuților, în cadrul căreia pacientul face o observație obiectivă de Adult, iar terapeutul încrucișează vectorii răspunzând ca un părinte care stă de vorbă cu un copil. Aceasta este o tranzacție încrucișată Tip II. În viața de zi cu zi, întrebarea: „Știi cumva unde îmi sunt butonii?” poate căpăta răspunsul: „De ce nu ești atent unde îți lași lucrurile? Nu mai ești copil”.

Diagrama de relații din fig. 4, ilustrând cei nouă vectori posibili ai acțiunii sociale dintre un agent și cel care răspunde, arată câteva calități geometrice (topologice) interesante. Tranzacțiile complementare între „egali din punct de vedere psihologic” sunt reprezentate de  $(1-1)^2$ ,  $(5-5)^2$  și  $(9-9)^2$ . Mai sunt încă trei tranzacții complementare:  $(2-4)$   $(4-2)$ ,  $(3-7)$   $(7-3)$  și  $(6-8)$   $(8-6)$ . Toate celelalte combinații formează tranzacții încrucișate și în majoritatea cazurilor acestea apar ca încrucișări în diagramă: de exemplu,  $(3-7)$   $(7-3)$ ,



O diagramă de relații

Figura 4

care au ca rezultat două persoane care nu vorbesc, dar se uită mânios una la cealaltă. Dacă nici una dintre ele nu cedează, comunicarea ia sfârșit și cele două persoane trebuie să se despartă. Soluțiile cele mai obișnuite sunt ca una dintre ele să se supună și să adopte  $(7-3)$ , care duce la un joc de „Scandal” sau, mai bine,  $(5-5)^2$ , caz în care ambele persoane izbucnesc în râs sau își dau mâna.

Tranzacțiile complementare simple apar cel mai adesea în relațiile superficiale sociale sau de muncă, acestea fiind cu ușurință tulburate de tranzacții încrucișate simple. De fapt, o relație superficială poate fi definită ca relația care se rezumă la tranzacții complementare simple. Asemenea relații apar în activități, ritualuri și distracții. Mai complexe sunt **tranzacțiile ulterioare** – cele care presupun activitatea simultană a două sau mai multe stări de ego – și aceasta este **categoria care stă la baza jocurilor**. Comercianții sunt în special adepții **tranzacțiilor unghiulare**, cele care presupun trei stări de ego. Un exemplu simplu, dar satisfăcător al jocului comercial este ilustrat de următorul schimb de replici:

Comerciantul: „Acesta este mai bun, dar nu vi-l puteți permite.”  
Gospodina: „Pe ăsta îl cumpăr.”

Analiza acestei tranzacții apare în Figura 5 A. Comerciantul, ca Adult, afirmă două lucruri: „Acesta este mai bun” și „Nu vi-l puteți permite”. La nivel oficial, sau social, acestea sunt direcționate către Adultul din personalitatea gospodinei, care Adult ar trebui să răspundă: „Ai dreptate în ambele privințe.” Totuși vectorul ulterior, sau psihologic este direcționat de Adultul experimental

Tranzacții încrucișate

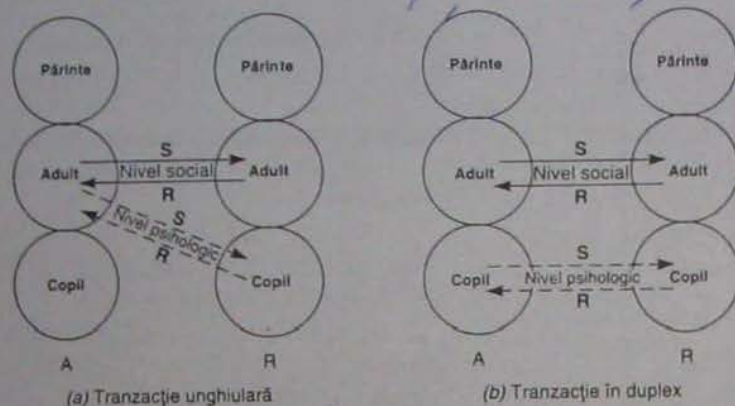


Figura 5 - Tranzacții ulterioare

și bine instruit din personalitatea comerciantului către Copilul din personalitatea gospodinei. Răspunsul Copilului dovedește cât de corectă este judecata comerciantului, răspuns care, de altfel, înseamnă: „Indiferent de urmările financiare, îi arăt eu arogantului ăștia că sunt o clientă la fel de bună ca oricare alta.” Tranzacția este complementară la ambele niveluri, de vreme ce răspunsul ei este acceptat la valoarea la vedere ca un contract de cumpărare făcut de un Adult.

O tranzacție ulterioară în duplex implică patru stări de ego și se întâlnește de obicei în jocuri de flirt.

Cowboy: „Vino să vezi grajdul.”

Musafira: „Mi-au plăcut grajdurile de când eram doar o copilă.”

Așa cum se arată în Figura 5 B, la nivel social, aceasta este o conversație pe tema grajdurilor, iar la nivel psihologic, este o conversație de Copil despre jocul sexual. La suprafață, Adultul pare să aibă inițiativa, dar, ca în majoritatea jocurilor, deznădămintul este determinat de Copil, iar participanții s-ar putea să aibă o surpriză.

Tranzacțiile se pot clasifica, așadar, în complementare sau încrucișate, simple sau ulterioare, iar tranzacțiile ulterioare se împart la rândul lor în două tipuri: unghiulare și în duplex.

Tranzacții

- complementare (simple)
- încrucișate (ulterioare)
  - unghiulare
  - duplex

## CAPITOLUL TREI

## PROCEDURI ȘI RITUALURI

Tranzacțiile se desfășoară, de obicei, în serii. Aceste serii nu sunt întâmplătoare, ci sunt programate. Programarea poate veni dintr-una din cele trei surse: Părinte, Adult sau Copil sau în termeni mai generali, din domeniul social, material sau din idiosincrazie. Deoarece nevoile de adaptare impun ca Părintele sau Adultul să protejeze Copilul până când se testează fiecare situație socială, programarea făcută de Copil este favorizată să apară mai ales în situații de izolare sau de intimitate, după ce au fost deja făcute testări preliminare.

Cele mai simple forme de activitate socială sunt procedurile și ritualurile. Unele dintre acestea sunt universale, altele locale, dar toate trebuie învățate. O procedură este o serie de tranzacții complementare simple de Adult cu scopul de a manipula realitatea. Realitatea este definită ca având două aspecte: static și dinamic. Realitatea statică cuprinde toate aranjamentele posibile ale materiei în univers. De exemplu, aritmetica cuprinde afirmații în legătură cu realitatea statică. Realitatea dinamică poate fi definită ca potențialitatea interacțiunii tuturor sistemelor de energie din univers. De exemplu, chimia cuprinde afirmații privitoare la realitatea dinamică. Procedurile se bazează pe prelucrarea datelor și estimări de probabilitate privind latura materială a realității, și ating forma maximă în tehnicile specializate. Pilotarea unui avion ca și scoaterea unui apendice sunt niște proceduri. Psihoterapia este o procedură în măsura în care se află sub controlul Adultului din personalitatea terapeutilui și nu mai este o procedură în cazul în care conducerea este preluată de Părintele sau Copilul din personalitatea acestuia. Programarea unei proceduri este determinată de material, pe baza estimărilor făcute de Adultul agentului.

În procedurile de evaluare se folosesc două variabile. Se poate spune despre o procedură că este eficientă atunci când agentul folosește la maximum datele și experiența pe care le are la îndemână, indiferent de deficiențele pe care le-ar putea avea în cunoștințele lui. Dacă Părintele sau Copilul intervin în prelucrarea datelor făcută de Adult, procedura este contaminată și va fi mai puțin eficientă. Valabilitatea unei proceduri este judecată în funcție de rezultatele obținute. Astfel eficiența este un criteriu psihologic, iar valabilitatea este un criteriu material. Un asistent medical originar de pe o insulă de la tropice a ajuns să fie expert în operațiile de cataractă. Cunoștințele pe care le avea le folosea în mod foarte eficient, dar cum știa mai puțin decât medicul european, rezultatele nu erau chiar așa de reușite. Europeanul a început să bea din foarte mult greu, astfel că eficiența lui a scăzut, dar la început rezultatele nu reflectau acest lucru. Însă când au început să-i tremure mâinile o dată cu trecerea timpului asistentul lui a reușit să-l depășească nu numai în eficiență, dar și în rezultatele pe care le avea. Din acest exemplu se vede că ambele variabile sunt cel mai bine evaluate de un expert în procedurile în cauză – eficiența prin cunoștința personală cu agentul și valabilitatea apreciind rezultatele reale.

Din punctul de vedere actual, un *ritual* este o serie stereotipică de tranzacții complementare simple programate de forțe sociale externe. Un ritual neformal, cum este actul social de a-și lua la revedere poate fi supus unor variații locale considerabile în ceea ce privește detaliile, deși forma de bază rămâne aceeași. Un ritual formal cum este liturghia Romano-Catolică lasă mult mai puțin loc pentru opțiuni. Forma unui ritual este determinată de Părinte prin tradiție, însă influențe „părintești” mai recente pot avea efecte similare, dar mai puțin stabile în împrejurări neformale. Unele ritualuri formale de un interes istoric sau antropologic special pot avea două faze: (1) o fază în care tranzacțiile sunt efectuate sub constrângerea rigidă a Părintelui, (2) o fază de supraveghere a Părintelui, în care Copilul are o libertate de tranzacție mai mult sau mai puțin completă, ducând la un desfrâu.

Multe ritualuri formale au început prin a fi proceduri foarte contaminate, dar destul de eficiente, însă o dată cu trecerea timpului și cu schimbarea împrejurărilor, ele și-au pierdut valabilitatea procedurală, păstrându-și însă folosul ca acte de credință. Din punct de vedere tranzacțional, ele reprezintă conformarea cu exigențele tradiționale ale Părintelui, în scopul iertării păcatelor

sau al obținerii răsplății. Ele oferă o eliberare sufletească sigură (apotropaică) și adesea constituie o metodă plăcută de structurare a timpului.

O semnificație mai mare ca introducere în analiza jocului o au ritualurile neformale, ritualurile americane de salut fiind dintre cele mai instructive.

1A: „Bună!” (Salut, bună dimineața.)

1B: „Bună!” (Salut, bună dimineața.)

2A: „Destul de cald pentru tine?” (Ce mai faci?)

2B: „Păi? Totuși, parcă-ar vrea să plouă!”

(Bine. Dar tu ce mai faci?)

3A: „Ei, vezi ce faci!” (Bine)\*

3B: „Ne mai vedem.”

4A: „Pe curând.”

4B: „Pe curând.”

S-ar părea că acest schimb de replici nu are rostul să transmită vreo informație. Așa și este, dacă există vreo informație, atunci ea este bine ascunsă. S-ar putea ca d-lui A să-i trebuiască cincisprezece minute ca să spună ce mai face, iar d-l B, care este doar o cunoștință obișnuită, n-are nici cea mai mică intenție să-și piardă prea mult timp ascultându-l. Această serie de tranzacții este foarte plastic caracterizată drept „ritual în opt mângâieri”. Dacă A și B ar fi grăbiți, s-ar putea ca ei să se mulțumească doar cu un schimb de două mângâieri, Bună-Bună. Dacă ar fi niște potentați orientali de modă veche ar putea recurge la un ritual de două sute de mângâieri până să treacă la afaceri. În aceeași ordine de idei, în limbajul analizei tranzacționale, A și B și-au îmbunătățit puțin și reciproc starea sănătății; pentru moment, măcar „spinarea lor nu se va zbârli”, fiecare fiindu-i recunoscător celuilalt.

Acest ritual se bazează pe calcule intuitive făcute cu grijă de ambele părți. În acest stadiu de cunoștință ei își imaginează că își datorează unul altuia exact câte patru mângâieri la fiecare întâlnire, și nu mai des de o dată pe zi. Dacă se întâlnesc din nou întâmplător, să zicem, peste o jumătate de oră și nu au nici o informație de schimbat, vor trece unul pe lângă celălalt fără nici un semn de recunoaștere, ori doar înclinând ușor capul sau, cel mult cu un foarte banal schimb Salut-Salut. Aceste calcule sunt valabile nu numai pentru perioade scurte de timp, ci pe perioade de câteva luni. Să

zicem că d-l C și d-l D care trec unul pe lângă celălalt cam o dată pe zi schimbă câte o mângâiere – Bună-Bună – și își văd mai departe de drum. D-l C pleacă o lună de zile în vacanță. A doua zi după ce se întoarce, se întâlnește cu D-l D ca de obicei. Dacă de această dată d-l D zice doar „Bună!” și nimic altceva, d-l C se va supăra și „spinarea sa se va zbârli un pic”. După calculele lui, el și d-l D își datorează unul altuia vreo treizeci de mângâieri. Acestea pot fi comprimate în câteva tranzacții, dacă acele tranzacții sunt suficient de stăruitoare. Rolul d-lui D ar suna cam așa (unde fiecare unitate de „intensitate” sau de „interes” este echivalentul unei mângâieri):

- 1D: „Bună!” (1 unitate)  
 2D: „Nu te-am mai văzut în ultima vreme” (2 unități)  
 3D: „Ah, nu mai spune! Și unde ai fost?” (5 unități)  
 4D: „I-auzi! Ce interesant! Și cum a fost?” (7 unități)  
 5D: „Păi, să știi că arăți bine” (4 unități)  
 „Ai fost cu familia?” (4 unități)  
 6D: „Ei, mă bucur să te văd din nou!” (4 unități)  
 7D: „Salut!” (1 unitate)

În total, d-l D a acumulat 28 de unități. Atât el, cât și d-l C știu că restul de unități se va completa în ziua următoare, așa că datoria este ca și plătită. Peste două zile vor reveni la schimbul lor de două mângâieri, Bună-Bună. Dar acum „se cunosc mai bine unul cu celălalt”, adică fiecare din ei știe că poate conta pe celălalt și asta ar putea să fie de folos dacă s-ar întâlni undeva „în societate”.

Trebuie să ținem seama și de opusul acestui caz. D-l E și D-l F au stabilit un ritual de două mângâieri, Bună-Bună. Dar într-o bună zi, în loc să treacă mai departe, D-l E se oprește și întreabă: „Ce mai faci?” și conversația arată cam așa:

- 1E: „Bună!”  
 1F: „Bună!”  
 2E: „Ce mai faci?”  
 2F: (Derutat): „Bine. Dar tu?”  
 3E: „Grozav, Ce zici, e destul de cald?”  
 3F: „Da!” (Precaut): „Dar s-ar putea să plouă.”  
 4E: „Mă bucur că te-am reîntâlnit!”  
 4F: „Și eu. Scuză-mă, dar trebuie să ajung la bibliotecă până nu închide. Salut!”

5E: „Salut!”

În timp ce D-l F se îndepărtează grăbit se întreabă în sine sa: „Ce i-o fi venit așa, deodată? O vinde asigurări sau ce?” În termeni tranzacționali, aceasta s-ar putea traduce prin: „Nu-mi datorează decât o mângâiere, de ce oare îmi oferă cinci?”

O demonstrație și mai simplă privind natura tranzacțională, comercială a acestor ritualuri simple este ocazia în care D-l G zice: „Bună!” și d-l H trece mai departe, fără să răspundă. Reacția d-lui G este: „Ce-o fi pățit?”, aceasta însemnând: „Eu i-am oferit o mângâiere, iar el nu mi-a oferit nici una în schimb”. Dacă d-l H o ține tot așa și se poartă la fel și cu alte cunoștințe, riscă să-și audă vorbe în comunitatea în care trăiește.

În cazuri limită adesea e greu să faci deosebirea între o procedură și un ritual. Tendința nespecialistului este să considere ritualurile drept proceduri profesionale, când, de fapt, s-ar putea ca fiecare tranzacție să se bazeze pe o experiență solidă, chiar vitală; nespecialistul însă nu are cunoștințele necesare pentru a aprecia corect acest lucru. Dimpotrivă, unii specialiști au tendința să pună sub semnul rațiunii elementele de ritual legate încă de procedurile lor și să respingă nespecialistul sceptic pe motiv că nu are capacitatea să înțeleagă. Unul dintre modurile în care specialistul înverșunat s-ar putea să reziste introducerii unor proceduri noi, mai logice este să le numească în derâdere „ritualuri”. Așa s-a întâmplat cu Semmelweis și cu alți inovatori.

Această trăsătură similară și esențială atât a procedurilor cât și a ritualurilor este că sunt stereotipice. O dată ce a fost inițiată prima tranzacție, întreaga serie este previzibilă și urmează un curs prestabilit către o concluzie predestinată, în cazul în care nu se ivesc niște condiții speciale. Diferența dintre ele rezidă în originea prestabilirii: **procedurile sunt programate de Adult și ritualurile au tiparul creat de către Părinte.**

Indivizii care nu acceptă ritualurile sau nu sunt adepți ai acestora, uneori le ocolesc prin proceduri de substituție. Aceștia sunt, de exemplu, printre persoanele cărora le place să ajute gazda în pregătirea sau servirea mesei sau a băuturilor, la petreceri.

## CAPITOLUL PATRU

## FORMULE DE PETRECERE A TIMPULUI

Formulele pentru petrecerea timpului apar în matrice sociale și temporale cu diverse grade de complexitate, de aceea și complexitatea lor este variabilă. Dacă folosim totuși tranzacția ca unitate minimală a relației sociale, din anumite situații putem extrage o entitate care s-au putea numi o simplă formulă de petrecere a timpului. Aceasta poate fi definită ca o serie de tranzacții complementare, simple, semirituale, dispuse în jurul unui unic câmp material, al cărei obiectiv primar este să structureze un interval de timp. Începutul și sfârșitul intervalului sunt semnalate tipic de proceduri sau ritualuri. Tranzacțiile sunt astfel programate încât fiecare dintre părți să obțină maximul de câștig și avantaje pe toată durata intervalului. Și cu cât se va adapta mai bine, cu atât va obține mai mult.

Formulele pentru ocuparea timpului se practică mai ales la petreceri („adunări sociale”) sau în perioada de așteptare înainte să înceapă o întâlnire formală de grup; asemenea perioade de așteptare înainte „să înceapă” o întâlnire au aceeași structură și dinamică precum „Petrecerile”. Formulele pentru petrecerea timpului pot lua forma descrisă drept „taclale” sau pot deveni mai serioase, contradictorii, de exemplu. Un cocktail de proporții funcționează adesea ca un fel de galerie pentru expunerea formulelor pentru petrecerea timpului. Într-un colț al încăperii, câteva persoane joacă „APP” (Asociația Părinți-Profesori), un alt colț devine sală de conferințe pentru „Psihiatrie”, un altul devine teatru pentru „Ai fost vreodată” sau „Ce a ajuns”, al patrulea este angajat în subiectul „Compararea mașinilor”, iar bufetul este rezervat femeilor care

vor să joace „Bucătărie” sau „Garderobă”. Începutul unor astfel de adunări este aproape identic, cu câteva prezentări ici-colo, cu începuturile a zeci de petreceri similare care au loc în zonă în același timp. La alte zeci de petreceri la un alt nivel social, este în pregătire un alt set de formule.

Formulele pentru petrecerea timpului se pot clasifica după mai multe criterii. Factorii externi care determină această clasificare sunt de natură sociologică (țin de sex, vârstă, stare civilă, cultură, rasă sau stare economică). „Compararea mașinilor” și „Cine a câștigat” (sport) sunt ambele „discuții între bărbați”. „Băcănie”, „Bucătărie” și „Garderobă” sunt „discuții între femei” sau, așa cum se practică în Mările Sudului, „Discuții cu Mary”. „Giugiuleala” este între adolescenți, iar cei de vârstă medie optează pentru „Situația veniturilor și cheltuielilor”. Alte formule din această categorie, tot variațiuni pe tema „Taclale”, sunt: „Cum să” (cum să faci ceva), o discuție care poate umple timpul călătoriilor scurte cu avionul; „Cât de mult” (costă) – o discuție preferată în barurile pentru clasa medie-inferioară; „Ai fost vreodată” (într-un loc care îți trezește nostalgie), un joc preferat de clasa medie – comercianți; „Știu că” (așa și pe dincolo) pentru cei singuratici; „Ce s-a ales” (de bătrânul Joe), adesea jucat de cei care au prosperat economic sau care s-au ratat; „A doua zi de dimineață” (ce mahmureală) și „Martini” (știu eu o cale mai bună), tipice pentru un anume tip de tineri ambițioși.

Clasificarea tranzacțional-structurală este mai personală. Astfel, „APP” se poate juca la trei niveluri. La nivel Copil-Copil, ia forma „Ce e de făcut cu niște părinți recalcitranti”; „APP” propriu-zis este popular printre tinere mame culte; în cazul vârstnicilor, jocul tinde să capete forma dogmatică Părinte-Părinte, despre „Delincvența juvenilă”. Unele cupluri de oameni căsătoriți joacă „Spune-le tu, dragă”, în care soția joacă rolul Părintelui, iar soțul se comportă ca un copil precoce. „Uite, Mamă nu mă țin cu mâinile”, este asemănător cu o formulă Copil-Părinte potrivită pentru orice vârstă, câteodată ușor transformată în „Ah, ce tip de treabă!”.

Și mai convingătoare este clasificarea formulelor de ocupare a timpului, din punct de vedere psihologic. Atât „APP” cât și



„Psihiatrie”, de exemplu, pot fi jucate fie în formă proiectivă<sup>a</sup> sau introiectivă<sup>b</sup>. În analiza „APP”, tipul proiectiv este reprezentat în Figura 6A, pe baza următoarei paradigme Părinte-Părinte:

A: „Nu ar mai fi atâția delincvenți dacă nu ar exista familii destrămate.”

B: „Dar nu e doar asta cauza. În ziua de azi, chiar în familiile bune, copiii nu mai sunt învățați să se poarte cum trebuie, așa cum era altădată.”

„APP” Tipul Introiectiv se desfășoară în felul următor (Adult-Adult):

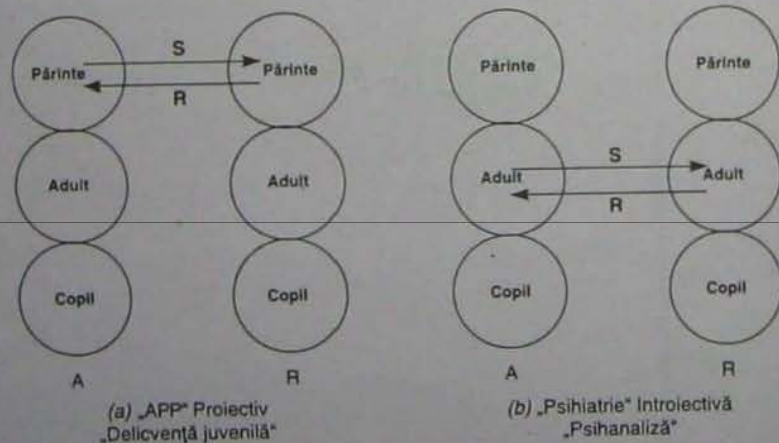
C: „Pur și simplu cred că nu sunt o mamă așa cum ar trebui să fiu.”

D: „Oricât te-ai strădui, copiii nu cresc niciodată așa cum ai vrea tu, așa că nu-ți rămâne decât să te întrebi dacă e bine ceea ce faci și unde ai greșit.”

Tipul Proiectiv în „Psihiatrie” ia forma Adult-Adult:

E: „Cred că ceea ce-l face să se poarte astfel este o frustrație orală inconștientă.”

F: „S-ar părea că ți-ai sublimat foarte bine agresiunile.”



Formula de petrecere a timpului

Figura 6

<sup>a</sup> proiectie (în psihologie) = transfer inconștient al impresiilor sau sentimentelor cuiva asupra unor persoane sau obiecte exterioare.  
<sup>b</sup> introiecție (în psihologie) = act psihic de asimilare a eului unei alte persoane în propriul eu, manifestat prin imitarea inconștientă a comportamentului acelei persoane (nota trad.).

Figura 6B reprezintă Tipul Introiectiv, în „Psihiatrie”, o altă formulă Adult-Adult:

G: „Mie, tabloul acela îmi pare a fi un soi de mănjeală.”

H: „În ce mă privește, pictura este un mod de a-i face tatii o plăcere.”

Pe lângă structurarea timpului și procurarea mângâierilor acceptate de ambele părți în cauză, formulele de petrecere a timpului mai au și funcția de procese de selecție socială. Când o asemenea formulă este în curs de desfășurare, Copilul din personalitatea fiecărui participant evaluează cu atenție potențialul celorlalți implicați. La sfârșitul petrecerii, fiecare persoană va fi ales anumiți participanți cu care ar vrea să se mai vadă, renunțând la ceilalți, indiferent cât de pricepuți sau plăcuți s-au dovedit a fi în timpul petrecerii. Cei pe care i-a selectat sunt aceia care par a fi posibili candidați pentru relații mai complexe – adică, jocuri. Oricât de bine raționat ar fi acest sistem de selecție, el este de fapt în mare măsură inconștient și intuitiv.

În cazuri speciale, Adultul îl întrece pe Copil în procesul de selecție. Acest aspect este foarte limpede ilustrat de un agent de asigurări care învață cu grijă să joace asemenea jocuri sociale. În timp ce joacă, Adultul din personalitatea lui ascultă pentru eventuale prospecțiuni și selectează dintre jucători pe cei cu care ar vrea să se mai vadă. Priceperea dovedită la jocuri sau înclinația sunt destul de irelevante pentru procesul său de selecție, care se bazează, ca în majoritatea cazurilor, pe factori periferici, în cazul de față, pe promptitudinea financiară.

Aceste formule de petrecere a timpului au totuși un aspect specific de exclusivism. De exemplu, „Discuțiile între bărbați” nu se pot amesteca cu „Discuțiile între femei”. Cei care joacă foarte serios „Ai fost vreodată” (acolo) ar fi deranjați de un intrus care vrea să joace „Cât costă” (fructele de avocado) sau „A doua zi de dimineată”. Cei care joacă „APP” Proiectiv vor fi deranjați de un amestec cu „APP” introiectiv, deși de obicei, invers nu s-ar întâmpla la fel.

Formulele de petrecere a timpului constituie baza de selecție a cunoștințelor și pot duce chiar la prietenii. Un grup de femei care își fac vizite acasă dimineata la cafea ca să joace „Soțul delincvent” ar primi cu răceală o nouă vecină care vrea să joace „Nu m-am sculat cu fața la cearceaf”. Dacă ele își povestesc cât de nesuferiți sunt soții lor, ar fi deplasat să accepte ca o nou-venită să se laude cu soțul ei minunat, chiar perfect, și nu o vor reține prea mult. Așadar,

la un cocktail, dacă cineva vrea să se mute dintr-un colț în altul trebuie fie să se adapteze noilor condiții, fie să schimbe cu măiestrie orientarea celor cărora li s-a alăturat. Sigur că o gazdă înțeleaptă ține situația sub control, anunțând imediat programul: «„Noi tocmai jucăm „APP” Proiectiv” „Ce părere aveți?”» Sau: «haideti, fetelor, destul ați jucat „Garderoba”. D-I J care a venit este scriitor/politician/chirurg și sunt sigură că ar vrea să joace „Mamă, uite, nu mă țin cu mâinile! Nu-i așa, d-le J?”»

Un alt avantaj important al acestor formule este confirmarea rolului și stabilizarea poziției. Un *rol* este ceva asemănător cu ceea ce Jung numește *persona*, doar că este mai puțin oportunist și mai adânc înrădăcinat în închipuirea individului.

Astfel, în „APP” Proiectiv, unul din jucători poate lua rolul Părintelui dur, un altul, rolul Părintelui drept, un al treilea rolul Părintelui indulgent și un al patrulea, rolul Părintelui care ajută. Cu toții trăiesc și afișează o stare de ego Părintească, dar fiecare se prezintă altfel. Rolul fiecăruia este confirmat dacă iese în evidență – adică, dacă nu întâmpină nici o împotrivire sau dacă nu este fortificat de nici o împotrivire care apare sau care este aprobată de anumite tipuri de oameni cu mângâieri.

Confirmarea rolului său stabilizează poziția individului, acel lucru purtând denumirea de avantaj *existențial* al formulei. O poziție este o simplă confirmare care influențează toate tranzacțiile individului; în timp, ea îi determină destinul și adesea și pe al descendenților lui. O poziție poate fi mai mult sau mai puțin absolută. Pozițiile tipice din care se poate juca „APP” Proiectiv sunt: „Toți copiii sunt neascultători!”, „Toți copiii sunt triști!”, „Toți copiii sunt persecutați!”. Aceste poziții ar putea genera rolul Părintelui dur, drept, indulgent și respectiv, care ajută. De fapt, o poziție este manifestată mai întâi de *atitudinea mentală* pe care o generează și având această atitudine, individul începe tranzacțiile care constituie rolul său.

Pozițiile sunt ocupate și devin fixe surprinzător de devreme, din al doilea an, poate chiar din primul, până la al șaptelea an din viață – în orice caz, cu mult înainte ca individul să devină competent sau experimentat pentru a se putea angaja într-o chestiune atât de serioasă. Nu este greu să deduci din poziția unui individ ce fel de copilărie a dus. Dacă nu intervine ceva, sau cineva, el își va petrece tot restul vieții stabilizându-și poziția și ocupându-se de situații care i-o amenință: evitându-le, respingând anumite elemente sau

manevrându-le în așa fel încât din amenințări să devină justificări. Un motiv pentru care aceste formule sunt atât de stereotipe este că ele servesc niște scopuri stereotipe. Dar satisfacțiile pe care le oferă arată de ce le joacă oamenii cu atâta trageră de inimă și de ce pot fi atât de agreabile dacă sunt jucate cu oameni care au de apărut poziții constructive și binevoitoare.

O asemenea formulă nu se distinge ușor de o activitate și adesea apar combinații ale celor două. Numeroase formule obișnuite – cum este „Compararea mașinilor” – constau în ceea ce psihologii numesc schimburi de tipul Alegere multiplă – Completarea propoziției.

A: „Un Ford/Chevrolet/Plymouth îmi place mai mult decât un Ford/Chevrolet/Plymouth pentru că ...”

B: „Ah! Ei bine, mi-aș lua mai degrabă un Ford/Chevrolet/Plymouth pentru că ...”

Se pare că de fapt asemenea stereotipuri pot transmite niște informații utile.

Ar mai trebui amintite alte câteva formule obișnuite. „Și Eu” este adesea o variantă de „Nu-i așa că-i groaznic?”, „De ce nu” (fac ceva) este preferat de gospodine care nu vor să se emancipeze, „Atunci vom ...” este formulă de tipul Copil-Copil. „Să găsim” (ceva de făcut) este abordată de delincvenți juvenili sau adulți răutăcioși.

## CAPITOLUL CINCI DESPRE JOCURI

### 1. DEFINIȚIE

Un joc este o serie continuă de tranzacții complementare ulterioare care înaintea spre un deznodământ previzibil și bine definit. Din punct de vedere descriptiv el este un set periodic de tranzacții oarecum plauzibile, având o motivație ascunsă; sau, mai pe înțelesul tuturor, o serie de mutări cu o capcană, sau „șmecherie”. Jocurile sunt clar diferențiate de proceduri, ritualuri și formule de petrecere a timpului prin două caracteristici principale: (1) calitatea lor ulterioară și (2) recompensa. Procedurile pot fi reușite, ritualurile pot da rezultate și formulele de petrecere a timpului pot fi profitabile, dar toate sunt prin definiție – imparțiale; ele pot implica o întrecere, dar nu și conflict, iar deznodământul poate fi senzațional, dar nu spectaculos. Pe de altă parte, fiecare joc este în esență necinstit, iar deznodământul are o calitate dramatică – ceea ce nu înseamnă că e doar pasionant.

Rămâne să facem distincție între jocuri și ceea ce se numește tipul de acțiune socială care până acum nu a fost discutat. O operațiune este o tranzacție simplă sau un set de tranzacții întreprinse cu un scop anume, declarat. Dacă cineva cere deschis asigurări liniștitoare și le primește, aceasta este o operațiune. Dar dacă cineva cere aceste asigurări și după ce le primește le folosește oarecum în dezavantajul celui care i le-a oferit, atunci acesta este un joc. În mare, deci, un joc seamănă cu un set de operațiuni, dar după răsplătă se pare că aceste „operațiuni” au fost de fapt mașinațiuni; nu au fost niște cerințe cinstite, ci mutări în joc.

De exemplu, în „jocul asigurărilor”, indiferent ce pare să spună în conversație, dacă este un jucător dur, ceea ce caută sau încearcă

să obțină agentul, este un posibil cumpărător. Ceea ce urmărește el, dacă îi este răsplătit efortul, este să „facă o victimă”. Același principiu se aplică și în „jocul tranzacțiilor imobiliare”, „jocul pijamalei” și alte ocupații similare. Astfel, într-o adunare, când un comerciant este angajat în formule de petrecere a timpului, în special variante ale „Balanței de cheltuieli”, rolul pe care îl interpretează instinctiv poate ascunde niște manevre menite să smulgă genul de informații care îl interesează din punct de vedere profesional. Există zeci de reviste de comerț care au rolul să perfecționeze manevrele comerciale și care publică informații despre jocuri și jucători remarcabili (agenți de bursă care fac niște afaceri neobișnuit de mari). Din punct de vedere tranzacțional, acestea nu sunt decât niște variante la *Sports Illustrated* (Revista Ilustrată de Sport), *Chess World* (Lumea Șahului) și alte reviste sportive.

Cât privește tranzacțiile unghiulare – jocurile care sunt planificate conștient, cu precizie profesională sub controlul Adultului pentru a obține maximum de câștig – marile „înșelătorii” care au înflorit la începutul anilor 1900 cu greu pot fi depășite din punctul de vedere al planificării practice în amănunt și al virtuozității psihologice<sup>1</sup>.

Dar noi ne ocupăm aici de jocurile inconștiente jucate de oameni inocenți angajați în tranzacții bilaterale de care ei nu sunt pe deplin conștienți, și care constituie cel mai important aspect al vieții sociale oriunde în lume. Datorită calității lor dinamice, jocurile se pot deosebi ușor de niște simple atitudini statice care rezultă în urma unei luări de poziție.

Folosirea cuvântului „joc” nu trebuie să ne inducă în eroare. Așa cum s-a explicat în introducere, acesta nu presupune neapărat amuzament, nici măcar plăcere. Nenumărați comercianți nu găsesc nimic amuzant în munca lor, așa cum dramaturgul Arthur Miller a arătat clar în piesa sa, „Moartea unui comis-voiajor”. Și nu poate fi vorba nici de lipsă de seriozitate. În zilele noastre, partidele de fotbal sunt luate foarte în serios, dar nu mai serios decât jocurile tranzacționale de felul „Alcoolicului” sau „Violator-gradul trei”.

Același lucru este valabil și pentru cuvântul „joacă”, după cum poate atesta cineva care a „jucat” poker pe bani sau a „jucat” la bursa de valori un timp mai îndelungat. Antropologii cunosc bine seriozitatea posibilă a jocurilor și jucătorilor, și a rezultatelor posibil

serioase. Cel mai complex joc care a existat vreodată este „Curtezanul” așa cum îl descrie foarte bine Stendhal în „Mănăstirea din Parma”. Dar cel mai cumplit dintre toate este „Războiul”.

## 2. UN JOC TIPIC

Cel mai răspândit joc jucat între soți este jocul numit în termeni colocoiviali „Dacă n-ai fi fost tu”, și acesta va fi folosit pentru a ilustra caracteristicile jocurilor în general.

D-na White se plângea că soțul i-a impus restricții severe în activitățile ei sociale, așa încât ea nu a învățat niciodată să danseze. Datorită unor schimbări în atitudinea ei determinate de un tratament psihiatric, soțul ei a devenit mai puțin sigur pe el și mai indulgent. Astfel, d-na White a fost liberă să-și lărgască aria activităților ei. A început să ia lecții de dans, dar a descoperit – spre disperarea ei – că îi era o teamă morbidă de ringurile de dans, astfel că a trebuit să renunțe la acest proiect.

Această întâmplare nefericită, alături de altele de același fel, a scos la iveală câteva aspecte importante ale structurii căsniciei ei. Dintre numeroșii indivizi care îi făcuseră curte, ea și-a ales de soț un tip care o domina. Și atunci s-a aflat în situația de a se plânge că ar fi putut face o mulțime de lucruri „dacă nu erai tu”. Multe dintre prietenele ei aveau astfel de soți – care le dominau – și când se întâlneau dimineața ca să-și bea cafeaua, își petreceau mult timp jucând „Dacă nu era el”.

Dar, după cum a ieșit la iveală, în ciuda plângerilor ei, soțul ei îi făcea un mare serviciu interzicându-i să facă ceva de care se temea foarte tare, împiedicând-o astfel să devină conștientă de temerile ei. Acesta era și motivul pentru care latura de Copil din personalitatea ei își alesese cu viclenie un astfel de soț.

Și nu era numai atât. Interdicțiile lui și plângerile ei duceau adesea la certuri, astfel că viața lor sexuală avea serios de suferit. Și din cauza sentimentului lui de vinovăție, el îi aducea mereu cadouri pe care în alte condiții nu i le-ar fi cumpărat; sigur că atunci când el i-a dat mai multă libertate, cadourile au devenit mai puțin substanțiale și s-au rărit. Aveau mai puține lucruri în comun, în afară de cămin și copii, astfel încât certurile lor au devenit evenimente importante, doar cu aceste ocazii nu mai aveau discuții dintre cele mai banale. În orice caz, căsnicia ei i-a întărit

în cele din urmă convingerea că toți bărbații sunt meschini și tiranici. După cum s-a dovedit mai apoi, această atitudine era legată de niște închipuiri cum că s-ar fi abuzat de ea sexual, ceea ce o îngrozise în anii tinereții.

Există numeroase căi de a descrie acest joc în termeni generali. Este clar că face parte din domeniul larg al *dinamicii sociale*. Faptul esențial este că prin căsătorie, d-l și d-na White au ocazia să comunice unul cu celălalt și o astfel de ocazie se poate numi *contact social*. Faptul că ei se folosesc de această ocazie face din căminul lor o aglomerare socială, în contrast cu un metrou din New York, de exemplu, în care oamenii se află în contact spațial, dar rareori se folosesc de ocazia apropierei, formând astfel o agregare a-socială. Influența soților White exercitată reciproc asupra comportamentului și a răspunsurilor fiecăruia constituie *acțiune socială*. Discipline diferite ar investiga o asemenea acțiune socială din puncte de vedere diferite. Pentru că noi ne ocupăm aici de istoria personală și psihodinamica indivizilor implicați, prezentul studiu constituie un aspect al *psihiatriei sociale*; se emit anumite judecăți implicite sau explicite asupra „caracterului sănătos” al jocurilor studiate. Aceasta diferă de atitudinea mai neutră și mai puțin implicată a sociologiei și a psihologiei sociale. Psihiatria își rezervă dreptul să spună „O clipă!”, ceea ce celelalte discipline nu își pot permite. *Analiza tranzacțională este o ramură a psihiatriei sociale, iar analiza jocurilor este un aspect special al analizei tranzacționale.*

Analiza practică a jocurilor studiază cazuri speciale care apar în situații specifice. *Analiza teoretică a jocurilor încearcă să abstractizeze și să generalizeze caracteristicile diferitelor jocuri, așa încât ele să poată fi recunoscute independent de conținutul lor verbal de moment și de matricea lor culturală.* Analiza teoretică a jocului „Dacă nu erai tu”, Tipul Marital, de exemplu, ar trebui să enumere caracteristicile acestui joc în așa fel încât să poată fi recunoscut cu tot atâta ușurință într-un sat din jungla Noii Guinee, ca și într-un șopron din Manhattan, indiferent dacă este vorba de o petrecere de nuntă ori de probleme financiare legate de cumpărarea unei undițe pentru nepoți și indiferent de cât sunt de bruște sau subtile mutările, în funcție de gradele admisibile de sinceritate între soț și soție.

*Răspândirea jocului într-o societate dată ține de sociologie și antropologie. Analiza jocului, ca parte a psihiatriei sociale, este*

interesată doar de descrierea jocului atunci când el apare, indiferent de frecvența cu care apare. Această deosebire nu este completă, este doar analogă cu deosebirea dintre sănătatea publică și medicina internă; prima se ocupă de răspândirea malariei, în timp ce cea de-a doua studiază cazuri de malarie așa cum apar ele – în junglă sau în Manhattan.

În momentul de față schema dată mai jos a fost considerată drept cea mai folositoare în analiza teoretică a jocului. Ea va fi perfecționată desigur, pe măsură ce se vor acumula cunoștințe noi. Prima cerință este să se recunoască faptul că o anumită succesiune de manevre îndeplinește criteriul unui joc. Sunt astfel colectate cât mai multe mostre de joc. Trăsăturile semnificative ale colecției sunt izolate. Anumite aspecte se dovedesc a fi esențiale. Acestea sunt apoi clasificate în rubrici care trebuie să fie cât se poate de semnificative și instructive în condițiile cunoașterii curente. Analiza se face din punctul de vedere al persoanei – în acest caz, d-na White.

**Teză.** Aceasta este o descriere generală a jocului, incluzând succesiunea imediată de evenimente (nivelul social) și informații despre mediul lor psihologic, evoluția și semnificația (nivelul psihologic). În cazul jocului „Dacă nu erai tu”, Tipul Marital, se vor folosi detaliile deja cunoscute. De acum înainte ne vom referi la acest caz prin prescurtarea DNET.

**Antiteză.** Presupunerea că o anumită succesiune constituie un joc este cu titlu de încercare până când este validată existența ei. Această validare este îndeplinită prin refuzul de a juca sau prin minimizarea recompensei. Și atunci, acela care este denumit „el” va face eforturi și mai mari pentru a continua jocul. În fața refuzului categoric de a juca sau a unei subminări reușite, el va intra într-o stare numită „disperare” care seamănă în anumite privințe cu deprimarea, dar de care diferă semnificativ. Este mai acută și conține elemente de frustrare și confuzie. Se poate manifesta, de exemplu, printr-un plâns nedumerit. Într-o situație de terapie reușită, acesta poate fi înlocuit de un râs amuzat, presupunând o dumirire de Adult: „Iar o iau de la capăt!” Astfel, disperarea este o problemă ce ține de Adult, în timp ce deprimarea este caracteristică aspectului de Copil. Din fericire, entuziasmul sau un interes viu față de ceea ce se întâmplă în jur este opusul deprimării, râsul este opusul disperării. De aici rezultă atractivitatea analizei jocului terapeutic.

Antiteza față de DNET este **legalitatea**. Atâta timp cât soțul impune restricții, jocul poate continua. Dacă în loc să spună „Nu cumva să îndrăznești!” ar zice „Dă-i drumul!”, fobiile ascunse sunt date în vileag și soția nu i se mai poate împotrivi, așa cum am demonstrat în cazul d-nei White.

Pentru a înțelege bine un joc, trebuie cunoscută antiteza și demonstrate în practică rezultatele.

**Tel.** Acesta enunță pur și simplu scopul general al jocului. Uneori există alternative. Scopul DNET poate fi enunțat ca fiind ori de **liniștire** („Nu este pentru că nu încerc, ci pentru că nu mă lasă”) ori de **revendicare** („Nu este pentru că nu încerc, ci pentru că el mă trage înapoi”). Funcția de liniștire este mai ușor de clarificat și este mai compatibilă cu nevoia de siguranță a soției, deci DNET are, judecat din perspectivă simplistă, **scop de liniștire**.

**Roluri.** Așa cum am amintit, stările de ego nu sunt roluri, ci fenomene. Ca urmare, într-o descriere formală stările de ego trebuie diferențiate de roluri. Jocurile se pot descrie ca jucându-se la două, trei sau mai multe mâini etc, în funcție de numărul de roluri oferite. Uneori starea de ego a fiecărui jucător corespunde rolului său, alteori nu corespunde.

DNET este un joc la două mâini și pentru el este nevoie de o soție pusă sub interdicție și de un soț dominator. Soția își poate juca rolul fie ca un Adult prudent („Cel mai bine este să fac ce îmi spune”) sau ca un Copil cu toane. Soțul dominator poate să se mențină într-o stare de ego de Adult („Cel mai bine este să faci ce îți spun”) sau să alunece spre o stare de Părinte („Să faci ce-ți spun eu”).

**Dinamică.** Există alternative în enunțarea forțelor psihodinamice care se află în spatele fiecărui caz al jocului. Totuși, de obicei se poate selecta un concept psihodinamic singular care definește situația clar și concis. Astfel, DNET este cel mai bine descris ca provenind din surse fobice.

**Exemple.** De vreme ce este recomandabil să se studieze originile jocului în copilărie, sau prototipurile lui datând din copilărie, pentru a face o descriere formală, trebuie căutate elemente analoge. Întâmplarea face că DNET este jucat cu aceeași frecvență de copii ca și de adulți, astfel încât versiunea jocului copiilor este la fel cu cea a adulților, cu deosebirea că soțul care impune interdicțiile este înlocuit de părintele real.

**Paradigmă Tranzacțională.** Este prezentată analiza tranzacțională a unei situații tipice, dându-se atât nivelul social cât și cel

psihologic al unei tranzacții ulterioare lămuritoare. În forma lui cea mai spectaculoasă, DNET la nivel social este un joc Părinte-Copil.

D-I White: „Stai acasă și ai grijă de casă.”

D-na White: „Dacă n-ai fi tu, aş putea ieși să mă distrez”.

La nivelul psihologic (contractul de căsătorie ulterior) relația este Copil-Copil și cu totul diferită.

D-I White: „Trebuie să fii aici mereu când ajung eu acasă. Mi-e groază să nu fiu părăsit”

D-na White: „Am să fiu aici dacă mă ajuți să trec peste stările de teamă”.

Cele două niveluri sunt ilustrate în Figura 1.

**Mutări.** Mutările unui joc corespund în mare mângâierilor dintr-un ritual. Ca în orice joc, jucătorii devin tot mai experți cu cât câștigă mai multă experiență. Sunt eliminate mutările fără rost, fiecare mutare conținând o semnificație tot mai completă. „Prietenii frumoase” se bazează adesea pe faptul că jucătorii își fac complimente cu parcimonie, dar cu satisfacție, astfel că se obține un profit maxim cu minimum de efort din jocurile pe care le joacă unul cu celălalt. Pot fi trecute sub tăcere anumite mutări concesive, de precauție sau intermediare, conferind relației un grad ridicat de eleganță. Efortul economisit astfel din manevre defensive poate

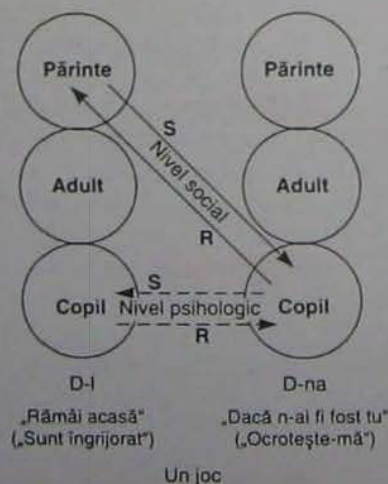


Figura 7 – Un joc „Dacă n-ai fi fost tu”

fi dirijat spre înfloriri ornamentale care pot aduce satisfacții atât părților implicate în relație, cât și privitorilor. Studentul constată că există un număr minim de mutări esențiale avansării jocului, acestea putând fi enunțate în protocol. Jucătorii individuali vor înfrumuseța sau vor multiplica aceste mutări de bază în funcție de nevoi, talente sau dorințe. Cadrul jocului DNET este următorul:

(1) Ordin-Supunere („Stai acasă” – „Bine”)

(2) Ordin-Protest („Stai din nou acasă” – „Dacă n-ai fi fost tu”)

**Avantaje.** Avantajele generale ale jocului constau în funcțiile de mângâiere, iar stabilitatea psihologică este consolidată prin confirmarea poziției. Așa cum am mai menționat, mângâierea poate lua diferite forme, astfel încât *avantajul biologic* al jocului poate fi enunțat în termeni tactili. Astfel, rolul soțului în DNET amintește de un dos de palmă (total diferit ca efect de o palmă, care reprezintă o umilire directă), iar răspunsul soției este ceva asemănător cu un șut în fluierul piciorului. Astfel, câștigul biologic al jocului DNET derivă din schimbul beligeranță-artaș: un mod dureros, dar aparent eficient de menținere a sănătății țesuturilor nervoase.

Confirmarea poziției soției – „Toți bărbații sunt tirani” – reprezintă *avantajul existențial*. Această poziție este o reacție la nevoia de capitulare care este inerentă fobiilor, o demonstrație a structurii coerente care stă la baza tuturor jocurilor. Declarația pe larg ar fi: „Dacă m-aș duce singură în lume, aş fi copleșită de tentația de a capitula; dar acasă nu capitulez: el mă forțează, ceea ce dovedește că toți bărbații sunt tirani”. Ca urmare, acest joc este jucat de obicei de femei care suferă din cauza sentimentelor de irealitate, ceea ce semnifică dificultatea în a pune Adultul din personalitatea lor să țină sub control situații în care există tentații puternice. Elucidarea în detaliu a acestor mecanisme ține mai degrabă de psihanaliză decât de analiza jocurilor. În analiza jocurilor, produsul final este frământarea principală.

**Avantajul psihologic intern** al jocului îl constituie *efectul său direct asupra economiei psihice (libido)*. În DNET capitularea acceptată social în fața autorității soțului împiedică femeia să încerce spaime neurotice. În același timp, ea satisface nevoi masochiste, în cazul în care acestea există, folosind masochismul nu în sensul renunțării la dorințele proprii, ci în înțelesul lui clasic de excitație sexuală în situații de privațiune, umilire sau durere. Adică, privațiunea și dominarea o excită.

**Avantajul psihologic extern** constă în evitarea situațiilor provocatoare de frică prin jucarea jocului. Acesta este evident în mod special în DNET, unde este motivația esențială: supunându-se restricțiilor soțului, soția evită situațiile publice de care se teme.

**Avantajul social intern** este desemnat prin numele jocului așa cum este el jucat în cercul intim al individului. Prin supunerea ei, soția câștigă privilegiul de a spune: „Dacă n-ai fi fost tu”. Aceasta o ajută să-și structureze timpul pe care trebuie să și-l petreacă cu soțul ei; în cazul d-nei White, nevoia aceasta de structură era deosebit de mare din cauza lipsei altor probleme care s-o intereseze, mai ales înainte de apariția copiilor și după ce copiii au crescut. Între aceste două momente, jocul a fost jucat cu intensitate redusă și mai rar, deoarece copiii și-au îndeplinit funcția de a structura timpul părinților lor și au generat o versiune și mai larg acceptată a DNET, versiunea gospodinei ocupate. Faptul că în America tinerele mame sunt într-adevăr adesea foarte ocupate nu schimbă analiza acestei variante. Analiza jocurilor încearcă doar să răspundă fără rele intenții la această problemă: dat fiind faptul că o femeie tânără este ocupată, cum poate valorifica ea această stare de lucruri pentru a obține o compensație?

**Avantajul social extern** este desemnat prin folosirea situației în contacte sociale externe. În cazul jocului „Dacă n-ai fi fost tu”, numit după cum îi spune soția soțului ei, există o transformare în formula de petrecere a timpului „Dacă n-ar fi fost el” folosită atunci când se întâlnește cu prietenele ei la cafeaua de dimineață.

**Se arată din nou influența jocurilor în selectarea companiei sociale.** Noua vecină invitată la cafeaua de dimineață este îndemnată să joace „Dacă n-ar fi fost el”. Dacă joacă așa cum trebuie, ea va deveni o prietenă dragă a celorlalte, restul venind de la sine. Dar dacă refuză să joace și se înverșunează să-și laude soțul, nu va rămâne mult timp alături de celelalte. Ar fi ca și cum ar refuza în mod repetat să bea la petreceri, ceea ce, în multe cercuri, ar duce la eliminarea ei treptată de pe listele cu musafiri.

Acest aspect completează analiza trăsăturilor formale ale DNET. Pentru a merge cu clarificarea mai departe ar trebui consultată analiza jocului „De ce nu – Da, Dar”, care este jocul cel mai frecvent întâlnit în adunări sociale, întruniri de comitet și grupuri de psihoterapie.

### 3. CUM S-AU NĂSCUT JOCURILE

Din punctul de vedere actual, creșterea copiilor poate fi privită ca un proces educațional în cadrul căruia copilul este învățat ce jocuri să joace și cum să le joace. El mai este învățat și proceduri, ritualuri și formule de petrecere a timpului corespunzătoare poziției sale în cadrul social local, dar acestea sunt mai puțin semnificative. Cunoștințele și priceperile lui în materie de proceduri, ritualuri și formule de petrecere a timpului determină înlesnirile ce vor fi disponibile pentru el, celelalte condiții fiind egale; jocurile lui, însă, stabilesc cum se va folosi el de acele înlesniri, precum și deznodământul situațiilor pentru care este potrivit. Ca elemente ale scenariului său, sau ale planului vieții sale inconștiente, jocurile lui preferate determină și ele destinul său fundamental (celelalte condiții fiind din nou egale): deznodământul căsniciei și carierei lui, precum și împrejurările morții sale.

Atunci când părinții conștiințioși acordă o mare atenție felului în care îi învață pe copiii lor proceduri, ritualuri și formule de petrecere a timpului potrivite cu situația lor socială și cu aceeași grijă aleg școli, colegii și biserici unde vor fi cimentate învățăturile lor, ei au tendința să scape din vedere problema jocurilor care formează structura de bază a dinamicii emoționale a fiecărei familii și pe care copiii le învață trecând prin experiențe semnificative în viața lor de zi cu zi, începând cu primele luni. Mii de ani s-au discutat probleme legate de aceasta, de o manieră generală, nesistematică și au existat câteva încercări de abordare mai metodică în literatura ortopsihiatrică modernă; dar fără conceptul de joc nu există prea multe posibilități de investigație solidă. Până în prezent, teoriile de psihodinamică individuală internă nu au putut rezolva mulțumitor problemele relațiilor umane. Există situații tranzacționale care au nevoie de o teorie de dinamică socială ce nu se poate alcătui doar din luarea în considerare a motivațiilor individului.

Deoarece sunt încă destul de puțini specialiști foarte buni în psihologia și psihiatria copilului care să fie specialiști și în analiza jocurilor, există doar observații sporadice privind geneza jocurilor. Din fericire, următorul episod a avut loc în prezența unui foarte bun specialist în analiza tranzacțională.

Tanji, în vârstă de 7 ani, a cerut voie să se ridice de la masă invocând o durere de stomac. Părinții i-au sugerat să stea puțin

întins. Frățiorul lui, Mike, în vârstă de 3 ani, spuse atunci și el: „Și pe mine mă doare stomacul”, evident neavând nimic. Tatăl lui se uită puțin la el, apoi răspunse: „Doar nu vrei să întri și tu în jocul ăsta, nu-i așa?” La care Mike izbucni în râs și zise: „Nu!”.

Dacă scena s-ar fi petrecut într-o familie de maniaci în privința mâncării, Mike ar fi fost trimis urgent la culcare de către părinții lui alarmați. Dacă el împreună cu ei ar fi repetat scena de mai multe ori, s-ar fi putut anticipa că acest joc ar fi devenit parte din caracterul lui Mike, așa cum se întâmplă adesea dacă părinții cooperează. Ori de câte ori el ar fi fost invidios pe un privilegiu acordat unui concurent, s-ar fi prefăcut bolnav ca să obțină și el niște privilegii. Și atunci, tranzacția ulterioară ar fi fost formată din: (nivel social) „Nu mă simt bine” + (nivel psihologic) „Trebuie să-mi acordați și mie un privilegiu”. Dar Mike a fost salvat de la o carieră atât de ipohondră. Poate că soarta lui are să fie mai rea, dar nu despre asta e vorba acum. Este vorba despre faptul că un joc *in statu nascendi* a fost întrerupt aici, de întrebarea tatălui și de faptul că băiatul a recunoscut sincer că ceea ce propusese el era un joc.

Acest exemplu dovedește destul de clar că jocurile sunt inițiate absolut deliberat de copiii mici. După ce ajung să fie niște tipare fixe de stimul și răspuns, originea lor se pierde în negura timpului, iar natura lor ulterioară devine confuză în ceața socială. Însă ambele pot fi clarificate numai prin niște proceduri corespunzătoare: originea – printr-o formă de terapie analitică, iar aspectul ulterior – prin antiteză. Experiența clinică repetată urmând aceste linii arată limpede că jocurile au o natură imitativă și că, inițial, ele sunt puse la cale de aspectul Adultului (neopsihic) din personalitatea copilului. Dacă starea de ego Copil poate fi trezită în jucătorul matur, atunci aptitudinea psihologică a acestui segment (aspectul Adultului al stării de ego Copil) este atât de surprinzătoare, iar priceperea în manipularea celorlalți este atât de mult de invidiat, încât în limbaj comun se numește „profesorul” (de Psihiatrie). Deoarece în grupurile de psihoterapie care se concentrează pe analiza jocului, una dintre procedurile cele mai sofisticate este căutarea micului „profesor” în fiecare pacient, acele peripeții timpurii în alcătuirea jocurilor între vârstele de doi și opt ani sunt ascultate de toată lumea de față cu fascinație – doar să nu fie tragice jocurile – cu bucurie și chiar cu veselie, la care pacientul se poate alătura cu auto-apreciere și mulțumire de sine justificată.

Odată ce el este capabil să facă acest lucru, este pe calea cea bună să se dezbrace de ceea ce poate fi un prost și nefericit obicei de care se poate foarte bine lipsi.

Acestea sunt motivele pentru care se face întotdeauna o încercare de a descrie prototipul din copilăria mică sau mai mare atunci când se face descrierea formală a unui joc.

#### 4. FUNCȚIA JOCURILOR

Deoarece în viața de zi cu zi este atât de puțin loc pentru intimitate și pentru că unele forme de intimitate (mai ales dacă este intensă) sunt imposibile din punct de vedere psihologic pentru majoritatea oamenilor, cea mai mare parte a timpului din viața socială serioasă este ocupată de jocuri. Așadar, jocurile sunt atât necesare cât și plăcute, singura problemă de discutat fiind dacă jocurile pe care le practică un individ îi oferă acestuia cea mai bună recompensă. În acest context ar trebui să amintim că trăsătura esențială a unui joc este punctul său culminant sau apogeul. Funcția principală a mutărilor preliminare este să pregătească terenul pentru acest apogeu, dar ele sunt adesea menite să aducă maximum de satisfacție la fiecare pas, ca un fel de produs secundar. Astfel, în „Schlemiel” (a face dezordine și apoi a-și cere scuze), apogeul, ca și scopul jocului, este să obții iertarea cerând scuze; răsturnarea paharelor și a scrumierelor este singurul pas care duc la aceasta, dar fiecare încălcare a ordinii dă câte o satisfacție proprie. Distracția rezultată în urma răsturnării paharelor nu face din acest fapt un joc în sine. Scuza este stimulul critic care duce la deznădămant. Altfel, răsturnarea paharelor n-ar fi decât un procedeu distructiv, poate un act distractiv de delincvență.

Jocul „Alcoolic” este asemănător: indiferent de originea fiziologică, dacă are vreo origine, a nevoii de a bea, în termeni de analiză a jocului, actul de a bea nu este decât o mutare într-un joc care este jucat cu cei din jur. Băutura poate produce o plăcere, dar nu aceasta este esența jocului. Acest lucru este demonstrat în Varianta „Alcoolic pe sec” care presupune aceleași mutări și duce la același apogeu ca și jocul obișnuit, dar se joacă fără nici o sticlă.

Dincolo de funcția lor socială în structurarea cu folos a timpului, există anumite jocuri care sunt extrem de necesare pentru păstrarea sănătății anumitor indivizi. Stabilitatea psihică a acestora este atât



de precară și starea lor este atât de greu menținută în echilibru, încât a-i lipsi de jocurile lor ar însemna să-i aduci la o disperare ireversibilă și chiar la psihoză. Astfel de oameni vor lupta din greu împotriva oricărei mutări antitetice. Acest lucru este adesea constatat în căsniciile în care îmbunătățirea stării psihice a unuia dintre soți (de exemplu, renunțarea la jocuri distructive) duce la deteriorarea rapidă a stării celuilalt soț, pentru care jocurile erau de importanță capitală în menținerea echilibrului. Iată de ce este necesară prudența în analiza jocurilor.

Din fericire, recompensele intimității fără jocuri – care sunt sau ar trebui să fie forma cea mai desăvârșită a existenței umane – sunt atât de mari încât chiar și cei cu personalități cu echilibru fragil pot renunța bucuros și fără riscuri la jocurile lor, dacă își găsesc un partener potrivit cu care să stabilească relații mai bune.

Pe o scară mai largă, jocurile constituie componente dinamice și integrale ale vieții inconștiente sau ale scenariului fiecărui individ; ele servesc la umplerea timpului cât acesta așteaptă deznodământul final, acțiunea înaintând simultan. De vreme ce în ultimul act al scenariului este de obicei nevoie fie de o minune, fie de o catastrofă, în funcție de cum e scenariul – constructiv sau distructiv – și jocurile corespunzătoare sunt fie constructive fie distructive. În termeni nepretențioși, se poate presupune ca un individ al cărui scenariu este orientat spre „așteptându-l pe Moș Crăciun” să fie un partener agreabil în jocuri de felul „Sunteți extraordinar, d-le Murgatroyd”, în timp ce altcineva, cu un scenariu tragic orientat către „așteptând să se instaleze *rigor mortis*” poate juca jocuri dezagreabile precum „Am pus mâna pe tine, ticălosule”.

Trebuie remarcat faptul că folosirea unor termeni colocviali, ca aceia de mai sus, face parte integrantă din analiza jocurilor și aceștia sunt utilizați fără restricții în psihoterapia tranzacțională de grup și la seminarii. Expresia „așteptând să se instaleze *rigor mortis*” provine de la visul unei paciente în urma căruia respectiva persoană a decis să realizeze anumite lucruri „înainte să se instaleze *rigor mortis*”. Un pacient făcând parte dintr-un grup mai elevat a remarcat un lucru care i-a scăpat terapeutului: că, de fapt, a-l aștepta pe Moș Crăciun este sinonim cu a aștepta moartea. Deoarece limbajul de toată ziua – colocvial – are o importanță hotărâtoare în analiza jocurilor, vom discuta despre el mai pe larg într-un capitol.

## 5. CLASIFICAREA JOCURILOR

Majoritatea variabilelor folosite în analiza jocurilor și a formulilor de petrecere a timpului au fost deja amintite, oricare dintre acestea putând fi folosite în clasificarea sistematică a jocurilor și formulilor. Câteva dintre cele mai distincte clasificări se bazează pe următorii factori:

1. Numărul de jucători: jocuri de doi (Femeia frigidă), jocuri de trei (Luați-vă la ceartă tu și el), jocuri de cinci (Alcoolicul) și jocuri cu nenumărați jucători (De ce nu – da, dar...).
2. Moneda folosită: cuvinte (Psihiatrie), bani (Datornicul), părți ale corpului (Polichirurgie).
3. Tipuri clinice: isteric (Violatorul), obsesiv-impulsiv (Schlemiel), paranoic (De ce trebuie să mi se întâmple tocmai mie), depresiv (Iar o luăm de la capăt).
4. Zonal: oral (Alcoolicul), anal (Schlemiel), falic (Luați-vă la ceartă – tu și el).
5. Psihodinamic: contrafobic (Dacă n-ai fi fost tu), proiectiv (APP), introiectiv (Psihiatrie).
6. Instinctiv: masochist (Dacă n-ai fi fost tu), sadic (Schlemiel), fetișist (Bărbatul frigid).

În afară de numărul de participanți, este util să mai ținem seama de încă trei variabile cantitative:

1. **Flexibilitatea.** Unele jocuri – ca Datornicul și Polichirurgia – pot fi jucate corect doar cu un tip de monedă, în timp ce altele – cum sunt cele exhibiționiste – sunt mai flexibile.
2. **Tenacitate.** Unii participanți renunță mai ușor la jocul lor, alții opun mai multă rezistență.
3. **Intensitate.** Unii participanți joacă mai relaxat, alții sunt mai încordați și mai agresivi. Jocurile astfel jucate sunt cunoscute ca jocuri ușoare și respectiv dure.

Aceste trei variabile converg pentru a face jocurile calme sau violente. La cei cu tulburări psihice se remarcă adesea o creștere vizibilă, astfel că se poate vorbi de stadii. Un schizofrenic paranoic poate juca inițial un joc ușor relaxat, flexibil de stadiul întâi „Nu-i îngrozitor” și avansează spre un stadiu dur, tenace, inflexibil.

Stadiile unui joc sunt următoarele:

- a. Un joc de Gradul I este un joc care este acceptabil din punct de vedere social în cercul agentului.

b. Un joc de Gradul II este un joc în care nu se înregistrează pierderi iremediabile, permanente, dar pe care jucătorii preferă să-l ascundă de ochii lumii.

c. Un joc de Gradul III este un joc care se joacă permanent și care se termină la (chirurgie) spital, la tribunal sau la morgă.

Jocurile mai pot fi clasificate și după oricare dintre factorii specifici discutați în cadrul analizei DNET: scopurile, rolurile, avantajele cele mai evidente. Candidatul cel mai probabil pentru o clasificare științifică, sistematică se bazează poate pe poziția existențială; dar, deoarece cunoștințele în legătură cu acest factor nu sunt suficient de avansate, vom fi nevoiți să amânăm o astfel de clasificare. În lipsa acesteia, cea mai practică clasificare la ora actuală este probabil cea sociologică. Aceasta va fi folosită în capitolul care urmează.

## NOTE

Trebuie să fim recunoscători lui Stephen Potter pentru discuțiile sale pline de umor și cunoaștere privind manevrele, sau „întâmplările” din situațiile sociale de zi cu zi<sup>2</sup>, și lui G.H. Mead pentru studiul său de pionerat privind rolul jocurilor în viața socială. Acele jocuri care duc la tulburări psihice au fost studiate sistematic la Seminariile de Psihiatrie Socială din San Francisco, încă din 1958, iar acest aspect al analizei jocurilor a fost abordat de curând de T. Szasz. Pentru a înțelege rolul jocurilor în procesul de grup trebuie consultată cartea autorului lucrării de față privind dinamica de grup<sup>3</sup>.

## REFERINȚE

1. Maurer, D.W. *The Big Con*. The Bobs-Merrill Co., New York, 1940.
2. Potter, S. *Theory and Practice of Gamemanship*. Henry Hold & Company, New York, n.d.
3. Mead, G.H. *Mind, Self, and Society*. University of Chicago Press, Chicago, 1934.
4. Szasz, T. *The Myth of Mental Illness*. Harper & Brothers, New York, 1961.
5. Berne, E. *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups*. I.B.

## INTRODUCERE

Colecția aceasta este completă (1962), dar sunt descoperite în continuare noi jocuri. Uneori, ceea ce pare a fi o variantă a unui joc deja cunoscut se dovedește a fi, după un studiu mai atent, un joc complet nou, iar un joc care pare a fi nou se dovedește a fi o variantă a unui joc deja cunoscut.

Părțile separate ale analizelor sunt supuse și ele schimbării pe măsură ce se acumulează cunoștințe noi; de exemplu, acolo unde sunt mai multe variante posibile în descrierea dinamicii, explicația dată se poate dovedi, mai târziu, să nu fie cea mai concludentă. Totuși, atât lista de jocuri, cât și articolele date în analiză sunt potrivite pentru activitatea clinică.

Unele dintre jocuri sunt discutate și analizate *in extenso*. Altele, care necesită o investigație mai amănunțită, sau sunt neobișnuite, sau a căror semnificație este destul de evidentă, sunt doar amintite în treacăt. Cel care este numit „agent” capătă numele de White, în timp ce partenerul lui este numit Black.

Jocurile sunt împărțite pe familii conform situațiilor în care apar cel mai frecvent: **Jocuri din viață, Jocuri de căsnicie, Jocuri de petreceri, Jocuri sexuale și Jocuri din lumea interlopă**; urmează apoi o secțiune pentru specialiști, despre **Jocuri din cabinetul de consultații și la sfârșit, câteva exemple de Jocuri bune**.

## 1. NOTAȚII

În protocoalele de analiză se vor folosi următoarele notații:  
**Titlu:** dacă jocul are o denumire lungă, în text se va folosi o prescurtare corespunzătoare. În prezentările orale se preferă folosirea numelui întreg al jocului și nu prescurtarea sau acronimul acestuia.

*Teză:* aceasta este menționată din nou, cât mai concludent posibil.  
*Scop:* acesta oferă alegerea cea mai semnificativă, în funcție de experiența scriitorului.

*Roluri:* rolul celui denumit „el”, și din punctul de vedere al căruia se discută jocul, se scrie la început cu caractere înclinate.

*Dinamică:* ea în cazul scopului.

*Exemple:* (1) oferă o ilustrare a jocului așa cum era jucat în copilărie, prototipul pertinent cel mai ușor de recunoscut. (2) o ilustrare din viața adulților.

*Paradigmă:* aceasta ilustrează cât mai concis tranzacția sau tranzațiile critice la niveluri psihologice și sociale.

*Mutări:* oferă un număr minim de stimuli tranzacționali și răspunsuri tranzacționale așa cum apar ele în practică. Ele pot fi extinse, diluate sau ornamentate nelimitat, în situații diferite.

*Avantaje:* (1) Psihologice Interne – încearcă să demonstreze prin ce contribuie jocul la stabilitatea psihică internă. (2) Psihologice Externe – încearcă să explice ce situații generatoare de anxietate sau intimități sunt evitate. (3) Sociale Interne – dau expresia caracteristică folosită în cadrul jocului atunci când este jucat cu persoane apropiate. (4) Sociale Externe – dau expresia-cheie folosită în varianta jocului atunci când este jucat în cercul de persoane mai puțin apropiate. (5) Biologice – încearcă să caracterizeze tipul de satisfacție pe care îl oferă jocul celor care îl practică. (6) Existențiale – arată poziția de pe care jocul este jucat cel mai bine.

*Variante:* denumesc jocurile complementare, aliate și antitetice.

Un joc poate fi corect înțeles numai de pe poziția psihoterapeu-  
 tului. Oamenii care joacă jocuri distructive obișnuiesc să vină la  
 psihoterapeut mult mai des decât cei care joacă jocuri constructive.  
 De aceea, majoritatea jocurilor care sunt bine înțelese sunt  
 fundamentale distructive, dar cititorul trebuie să țină minte că există  
 jocuri constructive jucate de oameni mai norocoși. Și pentru a  
 împiedica trivializarea jocurilor așa cum s-a întâmplat cu mulți  
 termeni psihiatrici, ar trebui să subliniem din nou ceea ce este  
 deja o idee precisă: prin criteriile enumerate mai înainte jocurile  
 trebuie delimitate clar de proceduri, ritualuri, formule de petrecere  
 a timpului, operațiuni, manevre și atitudini care sunt generate de  
 pe diferite poziții. Se joacă un joc de pe o poziție anume, dar o  
 poziție sau atitudinea care îi corespunde nu este un joc.

## 2. TERMENI COLOCVIALI

Mulți dintre termenii folosiți în această carte provin de la  
 pacienți. Toți acești termeni, dacă sunt folosiți cu susceptibilitate  
 și coordonare, sunt apreciați, înțeleși și agreeți de participanții la  
 joc. Dacă vreunul din ei manifestă lipsă de respect, ironia este  
 îndreptată împotriva jocurilor și nu împotriva celor care le joacă.  
 Prima condiție pentru colocvialisme este precizia și dacă ele sună  
 adesea amuzant este tocmai pentru că o nimeresc bine. Așa cum  
 am încercat să demonstrez altădată în legătură cu epitetele  
 colocviale, o pagină întreagă de cuvinte plurisilabice culte nu pot  
 adesea să transmită o informație atât de atotcuprinzătoare precum  
 afirmația că o anumită femeie este o „javră” sau că un anumit  
 bărbat este un „pârliț”. Adevărurile psihologice pot fi spuse în  
 limbaj științific în scopuri academice, dar recunoașterea efectivă  
 a zburciului emoțional în practică s-ar putea să necesite un studiu  
 aparte. Așa că preferăm să jucăm „Nu-i așa că-i groaznic” în loc  
 de „verbalizarea agresiunii anale proiectate”. Primul dintre cele  
 două nu numai că are un sens și un impact mult mai dinamice, dar  
 este și mai precis. Și de multe ori oamenii se fac bine mai repede  
 în camere luminoase decât în unele cenușii.

### REFERINȚE

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

## CAPITOLUL ȘASE JOCURI DIN VIAȚĂ

Toate jocurile au o influență importantă și probabil decisivă asupra destinelor jucătorilor, în condiții sociale obișnuite: dar unele dintre ele oferă mai multe șanse decât altele în cariere de-o viață și e mai probabil să implice observatori relativ nevinovați. Acest grup de jocuri poate fi numit Jocuri din viață. Ele cuprind: „Alcoolicul”, „Datornicul”, „Dă-mi un șut”, „Te-am prins, ticălosule”, „Uite ce-am făcut din cauza ta” și variantele lor principale. Pe de-o parte, ele se înrudesc cu jocurile de căsnicie, iar pe de alta cu cele din lumea interlopă.

### 1. ALCOOLICUL

*Teză.* În analiza jocului nu există ceea ce se numește alcoolism sau „un alcoolic”, dar există un rol care se numește Alcoolicul într-un anumit tip de joc. Dacă ceea ce determină căderea în meteahna beției este o anomalie fiziologică sau biochimică și această problemă este destul de discutabilă – atunci studiul lui ține de domeniul medicinei interne. Analiza jocului urmărește ceva cu totul diferit – tipurile de tranzacții sociale care sunt legate de asemenea excese. De aici și jocul „Alcoolicul”.

În formulă completă, el se joacă în cinci, deși rolurile pot fi condensate astfel încât se poate începe și se poate încheia în doi. Rolul principal este jucat de Alcoolic – adică White.

Principalul rol de sprijin este acela al Persecutorului, de obicei jucat de un reprezentat al sexului opus, adesea celălalt soț. Al treilea rol este acela al Salvatorului, jucat de obicei de cineva de același sex, adesea bunul doctor de familie pe care îl preocupă

soarta pacientului și de asemenea, problemele beției. În situația clasică, doctorul reușește să lecuiească pacientul de darul beției. După ce White a reușit să nu mai bea alcool timp de șase luni, cei doi se felicita reciproc. În ziua următoare White este găsit căzut într-un șanț.

Al patrulea rol este cel al Fraierului, sau al Momâii. În literatură, acesta este jucat de vânzătorul de la magazinul alimentar care îi deschide credit lui White, îi dă un sandwich și poate o cafea, fără să-l persecute sau să încerce să-l salveze. În viață, acesta este jucat mai mult de mama lui White, care îi dă bani și adesea îl compătimește pentru că nevasta lui nu îl înțelege. În acest aspect al jocului, White este pus să dea șpoteală într-un mod plauzibil, în legătură cu nevoia de bani – printr-un proiect în care amândoi au pretenția că cred, deși ei știu pe ce va cheltui el de fapt cea mai mare parte din bani. Uneori, Fraierul se strecoară într-un alt rol care este de ajutor, dar nu esențial: „băiatul bun” care oferă ajutor fără măcar să i-l fi cerut cineva; „Hai cu mine să bem una mică (și o să o iei mai repede la vale)”.

Slujitorul de profesie în toate jocurile cu alcoolici este barmanul sau chelnerul care servește băutura. În jocul „Alcoolicul” el joacă cel de-al cincilea rol, „Omul de legătură”, sursa directă de aprovizionare care și înțelege limbajul bețivilor și care, într-un fel, este persoana cea mai semnificativă în viața oricărui împătimit. Diferența dintre omul de legătură și ceilalți participanți la joc este aceeași ca între profesioniști și amatori în orice joc: profesionistul știe când să se oprească. La un anumit moment, un barman priceput refuză să-l mai servească pe Alcoolic care rămâne astfel fără resurse dacă nu dă peste un Om de legătură mai înțelegător.

În faza inițială a „Alcoolicului”, nevasta poate juca toate cele trei roluri de sprijin: la miezul nopții – Fraierul, dezbrăcându-l, făcându-i cafea și lăsându-l s-o bată; dimineața – Persecutorul, beștelindu-l pentru meteahna lui; seara – Salvatorul, implorându-l să se dezbrace de meteahnă. În faze mai avansate, uneori din cauza degradării organice, Persecutorul și Salvatorul pot fi eliminați, dar pot fi tolerați dacă acceptă să fie surse de aprovizionare. White va merge la Mission House și astfel va fi salvat dacă poate obține acolo o masă gratuită; sau să suporte o dojană – de la un amator sau un profesionist – atâta timp cât poate obține ajutor de vreun fel după aceea.

Experiența actuală indică faptul că *punctul culminant* în "Alcoolic" (așa cum se întâmplă în toate jocurile) rezultă din aspectul căruia cercetătorii îi acordă cea mai mică atenție. În analiza acestui joc, băutul ca fapt este doar o plăcere întâmplătoare, cu avantaje suplimentare, procedura ducând până la punctul culminant real, care este mahmureala. La fel se întâmplă și în Schlemiel; o debandadă care atrage cel mai mult atenția nu este decât o cale dătătoare de plăcere pentru că White să obțină maximul – adică iertarea din partea lui Black.

Pentru Alcoolic, mahmureala nu este atât suferință fizică, pe cât zbcium psihologic. Cele două formule preferate de petrecere a timpului sunt „Martini” (câte feluri de băuturi și cum au fost combinate) și „A doua zi de dimineață” (Stai să-ți spun cum e cu mahmureala mea). „Martini” se joacă, în bună parte, de cei care beau împreună cu alții; mulți alcoolici preferă o formulă dură psihologică de „A doua zi de dimineață”, iar organizații precum A.A. (Alcoolicii anonimi) le oferă posibilități nelimitate pentru aceasta.

Ori de câte ori un pacient vine la psihiatru după un chef, el se beștelește de unul singur; psihiatru nu-i spune nimic. Mai târziu, povestind într-o ședință de terapie de grup despre vizitele acestea, White a spus cu satisfacție îmbufnată că psihiatru l-a muștrat astfel, de fapt. Interesul principal în conversația multor alcoolici aflați sub terapie nu este faptul că beau – care este ca o scuză, cel mult, față de persecutorii lor – ci suferința imediată de după (aceea). Obiectul de tranzacție – băutul – pe lângă plăcerea personală pe care o aduce, creează o situație în care Copilul poate fi dojenit aspru nu numai de Părintele interior, ci și de orice fețe părintești aflate prin apropiere care sunt destul de interesate să fie îndatoritoare. Ca urmare, terapia acestui joc trebuie să se axeze nu pe băut, ci pe a doua zi de dimineață, pe auto-indulgența în auto-flagelare. Există totuși un tip de băutor de categorie grea care nu suferă de mahmureală, dar astfel de indivizi nu fac parte din categoria de față.

Mai există un joc – „Alcoolicul pe sec” – în care White trece prin procesul degradării sociale și financiare fără o sticlă, făcând aceeași succesiune de mutări și presupunând existența aceleiași distribuții cu personaje de sprijin. Și în acest caz, momentul crucial este a doua zi de dimineață. Într-adevăr, asemănarea dintre „Alcoolicul pe sec” și „Alcoolicul” obișnuit subliniază că ambele sunt jocuri; de exemplu, procedura de a fi concediat dintr-un serviciu este aceeași în ambele cazuri. „**Dependentul**” este

asemănător cu „Alcoolicul”, dar este mai sinistru, mai dramatic, mai de senzație și mai rapid. În societatea noastră, cel puțin, el se sprijină mai mult pe Persecutorul gata oricând la datorie, cu Fraieri și Salvatori puțini și rari, iar Omul de legătură jucând un rol mult mai important.

Există nenumărate organizații implicate în jocul „Alcoolicul”, unele naționale, altele internaționale ca zonă de acțiune, altele care activează pe plan local. Multe dintre ele publică reguli pentru joc. Aproape toate explică cum să fie jucat rolul Alcoolicului: se bea ceva înainte de micul dejun, se cheltuie bani alocați altor scopuri etc. Ele mai explică și care este funcția Salvatorului. Organizația Alcoolicii Anonimi, de exemplu, continuă să joace jocul real, dar se concentrează pe ideea de a-l determina pe Alcoolic să preia rolul Salvatorului. Sunt preferați foști Alcoolici pentru că aceștia știu cum se desfășoară jocul și sunt astfel mai calificați ca să joace rolul de sprijin, mai bine decât alții care nu au mai jucat acest rol niciodată. S-au întâlnit cazuri când organizația Alcoolicii Anonimi a rămas fără Alcoolici, care să-i justifice funcționarea; de aceea, membrii ei s-au văzut nevoiți să înceapă iar să bea pentru că alfel nu mai puteau să continue jocul în lipsa unor oameni pe care să-i salveze.

Mai există și organizații care au ca scop perfecționarea lotului celorlalți jucători. Unele fac presiuni asupra soțului/soției Alcoolicului ca să treacă de la rolul de Persecutor la cel de Salvator. Cea care pare să se apropie cel mai mult de tratamentul ideal se ocupă de odraslele adolescente ale alcoolizilor; acești tineri sunt încurajați să se rupă de joc și nu doar să-și schimbe rolul.

Cura psihologică a unui alcooliz constă mai curând în a-l determina să nu mai joace jocul, decât să treacă pur și simplu de la un rol la altul. În unele cazuri acest lucru a fost posibil, deși este greu să găsești altceva pentru Alcooliz decât continuarea jocului. Deoarece Alcoolizul se teme de intimitate, de cele mai multe ori, înlocuitorul ar trebui să fie un alt joc și nu doar o relație care să nu facă parte dintr-un joc. Adesea, așa-ziii alcoolizii vindecați nu sunt o companie prea stimulativă din punct de vedere social; este posibil ca viața să nu li se pară prea interesantă și ca ei să fie tentați să se întoarcă la vechile lor proaste obiceiuri. Criteriul pe care se bazează o cură prin joc este ca fostul Alcooliz să poată bea cu măsură în societate, fără să se pună în pericol. Obișnuita „abstinență totală” nu este pe placul analistului jocului.

Din descrierea acestui joc rezultă că pentru Salvator există ispita de a juca „Eu încerc doar să te ajut”, pentru Persecutor, să joace „Uite ce mi-ai făcut”; iar pentru Fraier\* , să interpreteze „Bunul Joe”. O dată cu amploarea pe care a luat-o mișcarea de salvare, organizațiile popularizând ideea că alcoolismul este o boală, alcoolicii au fost învățați să joace „Piciorul de lemn”. Legea, care este interesată îndeaproape de astfel de oameni, tinde să încurajeze în prezent această idee. Accentul s-a mutat de la Persecutor la Salvator, de la „Sunt un păcătos” la „La ce te așteptai de la un om bolnav?” (o parte a curentului din gândirea modernă care se îndepărtează de religie și se apropie de știință). Dintr-un punct de vedere existențial, trecerea aceasta este discutabilă, iar dintr-un punct de vedere practic, ea pare să fi făcut prea puțin pentru a reduce nivelul vânzărilor de băuturi către băutorii înrâiți. Cu toate acestea, pentru majoritatea, organizația Alcolicii Anonimi este cea mai bună inițiere în terapia delăsării de sine.

**Antiteză:** După cum se știe, „Alcolic” se joacă dur și renunțarea este dificilă. A existat un caz în care o alcoolică dintr-un grup de terapie a participat pentru scurt timp până când a considerat că știa suficient despre alți membri pentru a-și continua jocul. Atunci le-a cerut celorlalți să spună ce credeau despre ea. Pentru că avusese un comportament agreabil față de ei, diferiți membri au spus lucruri frumoase despre ea, dar ea a protestat: „Nu asta vreau de la voi. Vreau să-mi spuneți ceea ce credeți cu adevărat despre mine.” I-a lămurit că voia să audă de la ei observații critice. Celelalte femei au refuzat să o critice, motiv pentru care ea s-a întors acasă și i-a spus soțului ei că dacă o să o mai vadă vreodată că bea, ori să divorțeze de ea, or s-o interneze într-un spital. El i-a dat asigurări că așa va face și chiar în acea seară ea s-a îmbătat, iar el a internat-o într-un sanatoriu. În acest caz, ceilalți membri ai grupului au refuzat să joace rolul Persecutorului pentru care i-a desemnat White; ea nu a suportat această atitudine antitetică, în ciuda eforturilor tuturor de a-i consolida părerea pe care și-o formase deja, indiferent care ar fi fost aceea. Acasă, ea a găsit pe cineva care era dispus să joace rolul cerut de ea.

În alte cazuri totuși, pare să fie posibilă pregătirea pacientului suficient încât să se poată renunța la joc și pentru a încerca o

\*În argoul interlop „Fraier” însemna odată mulțumitor, sau satisfăcător, mai târziu a ajuns să desemneze un „porumbel”.

adevărată cură socială în care terapeutul refuză să joace și rolul Persecutorului, și al Salvatorului. Din punct de vedere terapeutic, este nepotrivit în aceeași măsură ca el să joace rolul Fraierului, permițându-i pacientului său să-și ignore obligațiile de ordin financiar sau pe cele zilnice. Procedura terapeutică potrivită din punct de vedere tranzacțional este, după o apreciere preliminară temeinică, să se adopte o poziție contractuală de Adult și să se refuze asumarea oricărui rol, în speranța că pacientul va fi capabil să accepte nu numai să se abțină de la băut, dar și să mai participe la acest joc. Dacă nu este în stare de aceste lucruri, cel mai bine este să fie dat în grija unui Salvator.

Antiteza este cu atât mai dificilă, pentru că băutorul înrâit este privit în țările occidentale ca obiect de critică, îngrijorare sau generozitate, iar cineva care refuză să joace oricare dintre aceste roluri tinde să stârnească indignarea publică. O abordare mai rațională se poate dovedi mai neliniștitoare pentru Salvatori decât pentru Alcolic, uneori cu consecințe nefericite asupra terapiei. Într-un anumit caz clinic, un grup de lucrători s-a arătat foarte interesat de jocul „Alcolic” și a încercat să facă adevărate cure mai degrabă întrerupând jocul decât salvând pacienții. Îndată ce s-a aflat acest lucru ei au fost blocați de comitetul laic care susținea financiar clinica și nici unul dintre ei nu a mai fost solicitat vreodată să ajute la tratarea acestor pacienți.

**Variante:** Un episod interesant din jocul „Alcolic” se numește „Un păhărel”. Acesta a fost descoperit de un student la psihiatrie industrială. White și nevasta lui (un Persecutor ne-băutor) ies la un picnic cu Black și nevasta lui (amândoi Fraieri). White le spune soților Black: „Hai să bem un păhărel!” Dacă beau un păhărel, White găsește de cuviință să bea patru sau cinci. Jocul este dat în vileag dacă soții Black refuză. După legile băutului, White se consideră atunci insultat și își va căuta pentru picnicul următor niște parteneri mai dornici să coopereze. Ceea ce la nivel social pare să fie generozitate de Adult, la nivel psihologic este un act de insolență, prin care aspectul Copil din personalitatea lui White obține indulgența de Părinte din partea lui Black care este mituit pe față, chiar sub nasul d-nei White al cărei protest este astfel anihilat. De fapt, tocmai din cauză că nu este capabilă să protesteze, d-na White consimte la tot aranjamentul pentru că este la fel de nerăbdătoare ca jocul să continue, și ea să joace rolul Persecutorului, pe cât este dl White cu rolul

Alcoolicului. Nu sunt greu de închipuit învinuirile pe care i le va aduce ea în mahmureala de a doua zi după pînie. Această variantă poate crea complicații dacă White este șeful lui Black.

În general, Fraierii nu sunt niște fîițe atît de jalnice pe cît le spune numele. Ei sunt adesea niște persoane singuratice care au mult de câștigat purtându-se frumos cu Alcoolicii. Omul de la magazinul alimentar care joacă rolul „Bunului Joe” își face pe această cale numeroase cunoștințe și poate câștiga o bună reputație în cercul lui de prieteni nu numai ca persoană generoasă, dar și ca bun povestitor.

O variantă a „Bunului Joe” întîmplător constă în a cere sfaturi în toate părțile despre cum este mai bine să ajuți oamenii. Este un exemplu amuzant și constructiv de joc care merită să fie încurajat. Opusul lui este „Tipul dur” care ia lecții de violență sau cere sfaturi despre cum să le faci oamenilor cît mai mult rău. Deși mutilarea nu se pune niciodată în practică, participantul la joc are privilegiul să se asocieze cu indivizi cu adevărat duri care sunt implicați definitiv în joc, încălzindu-se la gloria acestora din urmă. Acesta face parte dintr-o specie pe care francezii o numesc *un fanfaron de vice*.

## ANALIZĂ

*Teză:* Cât de rău am fost; vezi dacă mă poți opri.

*Scop:* Auto-pedepsire.

*Roluri:* Alcoolic, Persecutor, Salvator, Fraier, Om de legătură.

*Dinamică:* Lipsire orală.

*Exemple:* (1) Vezi dacă poți să mă prinzi. Prototipurile acestui joc sunt greu de corelat din cauza complexității lui. Totuși copiii, mai ales copiii alcoolicii, trec adesea prin multe dintre manevrele caracteristice Alcoolicului. „Vezi dacă mă poți opri”, care presupune minciuni, ascunderea obiectelor, căutarea de comentarii depreciative, căutarea de oameni care să ofere ajutor, găsirea unui vecin binevoitor care să dea o mîna de ajutor dezinteresat etc. Autocritica este adesea amînată pentru mulți ani mai tîrziu. (2) Alcoolicul și cercul lui.

*Paradigmă Socială:* Adult-Adult

Adult: „Spune-mi ce crezi cu adevărat despre mine și ajută-mă să mă las de băut”

Adult: „Am să fiu sincer cu tine.”

*Paradigmă Psihologică:* Părinte-Copil

Copil: „Vezi dacă poți să mă oprești.”

Părinte: „Nu trebuie să mai bei pentru că ...”

*Mișcări:* (1) Provocare – Acuzare sau iertare. (2) Îngăduință – furie sau dezamăgire.

*Avantaje:* (1) Psihologice Interne – (a) Băutul ca procedură-revoltă, mîngâiere sau satisfacția nesațului. (b) „Alcoolic” ca joc – auto-pedepsire (probabilă) (2) Psihologice Externe – evitarea intimității sexuale sau a altor forme de intimitate. (3) Sociale Interne – „Vezi dacă mă poți opri” (4) Sociale Externe – „Mahmureala”, „Martini” și alte formule de petrecere a timpului (5) biologice – schimburi alternative de duioșie și furie (6) Existențiale – „Toți îmi vor răul”.

## 2. DATORNICUL

*Teză:* „Datornic” este mai mult decît un joc. În America, el tinde să devină un scenariu, un plan pentru toată viața, la fel ca în jungla africană sau cea din Noua Guinee<sup>2</sup>. Acolo, unui tânăr îi cumpără rudele o mireasă la un preț exorbitant, înglodându-l în datorii pentru mulți ani. Același obicei este și aici, cel puțin în părțile mai civilizate ale țării, doar că prețul miresei este reprezentat de prețul casei și dacă nu se implică rudele, acest rol este asumat de bancă.

Astfel, tânărul din Noua Guinee care poartă un ceas vechi de mîna atârnat de o ureche ca să-i asigure succesul, ca și tânărul din America ce poartă la mîna un ceas nou, tot ca să-i asigure succesul, au ambii sentimentul că au un „scop” în viață. Marea sîrbătoare, nunta sau inaugurarea casei, are loc nu atunci cînd se termină de plătit datoria, ci atunci cînd respectivul se încarcă cu ea. Ceea ce se arată la TV, de exemplu, nu este omul de vîrstă medie care a terminat, în sfîrșit, să își achite datoria, ci tânărul care se mută în casă nouă împreună cu familia sa, fluturînd cu mîndrie actele pe care tocmai le-a semnat și care îl leagă pe perioada celor mai rodnici ani ai lui. După ce și-a plătit datoria – ipoteca, taxele pentru studiile superioare ale copiilor, precum și asigurarea sa de viață – el este privit ca o problemă, „un om în vîrstă” căruia societatea trebuie să-i pună la dispoziție nu numai înlesniri materiale, ci și un nou „scop”. Ca și în Noua Guinee, el se poate transforma.

dacă este abil, într-un mare creditor, dintr-un mare datornic, dar acest lucru se întâmplă destul de rar.

În vreme ce se scriu aceste rânduri, un păduche de lemn se târâște pe un birou. Dacă îl întorci pe spate, ai să vezi cu ce înverșunare se luptă să se întoarcă la loc, pe picioarele lui. În tot acest timp „viața lui are un scop”. Când, în sfârșit, reușește, aproape că poți să zărești un zâmbet victorios pe fața lui. Apoi pleacă și parecă-l vezi povestind întâmplarea la următoarea întâlnire a păduchilor de lemn, fiind considerat apoi de cei mai tineri drept o insectă care a reușit în viață. Și totuși, mulțumirea asta de sine este umbrită oarecum de puțină dezamăgire. Acum, că a atins culmea gloriei, viața îi pare lipsită de sens. Poate că se va întoarce la locul faptei în speranța că se va repeta triumful. Ar merita să-i faci un semn cu cerneală pe spate pentru a vedea dacă mai riscă o dată. Curajoasă creatură, păduchele ăsta de lemn. Nu-i de mirare că specia lui a supraviețuit milioane de ani.

Majoritatea tinerilor americani își iau totuși ipotecile foarte în serios doar în vremuri de restriște. Dacă sunt deprimați, sau dacă situația economică este precară, obligațiile lor îi pun în mișcare și îi împiedică pe mulți dintre ei să se sinucidă. Majoritatea timpului joacă un joc moderat, „Dacă nu erau datoriile”, dar altfel se distrează. Doar puțini fac carieră jucând un joc dur ca „Datornic”.

„Încearcă și recuperează” este jucat de obicei de cupluri tinere și ilustrează felul în care se construiește un joc, astfel încât participantul să „câștige” orice ar face. Soții White obțin tot felul de bunuri și servicii pe credit, mărunte sau de lux, în funcție de pregătirea lor și de felul în care au fost învățați de părinți sau bunici. Dacă după câteva slabe încercări creditorul renunță la recuperarea creditului, atunci soții White se pot bucura de bunurile lor fără să fie pedepsiți și, în acest sens, au câștigat. În cazul în care creditorul face eforturi mai mari, atunci ei se bucură de gustul hărțuiei, ca și de folosul achizițiilor. Jocul capătă o nuanță dură dacă creditorul este hotărât să-și recupereze creditul. Ca să-și capete banii, el va trebui să recurgă la măsuri extreme. Acestea presupun un element de constrângere – să se adreseze șefului d-lui White sau să meargă acasă la familia White cu un camion care face mult zgomot și pe care scrie cu litere mari: AGENT DE RECUPERARE.

În această fază se petrece o comutare. White știe acum că va trebui probabil să plătească. Dar din cauza elementului de constrângere, pus clar pe tapet de „cea de-a treia scrisoare” de la

recuperator („Dacă nu vă prezentați la biroul nostru în decurs de 48 ore...”), White se simte categoric îndreptățit să se supere; el comută acum pe o variantă a jocului „Te-am prins acum, ticălosule”. În acest caz câștigă demonstrând ce lacom, nemilos și nedemn de încredere este creditorul. Cele două avantaje evidente ale acestei situații sunt: (1) consolidează poziția existențială a lui White, care este o formă mascată a ideii „Toți creditorii sunt hrăpăreți”, și (2) oferă un mare câștig social extern, odată ajuns în situația de a-l vorbi de rău pe creditor, față de prietenii lui, fără să-și știrbească prestigiul de „Bunul Joe”. Mai poate exploata și un câștig social intern confruntându-se direct cu creditorul său. Mai mult decât atât, se justifică faptul că a profitat de sistemul de creditare: dacă așa sunt toți creditorii, atunci de ce să le mai dai bani?

„Creditorul”, în forma „Încearcă și descurcă-te” este jucat uneori de mici proprietari de locuințe. „Încearcă și recuperează” și „Încearcă și descurcă-te” au ca participanți persoane care se recunosc unele pe altele și datorită avantajelor tranzacționale prospective și distracției făgăduite, ei se bucură în taină și stabilesc cu ușurință relații între ei. Indiferent cine câștigă banii până la urmă, fiecare face ceva pentru a îmbunătăți situația celuilalt pentru a juca „De ce trebuie să mi se întâmple tocmai mie?”, după ce s-a terminat totul.

Jocurile care presupun bani pot avea urmări foarte serioase. Dacă aceste cazuri vi se par caraghioase, așa cum sunt unii de părere, nu este din cauză că descriu fapte banale, ci pentru că expun motivațiile banale care există dincolo de problemele pe care oamenii sunt învățați să le ia în serios.

Antiteza. Antiteza evidentă în cazul jocului „Încearcă și recuperează” este să se ceară plata imediată în bani gheață. Dar un bun jucător de „Încearcă și recuperează” are metode să ocolească acest lucru, care vor da rezultate cu oricine în afară de creditorii înrâți. Antiteza jocului „Încearcă și descurcă-te” este promptitudine și cinste. Deoarece participanții la aceste două jocuri sunt specialiști în orice sens al cuvântului, un amator are tot atâția șorți de izbândă în fața lor cât ar avea în fața unui jucător de cărți profesionist și înrăit. Dacă un amator câștigă rareori, măcar se bucură că s-a implicat într-unul dintre aceste jocuri. Dacă ambele jocuri se joacă prin tradiție cu dinții strănși, nimic nu este mai derutant pentru niște profesioniști decât o victimă – amator care să rădă la sfârșit. În cercurile financiare, acest lucru este perceput ca o scoatere din



joc. În cazurile relatate autorului cărții de față, a râde de datornic atunci când îl întâlnești pe stradă este la fel de uluitor, frustant și deconcertant pentru el, ca și pentru un Schlemiel cu care cineva joacă anti-„Schlemiel”.

### 3. DĂ-MI UN ȘUT

*Teză.* La acest joc participă bărbați al căror fel de a se purta în societate este echivalentul unui afiș pe care îl poartă pe spate și pe care scrie „Vă rog frumos să nu-mi dați șuturi”. Ispita este aproape irezistibilă și când urmează ceea ce este firesc să urmeze, White țipă jalnic: „Bine, dar pe afiș scrie NU îmi da șuturi”. Apoi, el adaugă neîncrezător: „De ce trebuie să mi se întâmple asta mereu numai mie?” Din punct de vedere clinic, acest strigăt poate fi introiectat și deghizat în clișeu din „Psihiatrie”: „Atunci când sunt mai deprimat, mă ia cu tremurat”. Un anume element din jocul „De ce trebuie să mi se întâmple asta mereu numai mie” provine din mândria inversă: „Necazurile mele sunt mai grave decât ale tale”. Acest factor poate fi adesea observat la paranoici.

Dacă cei din jurul lui se abțin să-l lovească fie pentru că sunt buni la inimă, fie că sunt adepții jocului „N-am vrut decât să te ajut”, fie din cauza unor reguli de organizare sau de convenție, comportamentul acestuia devine din ce în ce mai provocator până când depășește orice limită și îi forțază pe cei din jur să îi facă pe plac. Aceștia sunt cei care sunt concediați, infidelii și cei care își pierd de obicei slujba.

Correspondentul acestui joc printre femei este „Jerpelita”. De cele mai multe ori bine îmbrăcate, își dau osteneala să umble jerpelite. Au ele grijă ca cerceii pe care îi poartă, din motive „întemeiate”, să nu fie niciodată mult deasupra limitei sărăciei. Dacă prind vreun chilipir, se găsesc întotdeauna niște tineri întreprinzători care le ajută să scape de el, lăsându-le în schimb acțiuni într-o afacere păguboasă sau ceva echivalent. În limbaj colocvial, o astfel de femeie este numită „Prietena mamei” gata oricând cu un sfat Părintesc înțelept și trăind în locul altora, pe experiența acestora. Varianta lor „De ce mi se întâmplă întotdeauna numai mie?” este tăcută, doar felul lor de a fi – de luptă îndrăzneată – sugerează întrebarea.

O formă interesantă de „De ce mi se întâmplă întotdeauna numai mie?” apare la indivizi bine adaptați care repurtează succese adesea

dincolo de propriile lor așteptări. În cazul lor, jocul conduce la gândire serioasă și constructivă și la dezvoltare pe plan personal în cel mai bun sens al cuvântului, dacă ia forma „Ce am făcut cu adevărat ca să merit asta?”.

### 4. TE-AM PRINS, TICĂLOSULE (TPT)

*Teză.* Se poate afla în formă clasică în partidele de poker. White obține o formație invincibilă, ca de exemplu, careu de ași. În această fază, dacă este un jucător de „Te-am prins, ticălosule” îl interesează mai mult faptul că Black este la mila lui absolută decât că este într-o situație favorabilă sau că are de câștigat bani.

White are nevoie de un instalator; stabilește mai întâi cu acesta prețul reparației, înainte ca instalatorul să se apuce de lucru. Stabilește de asemenea împreună că nu e nevoie de cheltuieli suplimentare. Când îi face factura, instalatorul include și costul unei supape care nu fusese prevăzută – cam 4\$ peste prețul total de 400\$. White se înfurie, telefonează instalatorului și îi cere explicații. Instalatorul nu vrea să cedeze. White îi scrie o lungă scrisoare criticându-i integritatea și etica, și refuză să-i plătească factura dacă nu retrage cheltuiala suplimentară. În cele din urmă, instalatorul cedează.

Curând după aceea, se constată că și White și instalatorul jucau un joc. În decursul negocierilor, ei și-au recunoscut reciproc potențialul. Instalatorul a făcut mișcarea provocatoare când a trimis factura. De vreme ce White avea acceptul instalatorului, acesta din urmă era în culpă. White s-a simțit astfel îndreptățit să își dezlănțuie furia împotriva instalatorului. În loc să discute problema apărută într-un mod demn conform statutului de Adult pe care singur și l-a stabilit, poate cu un pic de amărăciune nevinovată, White s-a folosit de ocazie ca să critice întregul mod de viață al instalatorului. Aparent, cearta lor era ca între doi Adulți, o dispută de afaceri îndreptățită, asupra unei sume de bani odată stabilite. La nivel psihologic relația este Părinte-Adult; White se folosea de ocazie în mod trivial, dar de pe o poziție îndreptățită din punct de vedere social, ca să-și descarce furia adunată în decursul a mulți ani pe adversarul lui escroc. Ia fel cum poate ar fi făcut și mama lui într-o situație asemănătoare. El și-a recunoscut imediat atitudinea sa fundamentală TPT și și-a dat seama cât de încântat era în taină de provocarea instalatorului. Și-a amintit apoi că încă

din copilărie căutase asemenea nedreptăți, prin urmare le-a primit cu încântare și le-a exploatat cu aceeași pornire. În multe dintre cazurile pe care și le amintea uitase care fusesse de fapt provocarea, dar își amintea cu lux de amănunte desfășurarea ostilităților. Instalatorul se pare că juca o variantă a jocului „De ce trebuie să mi se întâmple asta tocmă mie?”

TPT este un joc în doi și nu trebuie confundat cu „Nu-i groaznic?”. În acesta din urmă, agentul caută nedreptăți de care să se plângă unei terțe persoane, jocul devenind astfel pentru trei participanți: Agresor, Victimă, Confident. „Nu-i groaznic?” se joacă sub genericul „Nefericirea are nevoie de companie”. Confidentul este de obicei cineva care joacă și el „Nu-i groaznic?”.

„De ce trebuie să mi se întâmple numai mie?” este de asemenea un joc cu trei parteneri, dar aici agentul încearcă să își stabilească superioritatea în nefericire și îl deranjează concurența altor nefericiți. TPT se comercializează într-o formă profesionistă cu trei participanți drept o metodă șantajistă. În forme mai mult sau mai puțin subtile, se mai poate juca și într-o căsnicie cu cei doi soți ca participanți.

**Antiteză.** Cea mai bună antiteză este un comportament corect. Structura contractuală a relației cu un jucător de TPT trebuie declarată explicit în amănunt, la prima ocazie, împreună cu regulile care trebuie respectate. În practica medicală – la clinică, de exemplu – problema achitării consultului în caz de neprezentare sau anulare trebuie stabilită clar de la început și trebuie luate măsuri suplimentare pentru a evita greșeli de programare. Dacă apar situații neprevăzute, antiteza constă în acceptarea calmă a situației până când terapeutul este pregătit să intre în joc. În viața de toate zilele, negocierea afacerilor cu participanți la jocul TPT presupune întotdeauna riscuri calculate. Soția unei astfel de persoane trebuie tratată cu corectitudine politicoasă și trebuie evitate chiar tentativele cele mai palide de flirt, galanterie sau aluzii, mai ales dacă însuși soțul pare să le încurajeze.

## ANALIZĂ

*Teză:* Te-am prins, ticălosule

*Scop:* Justificare

*Roluri:* Victimă, Agresor

*Dinamică:* furie geloasă

*Exemple:* (1) Te-am prins de data asta. (2) Soțul gelos.

*Paradigmă Socială:* Adult-Adult

Adult: „Vezi, ai greșit.”

Adult: „Acum, că mi-ai spus, îmi dau seama că așa e.”

*Paradigmă Psihologică:* Părinte-Copil

Părinte: „Te-am pândit, sperând să te prind.”

Copil: „M-ai prins de data asta.”

Părinte: „Da, și am să te fac să simți din plin toată furia mea!”

*Mutări:* (1) Provocare-Acuzare. (2) Apărare-Acuzare. (3) Apărare-Pedeapsă.

*Avantaje:* (1) Psihologic Intern – justificare pentru furie. (2) Psihologic Extern – evită confruntarea cu propriile deficiențe. (3) Social Intern – Am pus mâna pe tine, ticălosule. (4) Social Extern – ei sunt întotdeauna gata să te prindă. (5) Biologic – schimburi războinice, de obicei ipsisexuale. (6) Existențiale – nu poți avea încredere în nimeni.

## 5. UITE CE-AM FĂCUT DIN CAUZA TA (UCFCT)

*Teză:* În forma sa clasică, acesta este un joc de căsnicie, de fapt, este un „joc de trei stele”, dar poate fi jucat și între părinți și copii, și la lucru.

(1) UCFCT de gradul I: White, simțindu-se nesociabil, se cufundă într-o activitate care tinde să-l izoleze și să-l întoarcă împotriva celorlalți. Poate că tot ce vrea în acel moment este să fie lăsat în pace. Un intrus, cum ar fi nevasta sau unul dintre copiii săi, vine fie să-l mângâie, fie să-l întrebe ceva de genul: „Unde găesc cleștele?” Această întrerupere „face” ca pila, pensula cu vopsea, mașina de scris sau ciocanul de lipit să scape pe-alături, la care el se întoarce furios către intrus și strigă: „Uite ce-am făcut din cauza ta”. Dacă această întâmplare se repetă de-a lungul anilor, cei din familie tind tot mai mult să-l lase în pace când este ocupat cu ceva. Sigur că nu intrusul, ci propria lui iritație provoacă scăparea, iar el nu este decât fericit când se întâmplă așa pentru că i se dă ocazia să-l dea afară pe musafir. Din păcate, acest joc este prea ușor învățat de copiii mici, astfel încât trece de la o generație la alta. Satisfacția profundă și avantajele sunt demonstrate mai clar când participanții joacă arătând mai multă încântare.

(2) UCFCT de gradul II: Dacă UCFCT reprezintă baza unui mod de viață și nu este folosit doar ocazional, ca mecanism de protecție, White se însoară cu o femeie care joacă „Am vrut doar să te ajut” sau o variantă a acestuia. În acest caz, este mai ușor pentru el să o lase pe ea să decidă. Adesea, acest lucru se poate face sub masca galanteriei sau considerației. În mod diferențiat și curtenitor, el o poate lăsa să hotărască unde să meargă să ia cina sau la ce film. Dacă iese bine, el se bucură. Dacă nu, atunci el poate da vina pe ea zicând sau lăsând să se înțeleagă: „Uite unde m-ai adus”, o simplă variantă a UCFCT. Sau poate arunca asupra ei povara hotărârilor privind educația copiilor în timp ce el acționează ca vioara a doua; dacă se supără copiii, el poate juca un joc direct de UCFCT. Acesta așează piatra de temelie – de-a lungul anilor – pentru a da vina pe mamă dacă ajung rău copiii; atunci UCFCT nu e un scop în sine, ci doar oferă satisfacție pe calea spre „Te-am prevenit” sau „Uite ce-ai făcut acum!”.

Jucătorul profesionist, care nu rămâne dator din punct de vedere psihologic în privința jocului UCFCT, îl va folosi și în munca lui. În UCFCT-ul practicat la locul de muncă, **cuvintele sunt înlocuite cu reproșuri din priviri care exprimă o suferință îndelungată.** Jucătorul le cere sugestii asistenților săi în mod democratic sau ca formă de management corect. În acest fel, el ar putea ajunge într-o poziție inatacabilă de pe care să-i poată teroriza pe cei aflați sub nivelul lui. Orice greșală pe care o face el poate fi folosită împotriva lor, dându-se vina pe ei. Dar dacă greșelile lui sunt folosite împotriva celor aflați peste nivelul lui – dându-se deci vina pe aceștia – procesul devine auto-distructiv, putând duce la concediere sau, în armată, la transferul la altă unitate. În acest caz, este o componentă a jocului „De ce trebuie să mi se întâmple întotdeauna doar mie?”, în cazul celor ranchiunoși, sau a jocului „Jar o luăm de la capăt”, în cazul celor depresivi (ambele din familia jocului „Dă-mi un șut”).

(3) UCFCT gradul III: În forma sa dură, UCFCT poate fi jucat de paranoiici împotriva celor care sunt insuficient de precauți pentru a-i putea sfătui (vezi „Am vrut doar să te ajut”). Acolo s-ar putea să fie periculos și în cazuri rare, chiar fatal.

UCFCT și „Uite unde m-ai adus” (UUMA) se completează bine, așa încât combinația reprezintă o bază clasică pentru contractul jocului ascuns în multe căsnicii. Acest contract este ilustrat de secvențele care urmează.

Printr-o înțelegere reciprocă, d-na White a ținut evidența contabilă a familiei și a plătit facturile din contul comun, pentru că d-l White nu se pricepe la cifre. O dată la câteva luni erau anunțați că cheltuielile au depășit suma din cont, iar d-l White trebuia să reglementeze situația la bancă. Când au căutat cauza acestei probleme, a ieșit la iveală că d-na White cumpărase o marfă scumpă fără să-i fi spus nimic soțului ei. Atunci, d-l White și-a jucat furios rolul din UUMA, ea a acceptat perdaful cu lacrimi și a promis că nu o să se mai întâmple. Totul a mers bine o vreme, până când a apărut deodată agentul unui creditor cerând plata unei facturi care trebuia demult onorată. Pentru că d-l White nu știa nimic despre această factură, a întrebat-o pe soția sa. Ea și-a jucat atunci rolul din UCFCT dând astfel vina pe el. El era acela care îi interzisese să depășească suma aflată în contul comun și singura cale pe care putuse să rezolve problema fusese să lase această sumă mare neachitată și să-l ferească pe el de insistența creditorului.

Aceste jocuri au fost lăsate să se desfășoare timp de zece ani, pe baza faptului că era ultima dată când se mai întâmpla și că după aceea lucrurile aveau să se schimbe – situație care dura doar câteva luni. În cadrul terapiei, d-l White a analizat foarte inteligent acest joc, fără nici un ajutor din partea terapeutului, găsind chiar o rezolvare a situației. Printr-o înțelegere reciprocă, el și d-na White își puneau pe numele lui atât conturile din care se înregistrau cheltuielile, cât și contul lor din bancă. D-na White a continuat să țină evidența contabilă și să scrie cecurile, dar mai întâi, d-l White vedea facturile și controla plățile care trebuiau făcute. În acest fel nu mai apăreau nici agenții, nici notificările de depășire a sumei, amândoi soții fiind astfel implicați în evidența contabilă. Lipsiți de satisfacțiile și avantajele combinației UCFCT-UUMA, soții White au fost derutați la început, dar apoi s-au văzut obligați să găsească tipuri mai deschise și mai constructive de mulțumire reciprocă.

**Antiteză.** Antiteza la UCFCT gradul I este să fie lăsat în pace jucătorul, iar la gradul II să arunce decizia în spatele lui White. Jucătorul din gradul I poate reacționa simțindu-se îndepărtat, dar rareori supărat; jucătorul din gradul II ar putea deveni posac dacă este silit să preia conducerea, astfel că un joc sistematic anti-UCFCT duce la urmări neplăcute. Antiteza la UCFCT gradul III trebuie lăsată în seama unei persoane competente.

## ANALIZĂ PARȚIALĂ

Scopul acestui joc este dezvinovățirea. Din punctul de vedere al dinamicii, forma mai blândă poate fi legată de ejacularea prematură, iar forma mai dură de furie bazată pe anxietatea „castrării”. Este realizată cu ușurință de copii. Câștigul psihologic extern (fuga de responsabilitate) este evident, iar jocul se precipită adesea prin amenințarea cu iminența intimității, deoarece furia „justificată” oferă o scuză bună pentru a evita relațiile sexuale. Poziția existențială este „Sunt nevinovat”.

## NOTĂ

Datorez mulțumiri Dr-lui Rodney Nurse și D-nei Frances Matson de la Centrul pentru Tratatament și Educație a Alcoolismului, din Oakland, California și Dr-lui Kenneth Everts, Dr-lui R.J. Starrels, Dr-lui Robert Goulding și altora, care au dovedit un interes deosebit pentru această problemă, pentru eforturile lor susținute în studiul „Alcoolicului” ca joc, precum și pentru contribuția lor și observațiile în legătură cu problema discutată aici.

## REFERINȚE

1. Berne Eric. *A Layman's Guide to Psychiatry & Psychoanalysis*. Simon Schuster, New York, 1957, p. 191.
2. Mead, Margaret. *Growing Up in New Guinea*. William Marrow & Company, New York, 1951.

CAPITOLUL ȘAPTE  
JOCURI DE CĂSNICIE

Aproape orice joc poate alcătui eșafodul pentru căsnicii și al unei vieți de familie, însă unele, precum „Dacă n-ai fi fost tu”, înfloresc mai bine sau altele, precum „Femeia frigidă”, sunt tolerate mai mult timp, prin forța legală a intimității contractuale. Jocurile de căsnicie nu pot fi despărțite decât în mod arbitrar de cele sexuale, care vor fi discutate într-un capitol separat. Acele jocuri care evoluează în mod caracteristic până la forma lor cea mai explozivă în relațiile dintre soți cuprind: „Colțul”, „Tribunalul”, „Femeia Frigidă” și „Bărbatul frigid”, „Hărțuită”, „Dacă n-ai fi fost tu”, „Uite cât m-am străduit” și „Iubita”.

## 1. COLȚUL

Teză: „Colțul” ilustrează mai clar decât aproape orice alt joc aspectul de manipulare și funcția acestuia ca piedică în calea realizării intimității. În mod paradoxal, jocul constă în refuzul neingenios de a face jocul celuilalt.

1. D-na White îi sugerează soțului ei să meargă împreună la un film. D-l White este de acord.

2 a. D-na White lasă să-i scape o remarcă „neintenționată”. În timpul conversației aduce vorba foarte firesc că locuința ar trebui zugrăvită. Este un proiect costisitor, iar d-l White tocmai îi spusese că nu stau prea bine cu finanțele; el i-a cerut să nu-l mai necâjească, sau să nu-l stânjenească sugerându-i cheltuieli suplimentare, măcar până la începutul lunii următoare. Acesta este așadar un moment prost ales pentru a aduce vorba despre starea locuinței, iar White îi răspunde grosolan.

2 b. Sau: White îndreaptă discuția despre locuința în așa fel încât d-nei White să-i vină greu să reziste ispitei de a spune că locuința ar trebui zugrăvită. Ca și în cazul anterior, White răspunde grosolan.

3. D-na White se supără și spune că dacă el este în toane proaste, ea nu mai merge cu el la film, așa că mai bine s-ar duce singur. El spune că dacă asta este părerea ei, o să se ducă singur.

4. White pleacă la film (sau iese cu băieții), lăsând-o pe d-na White acasă, ca să-și lingă rănilor.

Sunt două variante posibile în acest joc:

A. D-na White știe foarte bine din experiențe trecute că nu trebuie să ia în serios îmbufnarea lui. Ceea ce așteaptă el de la ea, de fapt, este să-i arate că-l apreciază pentru că muncește din greu ca să-și poată duce traiul amândoi; dacă ea i-ar arăta un mic semn de apreciere, atunci totul ar merge bine și ar fi amândoi fericiți. Dar ea refuză să-i facă jocul, iar el se simte foarte descurajat. Pleacă dezamăgit și indignat, iar ea rămâne acasă, jignită, dar încercând în taină un sentiment de triumf.

B. White știe foarte bine din experiență că nu trebuie să-i ia în serios încrederea. Ceea ce ea vrea de fapt este ca el să încerce s-o îmbuneze și atunci totul s-ar rezolva și amândoi ar fi fericiți. Dar el nu acceptă să-i facă jocul, știind bine că refuzul lui este necinstit; știe că ea vrea să fie înduplecată, dar se face că nu înțelege. Pleacă de acasă simțindu-se bucuros și eliberat, dar arătându-se nedreptățit. Ea rămâne adesea dezamăgită și indignată.

În fiecare dintre cele două situații, poziția câștigătorului este ireproșabilă – privită prin prisma unui naiv; tot ceea ce face fiecare este să interpreteze spusele celuilalt literal. Acest lucru este mai vizibil în situația B., unde White percepe refuzul d-nei White doar ca pe un simplu refuz (la valoarea superficială). Amândoi știu că nu așa stau lucrurile, dar de vreme ce ea a zis-o, a fost pusă la colț.

Cel mai evident câștig în acest caz este de ordin psihologic extern. Amândoi sunt de părere că filmele le stimulează apetitul sexual și se anticipează într-o măsură mai mare sau mai mică faptul că după ce se vor întoarce de la film vor face dragoste. De aici rezultă că oricare din ei care vrea să evite intimitatea, pune în mișcare jocul făcând mutarea (2a) sau (2b). Aceasta este o variantă foarte exasperantă a jocului "Scandal" (vezi Capitolul 1). Partea nedreptățită poate, desigur, să justifice foarte bine refuzul de a face dragoste printr-o stare de indignare justificată, iar cel care a fost pus la colț n-are cum să mai dea înapoi.

*Antiteză.* Acest lucru este simplu pentru D-na White. Ea nu trebuie decât să se răzgândească, să-și ia soțul de braț, să-i zâmbească și să plece cu el (o trecere de la starea de ego Copil la Adult). Este mai greu acum pentru D-l White, pentru că ea are acum inițiativa; dar dacă stă să se gândească bine, el ar putea să o îmbuneze și s-o convingă să vină cu el, fie ca pe un Copil năzuros care a fost imblânzit sau, mai bine, ca pe un Adult.

„Colțul” se întâlnește într-o formă oarecum diferită ca joc de familie, implicând prezența copiilor și semănând cu „dubla legătură”, descris de Bateson și colaboratorii săi. Aici, copilul este cel pus la colț, astfel încât orice face tot nu e bine. Conform școlii de gândire a lui Bateson, acesta poate fi un factor etiologic important în schizofrenie. În limbajul cărții de față, așadar, schizofrenia poate fi antiteza unui copil la jocul „Colțul”. Experiența în tratarea schizofrenicilor adulți prin analiza acestui joc dovedește acest lucru – adică, dacă se analizează jocul de familie „Colțul” pentru a demonstra că tocmai comportamentul schizofrenic a fost și este adoptat pentru a se opune acestui joc, apare o diminuare parțială sau totală la un pacient corect pregătit.

O formă obișnuită în care jocul „Colțul” este jucat de întreaga familie și care este cel mai posibil să afecteze dezvoltarea caracterului copiilor mai mici apare în cazul părinților cusurii cu comportament „parental”. Băiețelul sau fetița sunt îndemnați să fie de mai mult ajutor în casă și atunci când o fac, părinții le găsesc mereu nod în papură – un exemplu casnic de „fir-ai tu să fii dacă faci ... sau dacă nu faci...”. Această „dublă legătură” poate fi numită Tipul Dilemă al jocului „Colțul”.

„Colțul” este depistat câteodată ca factor etiologic la copiii astmatici.

Fetița: „Mami, mă iubești?”

Mama: „Ce este dragostea?”

Acest răspuns lasă fetița fără replică directă. Ea vrea să vorbească despre mama, dar mama schimbă subiectul, trecând pe filosofie, iar fetița nu este pregătită să susțină o discuție filosofică. Ea începe să respire cu dificultate, mama se enervează, criza de astm se instalează, mama își cere iertare și acum Jocul „Astmul” își continuă cursul. Acest tip „Astm” al „Colțului” are încă nevoie de studiu.

În grupurile de terapie apare uneori o variantă elegantă de „Colț”, numită „Tipul Russel-Whitehead”.

Black: „Când tăcem, nimeni nu mai joacă nimic.”

White: „Și tăcerea poate fi un joc.”

Red: „Astăzi nimeni n-a jucat nimic.”

White: „Dar a nu juca nimic poate fi și acesta un joc.”

Antiteza terapeutică este elegantă pe măsură. Sunt interzise paradoxurile logice. Când White este lipsit de această manevră, anxietățile sale interioare ies repede la suprafață.

Strâns legat de „Colțul”, pe de-o parte și de „Zdrențăroasa”, pe de altă parte, este jocul de căsnicie „Pachetul cu masa de prânz”. Soțul care și-ar putea permite să ia masa de prânz la un restaurant select, își pregătește totuși câteva sandwichuri în fiecare dimineață, pe care și le ia la serviciu într-o pungă de hârtie. Astfel el folosește bucăți de pâine, resturi de la masa de seară și pungi de hârtie pe care i le păstrează soția lui. Acest lucru îi dă un control absolut asupra finanțelor familiei, căci ce femeie ar îndrăzni să-și cumpere o etolă de vizon dacă are un bărbat cu un asemenea spirit de sacrificiu? Soțul mai trage nenumărate alte foloase, cum ar fi privilegiul de a-și lua singur masa de prânz, continuând să lucreze în ora de masă. În multe privințe, acesta este un joc constructiv cu care Benjamin Franklin ar fi fost de acord, deoarece încurajează virtuți precum cumpătare, muncă susținută și punctualitate.

## 2. TRIBUNALUL

Teză. Din punct de vedere descriptiv, acesta aparține clasei de jocuri care își găsește expresiile cele mai înfloritoare în justiție, și care cuprinde „Piciorul de lemn” (apel la clemență pe motiv de iresponsabilitate psihică) și „Datornic” (procesul civil). Din punct de vedere clinic este întâlnit cel mai adesea în cabinete de consultanță și în grupuri de psihoterapie pentru probleme maritale. Unele grupuri de acest fel practică într-adevăr „Tribunalul” ca joc perpetuu, în care nu se rezolvă nimic, pentru că jocul nu se întrerupe niciodată. În asemenea cazuri reiese clar că terapeutul, sau sfătuitorul este profund implicat în joc fără ca el să-și dea seama de acest lucru.

Jocul „Tribunal” poate fi jucat de un număr nedefinit de participanți, dar în esență presupune trei: un reclamant, un pârât și un judecător, reprezentat de: un soț, o soție și terapeutul. Dacă este jucat într-un grup de terapie, ori la radio sau TV, ceilalți membri ai publicului sunt distribuiți în roluri de jurați. Soțul începe

să se plângă. „Stați să vă spun ce a făcut (numele nevastei) ieri. A luat ... etc.” Apoi, răspunde și nevastă, care se apără „Iată cum s-au întâmplat, de fapt, lucrurile ... chiar înainte de asta, el ... și de fapt în momentul acela amândoi eram ... etc.”. Soțul adaugă galant: „Ei bine, mă bucur că aveți șansa să auziți ambele variante ale întâmplării, am vrut doar să fiu corect”. În acest moment, sfătuitorul zice judicios: „Mi se pare că dacă ținem seama de ... etc”. Dacă există public, terapeutul se poate adresa acestuia astfel: „Ei, ia să vedem ce are de spus și celălalt”. Și dacă grupul este deja pregătit, va juca rolul de juriu fără nici un fel de instrucțiuni din partea acestuia.

Antiteză. Terapeutul îi spune soțului: „Aveți perfectă dreptate!” Dacă soțul se relaxează mulțumit sau victorios, terapeutul întreabă: „Ce părere aveți despre ce v-am spus?” Soțul răspunde: „Foarte bună”, apoi terapeutul spune: „De fapt, eu simt că nu prea aveți dreptate” Dacă soțul este cinstit, va spune: „Am știut tot timpul!” Dacă nu este însă cinstit, va avea o reacție care indică fără dubiu faptul că un joc este în plină desfășurare. Astfel apare posibilitatea să se aprofundeze investigația. **Elementul de joc constă în faptul că în timp ce reclamantul elamează pe față victoria, în mod fundamental el crede că nu are dreptate.**

După ce s-a adunat suficient material clinic pentru a lămuri situația, jocul poate fi pus sub interdicție printr-o manevră care este cea mai elegantă din întreaga artă a antiteticii. Terapeutul introduce o regulă prin care interzice folosirea (gramaticală) a persoanei a III-a în grup. Din acest moment, membrii grupului se pot adresa unul altuia doar direct prin „tu” sau vorbi despre ei înșiși prin „eu”, dar nu pot spune: „să vă povestesc despre el”, sau „...despre ea”. În acest moment cuplul nu mai joacă deloc un joc de grup, sau trece pe „Iubito”, ceea ce reprezintă o oarecare îmbunătățire, sau adoptă „Mai mult decât atât” care nu e de nici un ajutor. „Iubito” este descris în alt capitol. În „Mai mult decât atât”, reclamantul face acuzație după acuzație. Pârâtul răspunde la fiecare din ele cu „Pot să explic”. Reclamantul nu ia în seamă nici o explicație, dar îndată ce pârâtul se oprește, el se lansează într-o nouă incriminare prin „mai mult decât atât”, urmat de o nouă explicație – un schimb de replici tipic Părinte-Copil.

„Mai mult decât atât” este practicat cel mai adesea de pârâți paranoici. Din cauza lipsei lor de imaginație, pentru ei este extrem de ușor să-i frustreze pe acuzatori care se exprimă în termeni umoristici sau metaforici. În general, metaforele sunt cele mai

evidente capcane care trebuie evitate într-un joc „Mai mult decât atât”.

În forma lui *de toată ziua*, „Tribunal” este foarte răspândit printre copii ca un joc cu trei participanți, doi copii și un părinte: „Mami, mi-a luat ciocolata!” „Da, dar el mi-a luat păpușa, și mai înainte m-a lovit, și oricum vorbisem să împărțim ciocolata”.

## ANALIZĂ

*Teză:* Trebuie să-mi dea dreptate

*Scop:* Consolare

*Roluri:* Reclamant, Pârât, Judecător (și/sau Juriu)

*Dinamică:* Rivalitate între frați

*Exemple:* (1) Copiii se ceartă, părinții intervin. (2) Cuplu căsătorit cere „ajutor”

*Paradigmă Socială:* Adult-Adult

Adult: „Uite ce mi-a făcut ea.”

Adult: „Acestea sunt faptele reale.”

*Paradigmă Psihologică:* Copil-Părinte

Copil: „Spune că eu am dreptate.”

Părinte: „El are dreptate” Sau „Amândoi aveți dreptate.”

*Mutări:* (1) Prezentarea plângerii. Prezentarea apărării. (2) Reclamantul face un gest de bunăvoință, de concesie sau de respingere. (3) Decizia judecătorului sau instrucțiuni către juriu. (4) Prezentarea hotărârii definitive.

*Avantaje:* (1) Psihologic Intern – proiecție a vinovăției. (2) Psihologic Extern – iertat de vinovăție. (3) Social Intern – „Iubito”, „Mai mult decât atât”, „Scandal” și altele. (4) Social-Extern – „Tribunal”. (5) Biologic – consolare din partea judecătorului și a juriului. (6) Existențial – poziție depresivă, „Niciodată n-am dreptate”.

### 3. FEMEIA FRIGIDĂ

*Teză.* Acesta este aproape întotdeauna un joc de căsnicie, deoarece este greu de închipuit că o legătură nelegalizată ar oferi privilegiile și ocaziile necesare pe o perioadă de timp suficient de îndelungată, sau că o asemenea legătură s-ar mai putea păstra în asemenea condiții.

Soțul îi face avansuri soției și este respins. După încercări repetate, i se reproșează că toți bărbații sunt niște sălbatici, că de fapt, nu o iubește sau că nu o iubește pentru calitățile ei și că tot ce îl interesează este sexul. O vreme el renunță, după care încearcă din nou, cu același rezultat. Cu timpul se resemnează și nu mai face avansuri. Trec săptămâni și luni, soția devine tot mai neprotocolară și mai detașată. Trece prin dormitor îmbrăcată doar pe jumătate sau uită să-și ia un prosop curat când face baie și el trebuie să i-l aducă. Dacă joacă jocuri de noroc sau îi place să bea, începe să flirteze cu alți bărbați la petreceri. În timp, el răspunde acestor provocări și încearcă din nou. Este din nou respins și începe astfel jocul „Scandal” implicând comportamentul lor recent, alte cupluri, rudele lor, situația lor financiară și lipsuri, încheiat printr-o ușă trântită.

De data aceasta soțul hotărăște că s-a terminat și că vor găsi un *modus vivendi* fără sex. Lunile trec. El nu mai ia în seamă parada în negligé și manevra cu prosopul uitat. Soția devine și mai neprotocolară și mai detașată, dar el rezistă în continuare. Apoi, într-o seară ea chiar se apropie de el și îl sărută. La început el nu reacționează, amintindu-și ce hotărâre a luat, dar nu după mult timp, natura reîncepe să-și urmeze cursul după îndelungata abținere și el crede acum că a sosit momentul. Primele lui încercări timide nu sunt respinse. Devine tot mai îndrăzneț. Și tocmai la momentul critic, soția lui se trage îndărăt și strigă: „Vezi? Ce ți-am spus eu? Toți bărbații sunt niște sălbatici; nu voiam decât puțină afecțiune, dar pe tine te interesează numai sexul”. Jocul „Scandal” care urmează în acest moment poate sări peste faza preliminară a comportamentului lor și al rudelor, și poate trece direct la problema financiară.

Trebuie remarcat faptul că, în ciuda protestelor lui, soțul este de obicei la fel de speriat de intimitatea sexuală ca și soția lui, și și-a ales cu grijă perechea pentru a minimaliza pericolul suprasolicitării potenței lui tulburate, pentru care poate da vina acum pe ea.

În forma lui *de toată ziua*, acest joc este practicat de femei nemăritate, de diferite vârste, ceea ce duce curând la etichetarea lor cu un epitet din argoul obișnuit. Cu ele se ajunge adesea la jocul indignării, sau „Violatorul”.

*Antiteză.* Este un joc periculos, iar posibilele antiteze sunt la fel de periculoase. A găsi o amantă este riscant. Pusă în fața unei asemenea competiții stimulative, soția poate să renunțe la joc și

să încerce să înceapă o viață conjugală normală, poate prea târziu. Pe de altă parte, ea s-ar putea folosi de o asemenea legătură, adesea cu ajutorul unui avocat, ca muniție împotriva unui soț, în jocul „Te-am prins, ticălosule!”. Deznodământul este la fel de imprevizibil dacă soțul se supune psihoterapiei și ea nu. Jocul soției se poate prăbuși pe măsură ce soțul se fortifică, ducând la o reglare mai sănătoasă; dar dacă ea nu se lasă, îmbunătățirea pentru el înseamnă divorț. Cea mai bună soluție pentru amândoi este să intre într-un grup tranzațional marital, dacă acest lucru este posibil, grup în care pot fi date pe față avantajele structurale ale jocului și patologia sexuală fundamentală. Printr-o asemenea pregătire, ambii soți pot deveni interesați în psihoterapie individuală intensivă. Aceasta poate duce la o recăsătorire psihologică. Dacă nu, atunci cel puțin fiecare dintre părți se poate adapta mai rațional situației decât ar fi făcut-o în alte condiții.

Antiteza decentă pentru forma de *toată ziua* este să găsească un alt partener social. Unele dintre antitezele mai viclene și mai brutale sunt imorale și chiar criminale.

*Variante:* Reversul Jocului, „Bărbatul frigid”, este mai puțin obișnuit, dar în mare măsură are același curs general, cu oarecare variații în amănunte. Deznodământul depinde de scenariile părților implicate.

Momentul crucial al jocului „Femeia frigidă” este faza finală a jocului „Scandal”. O dată ce acesta a intrat în desfășurare, nici nu se mai pune problema intimității sexuale, deoarece ambele părți încearcă să obțină o satisfacție perversă din „Scandal” și nu mai au nevoie de o altă excitare sexuală din partea celuilalt. De aici, elementul cel mai important în anti-„Femeia frigidă” este să refuze „Scandal”. Aceasta face ca soția să ajungă într-o stare de insatisfacție sexuală care poate fi atât de acută încât ea va deveni mai cooperantă. Folosirea jocului „Scandal” deosebește „Femeia frigidă” de „Bate-mă, tati”, în care „Scandal” face parte din preludiu. În „Femeia frigidă”, „Scandal” ține locul actului sexual în sine. Astfel, în „Bate-mă, tati”, „Scandal” este o condiție pentru actul sexual, un fel de fetiș care amplifică excitarea, în timp ce în „Femeia frigidă”, o dată cu instalarea „Scandalului”, episodul este considerat ca încheiat.

Un analog timpuriu al „Femeii frigide” este jucat de fetița afectată descrisă de Dickens în romanul „Marile speranțe”. Apare îmbrăcată în rochia ei apretată și îi cere băiețelului să-i modeleze o prăjitură

din noroi. Apoi strâmbă din nas la mâinile și la hainele lui murdare și îi spune cât e ea de curată.

## ANALIZĂ

*Teză:* Te-am prins, ticălosule

*Scop:* Răzbunare

*Roluri:* Soție Corectă, Soț Neatent

*Dinamică:* Invidie falică

*Exemple:* (1) Mulțumesc pentru prăjitura de noroi, băiețel murdar. (2) Soție frigidă, provocatoare.

*Paradigmă Socială:* Părinte-Copil

Părinte: „Îți dau voie să-mi faci o prăjitură din noroi (sărută-mă)”

Copil: „Cu mare plăcere.”

Părinte: „Uite cât ești de murdar.”

*Paradigmă Psihologică:* Copil-Părinte

Copil: „Încearcă să mă seduci.”

Părinte: „O să încerc, dacă mă oprești.”

Copil: „Vezi, tu ai început!”

*Mutări:* (1) Seducție-Răspuns. (2) Respingere-Resemnare. (3) Provocare-Răspuns. (4) Respingere-Scandal.

*Avantaje:* (1) Psihologic Intern – eliberare de vinovăția provocată de fanteziile sadice. (2) Psihologic Extern – evită expunerea temută și penetrația. (3) Social Intern – „Scandal”. (4) Social Extern – Ce faci cu băiețușii (soții) murdari. (5) Biologic – joc sexual inhibat și schimburi belicoase. (6) Existențial – Sunt pură.

## 4. HĂRȚUITĂ

*Teză.* Acesta este un joc jucat de gospodina hărțuită. Statutul ei îi cere să dovedească pricepere în zece sau douăsprezece ocupații diferite; sau, altfel spus, ea trebuie să știe să interpreteze cu eleganță zece sau douăsprezece roluri diferite. Din când în când, apar niște liste semi-hazlii ale acestor ocupații, sau roluri în suplimentele de duminică: doamnă, mamă, soră (medicală), menajeră etc. Deoarece aceste roluri sunt de obicei contradictorii și obositoare, obligativitatea lor dă naștere, în cursul anilor, condiției cunoscute



simbolic drept „Genunchiul gospodinei” (pentru că genunchiul este folosit la legănat copilul, la frecat, la ridicat, la condus ș.a), ale cărei simptome se rezumă succint în plângerea „Sunt obosită”.

Dacă gospodina este capabilă să-și dozeze eforturile și să găsească destulă satisfacție în a-și iubi soțul și copiii, ea nu doar va sluji douăzeci și cinci de ani, ci se va bucura de ei, conducându-și și copilul cel mai mic la colegiu cu o strângere de inimă la gândul singurătății. Dar dacă, pe de-o parte ea se lasă condusă de Părintele din ea și trasă la răspundere de soțul sever pe care l-a ales în acest scop, iar pe de altă parte, este incapabilă să obțină suficientă satisfacție din dragostea față de familia ei, atunci ea poate deveni din ce în ce mai nefericită. La început, ar putea încerca să se consoleze din avantajele jocului „Dacă nu ai fi fost tu” și „Meteahna” (așa și este, orice gospodină poate apela la acestea când situația se acutizează); dar nu mult după aceea, nici măcar ele nu mai pot servi drept refugiu. Și atunci trebuie să găsească o altă scăpare și aceea este „Hărțuită”.

Teza acestui joc este simplă. Acceptă tot ce i se oferă și chiar mai cere. Este de acord cu toate criticile soțului ei și acceptă toate cererile copiilor. Dacă trebuie să întrețină atmosfera la cină, nu numai că simte că trebuie să facă față impecabil conversației, să fie stăpână peste gospodărie și slujitori, decoratoare de interioare, maestru de ceremonii, femeie fascinantă, regina fecioară și diplomat; se va oferi chiar să facă o prăjitură și să ducă și copiii la dentist în dimineața următoare. Dacă deja se simte hărțuită, își face ziua și mai obositoare. Apoi, în toiu zilei se prăbușește cum era de altfel previzibil și totul rămâne baltă. Își lasă de izbeliște soțul, copiii, musafirii și reproșurile pe care și le aduce nu fac decât să-i sporească nefericirea. După ce se întâmplă acest lucru de două-trei ori, căsnicia ei este pusă în pericol. Copiii sunt derutați, ea slăbește, e nepieptănată, e trasă la față și are pantofii stâlciți. Apoi apare la cabinetul psihiatrului, gata să se interneze în spital.

**Antiteză:** antiteza logică e simplă: D-na White își poate juca toate rolurile rând pe rând, în timpul săptămânii, dar ea trebuie să refuze să joace două sau mai multe roluri simultan. De exemplu, când dă o petrecere, ea poate juca fie rolul de animatoare, fie cel de asistentă medicală, dar nu amândouă în același timp. Dacă suferă doar puțin de așa-numitul „Genunchi al gospodinei”, s-ar putea ca ea să fie în stare să se limiteze astfel.

Dacă însă chiar joacă „Hărțuită”, îi va fi foarte greu să adere la acest principiu. În acest caz soțul este ales cu mare grijă; acesta este altfel un bărbat rezonabil care își va critica soția dacă nu este tot atât de eficientă pe cât crede el că era mama lui. De fapt, ea se căsătorește cu închipuirea mamei lui așa cum se perpetuează ea în Părintele din personalitatea lui, închipuire care seamănă cu închipuirea ei despre propria mamă sau bunică. Găsindu-și astfel un partener potrivit, Copilul din personalitatea ei se poate instala acum în rolul hărțuitului, necesar să-i mențină echilibrul psihic, la care nu va renunța așa ușor. Cu cât soțul va avea o responsabilitate mai ocupațională, cu atât le este amândurora mai ușor să găsească motive de Adult ca să conserve aspectele nesănătoase ale relației lor.

Când situația scapă de sub control, adesea datorită intervenției oficiale a școlii în sprijinul copilului care este nefericit, este solicitat psihiatrul, pentru că jocul să poată fi jucat în trei. Fie că soțul dorește ca psihiatrul să-i aplice soției un tratament complet, fie soția dorește să-l ia ca aliat împotriva soțului. Desfășurarea evenimentelor depinde de priceperea și rapiditatea intervenției psihiatrului. De obicei, prima fază – atenuarea depresiei soției – se va desfășura fără obstacole. A doua fază, în care ea va renunța să joace „Hărțuită” în favoarea altui joc – „Psihiatrie” – este faza decisivă. Acesta tinde să stărnească împotrivire din partea ambilor soți. Uneori acest lucru este ascuns cu grijă, ca apoi să izbucnească violent, deși nu tocmai neașteptat. O dată depășită această fază, poate începe adevărata muncă de analiză a jocului.

Este nevoie să se recunoască faptul că adevăratul vinovat este Părintele din personalitatea soției – mama sau bunica ei; soțul este într-o oarecare măsură doar o figură laică aleasă să-și joace rolul în joc. Terapeutul trebuie să lupte nu numai împotriva acestui Părinte și a soțului care trebuie să-și ducă rolul la îndeplinire, ci și împotriva mediului social, care îi încurajează soției supunerea. În săptămâna care urmează, după ce a apărut articolul despre numeroasele roluri pe care le joacă o gospodină, în ziarul de duminică este publicat un test cu zece întrebări. „Cum mă descurc?” pentru a stabili „Cât de bună Gospodină (Soție), (Mamă), (Menajeră), (Administratoare) sunteți?” Pentru Gospodina care joacă „Hărțuită”, acest test este echivalentul foii cu instrucțiuni aflată în cutia unui joc pentru copii. Testul ar putea grăbi evoluția jocului „Hărțuită” care, dacă nu este ținut sub control, ar putea sfârși într-un alt joc

numit „Spitalul de Stat” („Ultimul lucru pe care îl vreau este să ajung la spital”).

O dificultate des întâlnită în cazul unor asemenea cupluri este că soțul tinde să evite să se implice personal în tratament, în afara jocului „Uite cât de mult îmi dau osteneala”, deoarece este de obicei mai afectat decât îi place să recunoască. În schimb, el îi transmite mesaje indirecte terapeutului, sub forma unor accese pe care știe că le va manifesta soția. Din acest moment, „Hărțuită” evoluează cu ușurință către un divorț echivalent cu o luptă pe viață și pe moarte. Psihiatrul este aproape singur de partea vieții, ajutat doar de Adultul hărțuit din personalitatea pacientei, care este încleștat într-o luptă ce poate deveni mortală, împotriva celor trei aspecte ale personalității soțului, aliate cu Părintele și Copilul din personalitatea ei. Este o luptă dramatică cu pronosticul doi contra cinci, care pune la încercare priceperea terapeutului de profesie, total neimplicat în joc. Dacă dă înapoi, își poate alege o retragere mai ușoară, oferindu-și pacienta pentru divorț pe altarul tribunalului, ce echivalează cu „Mă dau bătut – Luați-vă la bătaie, tu cu el.”

### 5. DACĂ N-AI FI FOST TU

*Teză:* Analiza amănunțită a acestui joc a fost făcută în capitolul 5. Istoric vorbind, a fost al doilea joc dezvoltat, după „De ce nu... Da, dar”, care până la acel moment, fusese considerat doar un fenomen interesant. Descoperindu-se apoi „Dacă n-ai fi fost tu”, s-a lămurit faptul că trebuie să existe un întreg departament de acțiune socială bazată pe tranzacții ulterioare. Aceasta a dus la o căutare mai intensă a unor astfel de desfășurări, prezenta colecție fiind doar un rezultat în acest sens.

Pe scurt, o femeie se căsătorește cu un bărbat dominator care îi va limita activitățile, împiedicând-o să ajungă în situații care să-i provoace spaime. Dacă aceasta ar fi o operațiune simplă, ea și-ar putea exprima recunoștința pentru serviciul pe care i-l face el. Totuși, în jocul „Dacă n-ai fi fost tu”, reacția ei este complet opusă: profită de situație și se plânge de aceste restricții, ceea ce-l face pe soțul ei să se simtă stânjenit și să-i ofere tot felul de compensații. Acest joc reprezintă avantajul social intern. Avantajul social extern

este formula derivată de petrecere a timpului „Dacă n-ar fi fost el”, pe care o joacă în compania prietenelor ei aflate în aceeași suferință.

### 6. UIITE CÂT DE MULT ÎMI DAU OSTENEALA

*Teză:* În forma sa clinică obișnuită, acesta este un joc în trei, pe care îl joacă soțul și soția cu psihiatrul. Soțul (de obicei) se pregătește de divorț, deși susține cu tărie contrariul, în timp ce soția este mai sinceră în dorința de a continua căsnicia. El vine la terapeut protestând și vorbește doar atât cât să-i demonstreze soției că este cooperant; de obicei, joacă o formulă mai atenuată de „Psihiatrie” sau „Tribunal”. O dată cu trecerea timpului el manifestă față de terapeut fie din ce în ce mai multă pseudo-supunere jignită, fie o atitudine argumentativă beligerantă. Acasă el arată inițial mai multă „înțelegere” și este reținut, iar în final, se poartă mai rău ca niciodată. După una, cinci sau zece vizite, în funcție de priceperea terapeutului, el refuză să mai vină și pleacă în schimb la vânatoare, sau la pescuit. Și atunci, soția se vede silită să divorțeze. Astfel, soțul este total nevinovat, deoarece soția lui a luat inițiativa, iar el și-a demonstrat buna conduită mergând la terapeut. Se află pe poziția de pe care poate spune unui procuror, unui judecător, unui prieten sau unei rude: „Uite cât de mult îmi dau osteneala”.

*Antiteză:* Cuplul este văzut împreună. Dacă unul dintre ei – să zicem soțul – joacă clar acest joc, celălalt este trecut pe tratamentul individual, iar jucătorul este trimis acasă din motivul real că este mai puțin pregătit pentru terapie. El poate totuși obține divorțul, dar numai cu prețul abandonării poziției sale că își dă cu adevărat osteneala. Dacă este nevoie, soția poate intenta divorțul, iar poziția ei este cu mult îmbunătățită de vreme ce ea chiar s-a străduit. Deznodământul de dorit, favorabil, este că soțul, întrerupându-i-se jocul, va fi cuprins de disperare și va căuta apoi să se trateze la un alt terapeut, având o motivație autentică acum.

În forma sa de fiecare zi jocul este adesea întâlnit la copii – ca joc de doi participanți, cu un părinte. Este jucat de oricare dintre cele două poziții „Sunt neajutorat” sau „Sunt nevinovat”. Copilul încearcă, dar face treaba de mântuială sau nu reușește deloc. Dacă este Neajutorat, părintele va trebui să facă treaba în locul lui. Dacă este Nevinovat, părintele nu are nici un motiv rezonabil ca să-l pedepsească. Acest lucru dezvoltă elementele jocului. Părinții

trebuie să afle două lucruri: care dintre ei l-a învățat pe copil acest joc și ce fac ei ca să-l perpetueze.

O variantă interesantă, deși uneori sinistă, este „Uite cât de mult m-am străduit”, care de obicei este un joc mai dur, de gradul doi sau trei. Această variantă poate fi ilustrată în cazul unui om foarte muncitor, care are ulcer gastric. Există mulți oameni cu boli fizice progresive, care își dau toată osteneala să se adapteze situației, putând cere ajutorul familiilor lor în mod justificat. Astfel de situații pot de asemenea fi exploatate în scopuri ulterioare.

Gradul I: Un bărbat își anunță soția și prietenii că are ulcer. Le mai spune și că va continua să lucreze. Acest lucru trezește admirația lor. Poate că o persoană aflată într-o stare dureroasă și neplăcută are dreptul oarecum să facă puțin caz de ea, ca o mică recompensă pentru suferința îndurată. Ar trebui să i se recunoască meritul că nu joacă în schimb „Piciorul de lemn” și merită o recompensă pentru că își acceptă în continuare responsabilitățile. Într-un astfel de caz, răspunsul binevoitor la „Uite cât de mult îmi dau osteneala” este „Sigur, cu toți îți admirăm tăria de caracter și conștiințiozitatea”.

Gradul II: Un bărbat este anunțat că are ulcer, dar el nu spune acest lucru nici soției, nici prietenilor. Continuă să lucreze, necăjindu-se mai mult ca niciodată, iar într-o zi cade pur și simplu din picioare la serviciu. Când soția lui este anunțată, ea primește imediat mesajul „Uite cât de mult m-am străduit”. Ea ar trebui atunci să-l aprecieze mai mult ca niciodată și să regrete toate neplăcerile pe care i le-a pricinuit în trecut. Pe scurt, se presupune ca ea să-l iubească acum, căci toate încercările lui de a o cuceri dăduseră greș până atunci. Din păcate pentru soț, manifestările ei de afecțiune și solitudine la acest moment sunt motivate mai degrabă de vinovăție decât de dragoste. În adâncul sufletului ei, este probabil ca ea să-i poarte pică pentru că folosește un mijloc incorect de constrângere împotriva ei și pentru că a și profitat de ea ținându-și secretă boala. Pe scurt, o brățară cu diamante este un mijloc mult mai cinstit decât un stomac perforat, pentru a-i face curte cuiva. Așa, cel puțin, îl poate refuza, dacă vrea, aruncându-i în față brățara, dar nu-i decent să-i întoarcă spatele pentru că el are ulcer.

Acest joc poate fi adesea descoperit imediat după ce pacientul află că suferă de o boală potențial progresivă. Dacă se va hotărî să joace jocul, atunci planul acesta îi va trece prin minte chiar în acel moment; se va vindeca în urma unei atente analize psihiatrice

a situației. Ceea ce se vindecă este bucuria răutăcioasă a Copilului care află că dispune de o astfel de armă, mascată cu grija Adultului în fața problemelor concrete pe care le ridică boala sa.

Gradul III: O situație mai sinistă și mai răutăcioasă este sinuciderea bruscă și neanunțată, din cauza unei boli grave. Ulcerul duce la cancer și într-o zi, soția, care n-a fost niciodată pusă la curent cu boala lui, intră în baie unde își găsește soțul mort. Mesajul e destul de limpede: „Uite cât de mult mi-am dat osteneala”. Dacă unei femei i se întâmplă acest lucru de două ori, ar fi cazul ca ea să-și pună problema ce rol a jucat.

## ANALIZĂ

*Teză:* Nu mă duc ei pe mine!

*Scop:* Răzbunare.

*Roluri:* Om de Nădejde, Persecutor, Autoritate.

*Dinamică:* Pasivitate anală.

*Exemple:* (1) Îmbrăcarea copilului. (2) Soț/soție pregătindu-se de divorț.

*Paradigmă socială:* Adult – Adult.

Adult: „E timpul să (te îmbraci) (mergi la psihiatru).”

Adult: „Bine, am să încerc.”

*Paradigmă Psihologică:* Părinte – Copil.

Părinte: „Te fac eu să (te îmbraci) (mergi la psihiatru).”

Copil: „După cum vezi, nu merge așa”.

*Mutări:* (1) Sugestie–Rezistență. (2) Presiune–Supunere. (3) Aprobare–Eșec.

*Avantaje:* (1) Psihologic Intern – eliberat de vina agresivității. (2) Psihologic Extern – se eschivează de la răspunderile casnice. (3) Social Intern – Uite cât de mult m-am străduit. (4) Social Extern – același. (5) Biologic – schimburi războinice. (6) Existențial – Sunt neajutorat (nevinovat).

## 7. IUBITA

*Teză:* Aceasta apare în toată măreția în fazele inițiale ale terapiei de grup la care participă indivizi căsătoriți, atunci când partenerii se simt în defensivă; mai poate apărea și în ocazii sociale.

White face o remarcă subtilă nemăgulitoare în legătură cu d-na White, disimulată într-o anecdotă, încheind: „nu-i așa, iubițico?” D-na White înclină să fie de acord din două motive evidente de Adult: (a) pentru că anecdota în sine este în mare relatată cu acuratețe, și dacă nu ar fi de acord cu ceea ce este prezentat ca amănuntul ne semnificativ (dar care este de fapt punctul esențial al tranzacției), ar putea să treacă drept pretențioasă și pedantă. (b) pentru că nu se face să nu fii de acord cu un bărbat care îți spune „iubițico” în public. Motivul psihologic al neîmpotrivirii ei este totuși poziția ei depresivă. S-a căsătorit cu el tocmai pentru că știa că el îi va face acest serviciu în public: îi va da în vileag defectele, scutind-o astfel de neplăcerea de a face ea însăși acest lucru. Părinții ei au obișnuit-o astfel de când era mică.

Pe lângă „Tribunal”, acesta este jocul cel mai adesea jucat în grupurile de oameni căsătoriți. Cu cât situația este mai încordată, cu cât jocul este mai aproape de demascare, cu atât cuvântul „iubițico” are un gust mai amar, până când resentimentul neconturat devine evident. La o observație mai atentă se constată că acest joc este o variantă de „Schlemiel”, deoarece mișcarea semnificativă este iertarea implicită pe care d-na White o are față de răutatea lui White, de care se străduiește din răspuțeri să nu fie conștientă. De aici rezultă că anti-„iubita” se joacă la fel cu anti-„Schlemiel”: „Poți să spui anecdote nemăgulitoare despre mine, dar te rog, nu-mi spune *iubito*”. Această antiteză poartă în ea aceleași pericole ca în anti-„Schlemiel”. O antiteză mai sofisticată și mai puțin periculoasă este să răspunzi: „Da, iubitul!”

Într-o altă formulă, nevasta, în loc să-l aprobe, îi dă replica printr-o anecdotă similară despre soț, mesajul fiind de fapt: „Și tu ești murdar pe față, dragule.”

Câteodată apelativele drăgăstoase nici nu sunt pronunțate, dar un ascultător atent le poate auzi chiar nerostite. Aceasta este varianta „Iubita” de tip tăcut.

## REFERINȚE

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

## CAPITOLUL OPT JOCURI DE PETRECERE

Petrecerile sunt făcute pentru distracție și distracțiile pentru petreceri (inclusiv perioadele dinainte să înceapă oficial o întâlnire de grup), dar pe măsură ce oamenii se cunosc mai bine, încep să apară și jocurile. Schlemiel și victima lui se recunosc unul pe celălalt, tot așa cum se recunosc Tăticu' cel Puternic și Mititelu' de Mine; apare întregul proces de selecție – neluat în seamă, dar obișnuit. În acest capitol se iau în discuție patru jocuri tipice care se joacă în împrejurări sociale obișnuite: „Nu-i îngrozitor”, „Cusurgiu”, „Schlemiel” și „De ce nu – da, dar”.

### 1. NU-I ÎNGROZITOR

*Teză:* Există în patru forme semnificative: formula Părintească de petrecere a timpului, formula de Adult, formula de Copil și jocul propriu-zis. În formula de petrecere a timpului nu există deznodământ, nici punct culminant, ci doar un sentiment de nemernicie.

1. „În ziua de azi” este o formulă Părintească de a-și da întotdeauna dreptate, punitivă sau chiar răutăcioasă. Din punct de vedere sociologic, ea este folosită mai ales de anumite femei de vârstă mijlocie, cu mici venituri independente. O astfel de femeie s-a retras dintr-un grup de terapie atunci când mutarea ei de deschidere a fost întâmpinată cu tăcere în loc de aprobarea cu care era obișnuită în cercul ei social. În acest grup mai sofisticat, obișnuit cu analizarea unui joc, s-a manifestat o dezbinare evidentă în momentul în care White a remarcat: „Vorbind despre a nu avea încredere în oameni, nu-i de mirare că nu mai poți avea încredere în nimeni în ziua de azi. Căutam prin biroul unui coleg și n-o să

vă vină să credeți ce-am găsit." Ea știe răspunsul la majoritatea problemelor curente ale comunității: delincvență juvenilă (părinți prea îngăduitori în ziua de azi); divorț (neveste care nu au de lucru suficient ca să-și ocupe timpul în ziua de azi); creșterea prețurilor (oamenii de afaceri sunt prea hrăpăreți în ziua de azi). Ea a afirmat fără echivoc că nu a fost îngăduitoare cu fiul ei delincvent și nici cu chiriașii ei delincvenți.

„În ziua de azi” se deosebește de banala bîrfă prin lozincă „Nici nu-i de mirare”. Mutarea de deschidere poate fi aceeași („Se zice că Flossie Morgatroyd”), dar în „În ziua de azi” există o direcție și un final; se poate oferi și o explicație. Pe când bîrfa banală doar bate câmpii aiurea, fără o țintă anume.

2. „Piele sfărtecată” este varianta de Adult mai binevoitoare, cu lozincă „Ce păcat!”, deși motivațiile ascunse sunt la fel de morbide. „Piele sfărtecată” presupune în primul rând vărsare de sânge: este în esență un colocviu clinic de nespecialiști. Oricine poate prezenta un caz, care cu cât este mai înspăimântător, cu atât mai bine; amănuntele sunt binevenite. Izbituri în față, operații abdominale, nașteri dificile sunt subiecte de discuție acceptate. Aici, deosebirea de bîrfa banală constă în rivalitate și în sofisticări chirurgicale. Anatomia patologică, diagnosticarea, prognozarea și studiile de cazuri comparate sunt coordonate, urmărite sistematic. Pentru o bîrfă obișnuită este suficientă o bună prognoză, dar în „Piele Sfărtecată” o viziune plină de speranță, dacă nu este evident nesinceră, poate duce la convocarea unei întruniri secrete a Comitetului de Acreditare pentru că participantul la joc este *non particeps criminis*.

3. „Răcitorul de apă” sau „Pauza de cafea” este o formulă de Copil, cu lozincă „Uite ce ne mai fac acum”. Aceasta este o variantă de organizare. Poate fi jucat și pe inserat, în forma mai atenuată, politică sau economică, numită „Scaunul de bar”. Presupune trei jucători, asul fiind la personajul obscur de cele mai multe ori, numit „Restul lumii”.

4. Ca joc, „Nu-i îngrozitor” își găsește expresia cea mai spectaculoasă la ahtiații după operații multiple, tranzacțiile lor ilustrând caracteristicile jocului. Aceștia sunt cumpărătorii de doctori, indivizii care cer cu încăpățănare să fie operați înfruntând chiar opoziția îndreptățită a medicilor. Experiența în sine, spitalizarea și operația au avantajele lor. Avantajul psihologic intern constă în mutilarea corpului, avantajul psihologic extern

constă în evitarea oricărui tip de intimitate sau responsabilitate cu excepția capitulării totale în fața chirurgului. Avantajele biologice sunt reprezentate de îngrijirea asistentelor. Avantajele sociale interne vin de la personalul medical (doctor și asistente) și din partea altor pacienți. După externarea pacientului, avantajele sociale externe sunt câștigate prin provocarea compasiunii și a respectului. În forma sa extremă, acest joc este jucat în mod profesionist de unii care susțin că li s-a administrat un tratament greșit sau cu predispoziție dirijată sau șarlatanească pentru astfel de acuzații, care își câștigă existența contractând boli în mod oportunist sau cu bună știință. Apoi pretind nu doar compasiune, așa cum fac jucătorii amatori, ci și despăgubiri. „Nu-i îngrozitor” devine astfel un joc atunci când jucătorul își exprimă în mod deschis nenorocirea, fiind însă în ascuns răsplătit de perspectiva satisfacțiilor pe care le poate stoarea din nefericirea lui.

În general, cei care îndură nenorociri se împart în trei categorii:

1. Cei pentru care suferința este întâmplătoare și nedorită. Aceștia pot exploata sau nu compasiunea care le este oferită cu mare ușurință. Într-o anumită măsură această exploatare este firească și poate fi tratată cu bunăvoință obișnuită.
2. Cei la care suferința este întâmplătoare, dar este privită cu mulțumire datorită oportunităților de exploatare pe care le oferă. În acest caz, jocul este o idee care vine prea târziu, „un câștig secundar” în sensul pe care îl dă Freud.
3. Cei care caută să sufere, cum sunt cei ahtiați după operații multiple, care umblă de la un chirurg la altul până când găsesc unul dispus să-i opereze. În acest caz, jocul este luat în considerație de la bun început.

## 2. CUSURGIU

*Teză:* Acest joc este sursa unui mare număr de neînțelegeri mărunte din viața de zi cu zi; este jucat de pe poziția de Copil depresiv „Nu sunt bun de nimic”, care este transferată, din motive de protecție, în poziție de Părinte: „Nu sunt buni de nimic”. Problema tranzacțională a jucătorului este așadar să facă dovada celei de a doua teze. De aici, jucătorii de „Cusurgiu” nu se simt în largul lor în prezența unei persoane noi până când nu-i află cusurul. În forma sa dură, acesta poate deveni un joc politic totalitarist

jucat de personalități „autoritariste”, având apoi posibile urmări istorice grave. În această situație este evidentă legătura sa strânsă cu „În ziua de azi”. În societatea suburbană se obține o mângâiere pozitivă jucând „Cum mă descurc?” în timp ce „Cusurgiu” oferă o mângâiere negativă. Printr-o analiză parțială putem limpezi câteva dintre elementele acestui joc.

Premisa poate varia de la cea mai banală și de prisos („Pălăria de anul trecut”), până la cea mai cinică („N-are nici 7.000 \$ în bancă”), sinistră („Nu este 100 % arian”), esoterică („Nu l-a citit pe Rilke”), intimă („Nu-și poate menține erecția”), sau sofisticată („Ce încearcă să dovedească?”). Din punct de vedere psihodinamic, se bazează de obicei pe nesiguranță sexuală, iar scopul ei este mângâierea. Din punct de vedere tranzacțional, este vorba despre vigilență sau curiozitate morbidă, indiscretă, câteodată cu grijă Părintească sau de Adult mascând cu mărinimie desfătarea Copilului. Are avantajul psihologic intern de a preîntâmpina depresia, și avantajul psihologic extern de a evita intimitatea care i-ar putea scoate la lumină cusururile lui White. White consideră că este îndreptățit să respingă o femeie demodată, un bărbat fără ceva bani puși de-o parte, un ne-arian, un incult, un bărbat impotent sau o personalitate nesigură. În același timp, indiscreția oferă o oarecare activitate socială internă, cu un câștig biologic. Avantajul social extern ține de familia de jocuri „Nu-i groaznic?”, tipul de Bună Vecinătate.

O informație suplimentară interesantă este că White își alege premisa independent de capacitatea sa intelectuală sau de gradul sofisticării lui aparente. Astfel, un om care a deținut câteva posturi importante, cu răspunderi în Afacerile Externe ale țării sale, a spus în public că o altă țară era inferioară și pentru că, printre altele, bărbații de acolo purtau jachete cu mâneci prea lungi. În starea sa de ego de Adult, acest bărbat era destul de competent. Dar când joacă un joc de Părinte, cum este „Cusurgiu”, el amintește asemenea lucruri irelevante.

### 3. SCHLEMIEL

*Teză:* Termenul de „Schlemiel” nu se referă la eroul romanului lui Chamisso<sup>1</sup>, care era un individ fără umbră, ci la un cuvânt popular din Idiș înrudit cu cuvintele german și olandez însemnând

viclean. Victima unui Schlemiel, care este ceva în genul „Individului de Bună-Credință”, al lui Paul de Kock<sup>2</sup>, este desemnat în limbaj colocvial drept **Schlemazi**. Mișcările într-un joc tipic de „Schlemiel” sunt următoarele:

1 W. White varsă din greșeală un pahar de coniac pe rochia de seară a gazdei.

1 B. Black, (soțul gazdei) reacționează cu furie la început, dar simte (adesea doar vag) că dacă o arată, White are de câștigat. Atunci Black își vine în fire, iar acest lucru îi dă iluzia că a câștigat.

2 W. White spune: „Îmi pare rău”.

2 B. Black mormăie sau strigă că îl iartă, întărindu-și iluzia că a câștigat.

3 W. White continuă apoi să provoace alte pagube proprietății lui Black. Sparge ceva, varsă ceva, apoi mai distruge și alte lucruri. După ce arde fața de masă cu țigara, sfâșie perdeaua de dantelă cu piciorul de la scaun și scapă sos de mâncare pe covor. Copilul din personalitatea lui White este binedispus pentru că s-a distrat îndeplinind toate aceste proceduri, pentru care a fost iertat în totalitate, în timp ce Black a arborat un auto-control remarcabil al suferinței. Astfel, amândoi profită de pe urma unei situații nefericite, iar Black nu este totuși nerăbdător să rupă prietenia cu White.

Ca în cele mai multe jocuri, White, care face prima mutare, câștigă oricum. Dacă Black își dă pe față supărarea, White se poate considera îndreptățit să-i răspundă la fel. Dacă Black își ține firea, White poate continua să se bucure de ocaziile oferite. Punctul culminant în acest joc nu este totuși plăcerea de a distruge, care pentru White nu este decât o primă suplimentară, ci faptul că el obține iertarea\*. Aceasta conduce direct la antiteză.

*Antiteză:* Anti-„Schlemiel”, se joacă neoferindu-se iertarea cerută. După ce White spune: „Îmi pare rău”, în loc să mormăie: „Nu-i nimic”, Black zice: „Astă-seară poți să strici cheful nevastei mele, să strici mobila și covorul, dar te rog nu mai spune: îmi pare rău!” În acest caz, Black trece de la Părintele iertător la Adultul obiectiv care își asumă întreaga răspundere că l-a invitat pe White.

Intensitatea cu care White joacă va fi dezvăluită de reacția sa care poate fi destul de explozivă. Cineva care joacă anti-„Schlemiel”, riscă represalii imediate sau cel puțin să-și facă un dușman.

\* Exemplele date pentru jocul acesta și pentru următorul, vin după cele date anterior de către autor în *Transactional Analysis*.

Copiii joacă „Schlemiel”, într-o formă nereușită, în care nu sunt întotdeauna siguri de iertare, dar măcar gustă plăcerea de a strica; pe măsură ce învață să se comporte social, totuși se pot bucura de avantajul perfecționării crescânde în a obține iertarea care este țelul suprem al jocului atunci când este jucat în cercuri sociale politicoase de adulți.

## ANALIZĂ

*Teză:* Pot provoca stricăciuni și totuși obțin iertarea.

*Scop:* Iertarea

*Roluri:* Agresor, Victimă (colocvial, Schlemiel și Schlemazl)

*Dinamică:* Agresiune anală.

*Exemple:* (1) Copii care produc dezordine și stricăciuni.

(2) Musafiri neîndemânatici.

*Paradigmă Socială:* Adult-Adult.

Adult: „Dacă eu sunt politicoș, și tu trebuie să fii politicoș.”

Adult: „Bine, te iert.”

*Paradigmă Psihologică:* Copil-Părinte.

Copil: „Trebuie să ierți fapte care par a fi accidentale.”

Părinte: „Așa e. Trebuie să-ți arăt ce înseamnă să ai maniere elegante.”

*Mutări:* (1) Provocare – resentiment. (2) Cerere de iertare – acordare de iertare.

*Avantaje:* (1) Psihologic Intern – plăcerea de a strica. (2) Psihologic Extern – se evită pedepsirea. (3) Social Intern – „Schlemiel.” (4) Social Extern – „Schlemiel.” (5) Biologic – mângâiere blândă și provocatoare. (6) Existențial – Sunt nevinovat.

### 4. DE CE NU – DA, DAR

*Teză:* „De ce nu – Da, dar” (DCN-DD) ocupă un loc special în analiza jocului, pentru că a fost stimulul original pentru conceptul de jocuri. Este primul joc care trebuie desprins de contextul său social și deoarece este cel mai vechi subiect al analizei jocurilor, el este unul dintre cele mai bine înțelese. Este și jocul cel mai des jucat la petreceri și în grupuri de tot felul, inclusiv grupuri de psihoterapie. Exemplul următor va servi drept ilustrare pentru caracteristicile lui principale:

White: „Soțul meu ține neapărat să ne reparăm singuri lucrurile și niciodată nu îndreaptă nimic.”

Black: „De ce nu face un curs de dulgherie?”

White: „Da, dar nu are timp.”

Black: „De ce nu îi cumperi niște unelte bune?”

White: „Da, dar nu știe cum să le folosească.”

Red: „De ce nu angajați un dulgher?”

White: „Da, dar ar costa prea mult.”

Brown: „De ce nu acceptți lucrurile așa cum le face el?”

White: „Da, dar s-ar prăbuși totul.”

De obicei, un asemenea schimb de replici este urmat de tăcere. Tăcerea ar putea fi ruptă de Green, care ar putea spune ceva de genul: „Așa îi considerați voi pe bărbați, că încearcă să vă arate cât sunt de eficienți.”

DCN-DD poate fi jucat de oricâți jucători. Agentul prezintă o problemă. Ceilalți încep să prezinte soluții, fiecare începând cu „De ce nu...?” La fiecare soluție, White obiectează cu „Da, dar...” Un jucător bun le poate ține piept celorlalți la nesfârșit până când renunță cu toții, și astfel White câștigă. În multe dintre situații, s-ar putea ca ea să aibă de-a face cu o duzină sau mai multe soluții pentru a obține tăcerea deprimantă care înseamnă victoria ei, și care lasă loc pentru următorul joc în paradigma de mai sus, Green trecând în Tipul Soțul Delincvent.

Deoarece, cu mari excepții, soluțiile sunt respinse, se pare că acest joc poate servi unui scop ulterior. DCN-DD nu este jucat pentru scopul lui oficial (un adult căutând informații și soluții), ci pentru a-l liniști și a-i face pe plac Copilului. La prima vedere, scenariul pare de Adult, dar la o privire mai atentă se poate observa că White se prezintă ca un copil incapabil să facă față situației, în timp ce ceilalți se transformă în niște Părinți înțelepți, nerăbdători să-și ofere înțelepciunea lor pentru binele ei.

Această situație este ilustrată în fig. 8. Jocul poate începe deoarece la nivel social atât stimulul, cât și răspunsul sunt Adult către Adult, iar la nivel psihologic, acestea sunt tot complementare, stimulul Părinte către Copil („De ce nu...?”) cerând răspunsul Copil către Părinte („Da, dar...”). Nivelul psihologic este de obicei inconștient de ambele părți, dar schimbările de „ego” (Adult către Copil „incapabil”, de partea lui White, Adult către Părinte „înțelept”, de partea celorlalți) pot fi adesea detectate de un

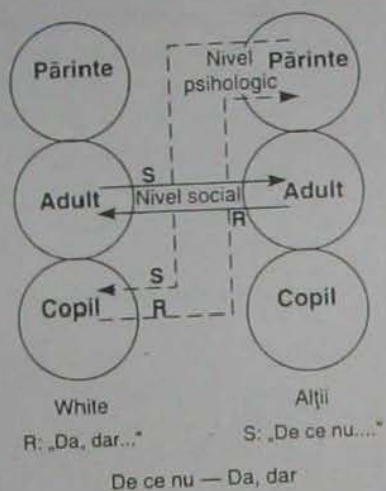


Figura 8

observator atent, din modificările de postură, tonus muscular, voce și vocabular.

Pentru a ilustra implicațiile, este bine să continuăm exemplul de mai sus. Terapeutul: „A sugerat ceva la care să nu te fi gândit chiar tu?”. White: „Nu. De fapt, eu am încercat aproape tot ceea ce mi-au sugerat ei. I-am cumpărat soțului meu niște unelte, iar el a urmat un curs de dulgherie”.

Aici White explică două dintre motivele pentru care desfășurarea acțiunii nu trebuie înțeleasă așa cum apare la prima vedere. Mai întâi, în majoritatea cazurilor, White este la fel de inteligentă ca și ceilalți din grup și este foarte puțin probabil că ceilalți îi vor sugera ceva la care ea să nu se fi gândit deja. Dacă se întâmplă să apară ceva cu o sugestie originală, White o va accepta cu recunoștință, dacă joacă cinstit; cu alte cuvinte, Copilul „nedescurcării” va ceda dacă ceva prezent va avea o idee suficient de ingenioasă ca să stimuleze aspectul de Adult din personalitatea ei. Dar jucătorii obișnuiți de DCN-DD, așa cum este White din exemplul nostru, rareori joacă cinstit. Pe de altă parte, o acceptare imediată a sugestiilor ridică întrebarea dacă DCN-DD nu maschează un joc ascuns de „Prostul”.

Exemplul dat este în mod special edificator, deoarece ilustrează al doilea punct de vedere. Chiar dacă White a încercat câteva dintre

soluțiile prezentate, ea tot va avea obiecții în legătură cu acestea. Scopul jocului este nu să obțină sugestii, ci să le respingă.

În timp ce aproape oricine poate juca acest joc în împrejurări corespunzătoare, datorită valorii sale de structurare a timpului, studiul atent al indivizilor care au o înclinație în a-l juca dezvăluie mai multe trăsături interesante. Mai întâi, în mod grăitor, ei pot juca și vor juca în oricare dintre roluri cu o egală ușurință. Această posibilitate de a schimba rolul este caracteristică oricărui joc. Jucătorii ar putea avea preferință pentru un anumit rol, dar ei sunt capabili să schimbe între ei și sunt dispuși să joace orice alt rol în același joc dacă această schimbare este indicată de un anumit motiv. (Comparați de exemplu, trecerea de la un Bețiv la Salvator, în jocul „Alcoolicul”).

În al doilea rând, practica medicală a dovedit că cei care preferă să joace DCN-DD fac parte din categoria de pacienți care uneori solicită hipnoza sau un tip de injecție cu efect hipnotic ca metodă de grăbire a tratamentului. Când joacă jocul, obiectivul lor este să demonstreze că nimeni nu le poate oferi o sugestie acceptabilă, că nu se vor da bătuți niciodată, dar terapeutului îi cer să-i pună într-o stare de capitulare absolută. Rezultă deci că DCN-DD reprezintă o soluție socială la un conflict despre capitulare.

Mai mult, acest joc este răspândit printre oamenii cărora le e teamă să roșească, după cum demonstrează următorul schimb de replici: Terapeut: „De ce jucați DCN-DD dacă știți că nu vă este indicat?” White: „Dacă vorbesc cu cineva trebuie să mă gândesc tot timpul ce să răspund. Dacă nu răspund, roșesc. Dar nu și pe întuneric. Nu pot să sufăr pauzele în vorbire. Și o știe și soțul meu. Mi-a spus-o mereu”.

Terapeutul: „Vreți să spuneți că dacă Adultul din personalitatea dvs. nu-și face de lucru întruna, Copilul găsește ocazia să iasă la iveală și să vă facă să vă simțiți stânjenită?”

White: „Chiar așa! Și dacă voi continua să fac sugestii cuiva, sau îl determin să-mi facă sugestii, atunci sunt protejată întru totul. Atât timp cât țin sub control Adultul din personalitatea mea, pot amâna stânjeneala.”

Aici White arată clar că îi e teamă de timpul nestructurat. Copilul din personalitatea ei este împiedicat să-și facă reclamă atât timp cât Adultul este prins într-o situație socială și există un joc care oferă o structură potrivită pentru ca Adultul să poată funcționa. Dar jocul trebuie să fie și motivat corespunzător pentru



a păstra interesul ei treaz. Faptul că a ales DCN-DD este influențat de principiul economiei: oferă maximul de avantaje interne și externe pentru conflictele din starea ei de Copil, cauzate de inactivitatea fizică. Poate juca, cu aceeași pasiune, fie rolul Copilului șmecher ce nu poate fi dominat, fie al Părintelui înțelept care încearcă să domine Copilul din personalitatea altcuiva, dar nu reușește. Deoarece principiul fundamental al DCN-DD este că nici o sugestie nu este vreodată acceptată, Părintele nu are niciodată sorți de izbândă. Motto-ul jocului este „Nu te panica, Părintele nu are cum să reușească.”

Pe scurt: în timp ce fiecare mutare este, ca să zicem așa, amuzantă pentru White și îi aduce puțină plăcere prin respingerea sugestiei, adevărata răsplată este tăcerea sau tăcerea mascată care se lasă când toți ceilalți și-au stors creierii și au obosit tot încercând să se gândească la niște soluții acceptabile. Această tăcere le semnalează și lor și lui White că ea a câștigat, demonstrându-le că ei sunt cei nedescurcâreți. Dacă tăcerea nu este mascată, ea poate persista timp de câteva minute. În paradigmă, Green i-a micșorat triumful din cauza nerăbdării de a porni ea însăși un joc nou, și acesta este motivul care a făcut-o să se abțină să participe la jocul lui White. Mai târziu, pe parcursul jocului, White și-a scos la iveală ciuda pe Green pentru că aceasta din urmă i-a scurtat momentul victoriei.

O altă trăsătură curioasă a DCN-DD este că jocurile interioare și exterioare se joacă exact la fel, cu rolurile inversate însă. În formula exterioară, cea făcută sub observație clinică, Copilul din personalitatea lui White iese la iveală ca să joace rolul nedescurcârețului care caută ajutor, într-o situație cu mai mulți participanți. În formula interioară – jocul cu doi participanți, mai intimi, jucat în casă, cu soțul ei – Părintele din personalitatea ei apare ca un înțelept care dă sugestii eficiente. Această inversare este de obicei secundară, totuși, deoarece în perioada când i se face curte, ea joacă rolul Copilului neajutorat și doar după luna de miere, începe să iasă la lumină Părintele dominator. Poate că au mai fost niște scăpări pe măsură ce se apropie momentul cununiei, dar logodnicul ei i le-a trecut cu vederea în nerăbdarea lui de a se vedea odată împreună cu mireasa lui aleasă cu grijă. Dacă nu i le trece cu vederea, logodna poate fi ruptă din „motive întemeiate”, iar White, mai tristă, dar nu și mai înțeleaptă, se va apuca din nou să-și caute soțul potrivit.

*Antiteză:* Este evident că acei care răspund primei mutări a lui White, prezentarea „problemei” ei, joacă o formă de „Eu nu vreau decât să te ajut” (ENVDA). De fapt, DCN-DD este opusul lui ENVDA. În ENVDA există un terapeut și mai mulți clienți, în DCN-DD, un client și mai mulți „terapeuți.” Antiteza clinică la DCN-DD este deci de a nu juca ENVDA. Dacă deschiderea are forma: „Ce faci dacă ...” (CFD), un răspuns posibil ar fi: „Asta este o problemă complicată. Cum ai de gând să o rezolvi?” Dacă are forma: „X nu s-a rezolvat cum ar fi trebuit” atunci răspunsul ar fi: „Ce păcat!” Ambele sunt destul de politicoase pentru a o pune pe White în încurcătură, sau măcar pentru a provoca o tranzacție încrucișată, astfel încât frustrația sa devine evidentă și poate fi astfel explorată. Într-un grup de terapie, este bine ca pacienții susceptibili să se abțină de la a juca ENVDA, atunci când sunt invitați. În acest caz, nu numai White, dar și ceilalți membri pot învăța din anti-DCN-DD, care este doar cealaltă latură a anti-ENVDA.

Într-o situație socială, dacă jocul este prietenos și inofensiv, nu există nici un motiv ca o persoană să nu participe. Dacă apare vreo încercare de a exploata cunoștințele profesionale, s-ar putea să fie nevoie de o mutare antitetică; dar în astfel de situații, acest lucru trezește resentimente, deoarece este expus Copilul din personalitatea lui White. Cea mai bună politică în asemenea împrejurări este să se evite mutarea de deschidere și să se caute un joc stimulat de gradul I, gen „Violator.”

*Variante:* „De ce nu – Da, dar” trebuie deosebit de reversul lui: „De ce – Nu, dar” (DC-ND), în care Părintele este acela care câștigă, iar Copilul aflat în apărare se retrage derutat, deși însuși scenariul propriu-zis poate părea real, rațional și de tipul Adult către Adult. DC-ND este înrudit îndeaproape cu „Mai mult decât atât.”

Reversul lui DCN-DD seamănă la început cu „Țăranul.” Aici, White îl convinge pe terapeut să-i dea sugestii pe care ea nu le respinge, ci le acceptă imediat. Doar după ce este deja prea implicat, își dă seama că White îl atacă. Ceea ce părea să fie „Țăranul”, se încheie ca un joc „Violator” de natură intelectuală. Versiunea clasică a acestuia este comutarea de la un transfer afectiv pozitiv, la unul negativ, în cursul psihanalizei tradiționale.

DCN-DD mai poate fi jucat și într-o formă grea, de gradul II, cum este „Fă ceva.” Pacientul refuză să facă treabă în gospodărie,

de exemplu, și în fiecare seară când soțul vine acasă, se începe un joc de DCN-DD. Indiferent de ce spune el, ea refuză ursuz să-și schimbe atitudinea. În unele cazuri, ursuzenia poate fi malignă și poate necesita o evaluare psihiatrică atentă.

Aspectul de joc trebuie însă luat în considerare, din moment ce ridică întrebarea pentru ce motiv soțul și-a ales o asemenea tovarășă de viață și cum întreține și el această stare de lucruri.

## ANALIZĂ

*Teză:* Încearcă să îmi oferi o soluție căreia să nu-i găsesc cusur.

*Scop:* Consolare.

*Roluri:* Persoană neajutorată, Sfătuitori.

*Dinamică:* Conflict de capitulare (oral).

*Exemple:* (1) Da, dar nu-mi pot face temele acum pentru că...

(2) Soția neajutorată.

*Paradigmă Socială:* Adult – Adult.

Adult: „Ce faci dacă...”

Adult: „De ce nu...”

Adult: „Da, dar...”

*Paradigmă Psihologică:* Părinte – Copil.

Părinte: „Te pot face să-mi mulțumești pentru ajutor.”

Copil: „Hai, încearcă.”

*Mutări:* (1) Problemă – Soluție. (2) Obiecție – Soluție. (3) Obiecție – Tulburare.

*Avantaje:* Psihologic Intern – consolare. (2) Psihologic Extern – evită capitularea. (3) Social Intern – DCN-DD, rol de Părinte. (4) Social Extern – DCN-DD, rol de Copil. (5) Biologic – discuție rațională. (6) Existențial – toată lumea vrea să mă domine.

## REFERINȚE

1. von Chamisso, Adelbert. *Peter Schlemihl*. David McKay & Company, Philadelphia, 1929.
2. de Koch, Paul. Una dintre cele mai populare cărți a acestui libretist și romancier al secolului al XIX-lea este „Omul Bun la Suflet”, despre un om care cedează de prea multe ori.

## CAPITOLUL NOUĂ JOCURI SEXUALE

Unele jocuri sunt jucate pentru a exploata sau pentru a contracara impulsuri sexuale. Toate acestea sunt, de fapt, perversiuni ale instinctelor sexuale, în care satisfacția este deviată de la actul sexual spre tranzații cruciale care constituie punctul culminant al jocului. Acest lucru nu poate fi întotdeauna demonstrat în mod convingător, pentru că asemenea jocuri se desfășoară de obicei în intimitate, informații clinice despre ele fiind obținute la mâna a doua, iar înclinația celui care aduce informația nu poate fi întotdeauna evaluată satisfăcător. Concepția psihiatrică a homosexualității, de exemplu, este complet deviată deoarece cei mai agresivi și mai de succes „jucători” nu vin prea des la tratament psihiatric, iar materialul de care se dispune îi privește mai ales pe partenerii pasivi.

Jocurile incluse în această categorie sunt: „Luați-vă la bătaie, tu cu el”, „Perversiune”, „Violator”, „Jocul ciorapului” și „Scandal”. În majoritatea cazurilor, agentul este o femeie. Și asta pentru că formele dure de jocuri sexuale în care bărbatul este agent înclină spre criminalitate sau constituie crime, făcând parte, de fapt, din capitolul despre lumea interlopă. Pe de altă parte, jocurile sexuale și cele din căsnicie se întrepătrund, însă cele descrise aici sunt la îndemâna atât a cuplurilor necăsătorite, cât și a celor căsătoriți.

### 1. LUAȚI-VĂ LA BĂTAIE, TU CU EL (LBTE)

*Teză:* Poate fi considerat manevră, ritual sau joc. În fiecare caz, psihologia este în esență feminină. Datorită calităților lui spectaculoase, LBTE constituie baza unei bune părți din literatura lumii, și de bună și de proastă calitate.

1. Ca manevră, este romantic. Femeia manevrează sau provoacă doi bărbați să se bată, cu implicația sau promisiunea că se va dăruși învingătorului. După terminarea competiției, ea își va ține promisiunea. Aceasta este o tranzacție cinstită, iar presupunerea este că ea va trăi fericită cu el până la adânci bătrâneți.

2. Ca ritual, tinde să fie tragic. Obiceiul cere ca doi bărbați să se bată pentru ea, chiar dacă ea nu dorește acest lucru și chiar dacă ea a făcut deja alegerea. Dacă învinge cel nedorit, ea nu are de ales și trebuie totuși să-și țină promisiunea. În acest caz, societatea este aceea care stabilește jocul, și nu femeia. Dacă ea este dispusă, tranzacția este una cinstită. Dacă nu este dispusă sau este dezamăgită, deznodământul s-ar putea să-i ofere motivație considerabilă pentru a juca jocuri, cum ar fi: „Hai să-i coacem una lui Joey”.

3. Ca joc, este comic. Femeia stabilește competiția și, în timp ce cei doi se bat, ea își ia tălpășița cu un al treilea. Avantajele psihologice externe și interne pentru ea și partenerul ei derivă din poziția că lupta dreaptă este pentru fraieri, iar povestea amuzantă prin care au trecut ei constituie baza pentru avantajele sociale externe și interne.

## 2. PERVERSIUNE

*Teză:* Perversiuni heterosexuale ca fetișismul, sadismul și masochismul sunt simptomatice pentru un Copil derutat și se tratează în consecință. Totuși aspectul lor tranzacțional așa cum se manifestă el în situații sexuale reale, poate fi studiat prin intermediul analizei jocului. Aceasta poate duce la controlul social, astfel încât, chiar dacă impulsurile sexuale deviate rămân neschimbate, ele sunt neutralizate atât cât permite indulgența reală.

Cei care suferă de forme ușoare de deformații masochiste sau sadice tind să manifeste o postură primitivă de Sănătate Mentală. Ei simt că sunt foarte înzestrați sexual și că o abținere prelungită ar avea urmări serioase. Nici una dintre aceste concluzii nu este neapărat adevărată, dar formează baza pentru o partidă de „Picior de Lemn” cu justificarea: „La ce te aștepti de la cineva atât de înzestrat sexual ca mine?”

*Antiteză:* A-și arăta bunăvoința sieși și partenerului său, adică a se abține de la flagelare fizică sau verbală, și a se rezuma la forme mai convenționale de coitus. Dacă White este un pervers

autentic, acest lucru va lăsa descoperit al doilea element al jocului, care este adesea exprimat clar în visele lui: coitus-ul în sine prezintă puțin interes pentru el și adevărata satisfacție o obține prin preludiul umilitor. Aceasta este ceva ce nu s-ar fi ostenit să recunoască față de el însuși. Dar acum se va limpezi care este plângerea lui: „După ce am muncit atâta, trebuie să mai am și contact sexual!” La acest moment, poziția este mult mai favorabilă pentru psihoterapie specifică, și o bună parte din scuze și caracterul evaziv au fost neutralizate. Acest lucru este valabil în cazul psihopaților sexuali „obișnuiți” după cum s-a constatat în practică, și nu pentru perversiuni criminale sau schizofrenice maligne, nici pentru cei care își reduc activitățile sexuale la închipuire.

Jocul „Homosexualitate” s-a dezvoltat ca subkultură în multe țări, tot așa cum a fost transformat în ritual în altele. Multe dintre suferințele care decurg din homosexualitate se datorează transformării ei într-un joc. Comportamentul provocator care generează „Hoții și vardiștii”, „De ce mereu ni se întâmplă nouă”, „Asta-i societatea în care trăim”, „Toți marii oameni au fost” și așa mai departe, este adesea influențat de controlul social, care reduce handicapurile la minimum. „Homosexualul de profesie” risipește foarte mult timp și o energie nemăsurată care ar putea fi folosite în alte scopuri. Analiza jocurilor lui l-ar putea ajuta să-și încropească un menaj liniștit, care i-ar oferi libertatea să se bucure de binefacerile pe care i le pune la dispoziție societatea burgheză, în loc să se consacre jucării variantei proprii de „Nu-i îngrozitor!”.

## 3. VIOLATOR

*Teză:* Este un joc jucat de un bărbat și o femeie, care s-ar putea numi mai politicoasă, cel puțin în formele sale mai temperate. „Hai, pa” sau „Indignare”. Se poate juca cu diferite grade de intensitate.

1. „Violator” – gradul I, sau „Hai, pa” este jucat la adunări sociale și constă, în esență, în flirt moderat. White dă semnale că este disponibilă și gustă plăcerea de a fi centrul atenției unui bărbat. Odată implicat, jocul s-a terminat. Dacă este politicoasă, ar putea spune deschis: „Apreciez complimentele dvs. și vă mulțumesc pentru ele” și apoi să treacă la următoarea cucerire. Dacă este mai puțin generoasă, ar putea pur și simplu să-l părăsească. O jucătoare pricepută poate face ca jocul să dureze mult timp la o petrecere.

schimbându-și mereu locul, așa încât bărbatul să fie nevoit să facă manevre complicate ca să o poată urmări fără să bată prea mult la ochi.

2. În „Violator” – gradul II, sau „Indignare”, White obține doar o mică satisfacție din avansurile pe care i le face Black. Prima ei mulțumire provine din respingerea lui, astfel că acest joc mai este cunoscut în limbaj colocvial și sub numele de „Cară-te, bă!” Ea îl face pe Black să se implice și mai mult decât ar face-o într-un flirt moderat ca în „Violator” – gradul I și se bucură urmărindu-i deruta atunci când îl respinge. Bineînțeles că Black nu este atât de neajutorat pe cât pare și se poate să se fi chinuit mult ca să se implice. De obicei, el joacă o variantă de „Dă-mi un Șut”.

3. „Violator” gradul III este un joc nociv care se sfârșește prin crimă, sinucidere sau la tribunal. Aici, White îl aduce pe Black în situația de contact fizic compromițător, pretinzând apoi că a atacat-o cu gânduri criminale sau că i-a provocat daune ireparabile. În forma sa cea mai cinică, White ar putea chiar să-i dea voie să termine actul sexual așa încât ea să obțină acea satisfacție, înainte de a-l înfrunta. Înfruntarea poate fi imediată, ca în plângerea nelegitimă de viol, ori poate fi mult amânată, ca în sinuciderea sau crima care urmează unei aventuri prelungite. Dacă ea hotărăște să se joace ca într-un atac criminal, s-ar putea să nu întâmpine greutăți în găsirea unor aliați interesați morbid sau financiar, cum ar fi presa sau poliția, sfătuitori sau rude. Uneori însă, s-ar putea ca aceste persoane străine să se întoarcă împotriva ei cu cinism, făcând-o să-și piardă inițiativa și să devină o unealtă în jocurile lor.

În alte cazuri, aceste persoane străine pot juca funcții diferite. Ei îi impun lui White jocul, pentru că vor să joace „Luați-vă la bătaie, tu cu el.” Ei o pun într-o asemenea situație, încât o obligă să reclame violul, ca să-și salveze reputația. Acest lucru se poate întâmpla mai cu seamă fetelor aflate sub vârsta majoratului; ele ar fi dispuse să continue o relație amoroasă, dar pentru că aceasta e descoperită sau se face prea mult caz de ea, se văd nevoite să transforme povestea de dragoste într-un joc „Violator” de gradul III.

Într-o binecunoscută situație din Biblie, Iosif cel prudent refuză să se lase atras într-un joc de „Violator”, în care soția lui Potifar a făcut clasică trecerea la „Luați-vă la bătaie, tu cu el”, un exemplu excelent al felului în care reacționează la antiteză un jucător înrăit, și al pericolelor care îi pândesc pe cei care refuză să joace jocuri. Aceste două jocuri sunt combinate în binecunoscutul „Joc al

Șantajistului”, în care femeia îl seduce pe Black, după care reclamă violul, fază în care soțul ei preia comanda și-l hărțuiește pe Black cu amenințarea șantajului.

Una dintre cele mai nefericite și acute forme de „Violator” gradul III apare relativ frecvent între homosexuali necunoscuți care, doar într-o oră, pot aduce jocul în faza de crimă. Variantele cinice și criminale ale acestui joc măresc considerabil volumul unui ziar care publică știri de senzație.

Prototipul la copii al jocului „Violator” este același ca al „Femeii frigide”, în care fetița îl face pe băiat să se umilească sau să se murdărească după care strâmbă din nas, așa cum a descris Maugham în „Robii” și Dickens în „Marile speranțe”, despre care am mai amintit. Acest joc este de gradul II. O formă mai dură, care se apropie de gradul III, poate fi întâlnită în cartiere rău famate.

*Antiteză:* Abilitatea bărbatului de a evita să se lase antrenat în acest joc sau de a-l ține sub control, depinde de capacitatea lui de a face distincție între expresii autentice ale sentimentului și mutări ale jocului. Dacă reușește astfel să exercite controlul social, el ar putea obține o mare plăcere dintr-un flirt nevinovat în jocul „Hai pa!”. Pe de altă parte, este greu de conceput o antiteză sigură pentru manevra Soției lui Potifar, alta decât a pleca înainte de ora închiderii fără a lăsa o adresă de contact. În 1938, scriitorul a întâlnit în Alep, un bătrân pe nume Iosif, care fusese nevoit să fugă din Constantinopol în urmă cu 32 de ani, după ce fusese încolțit de una dintre cadănele sultanului, într-o vizită de afaceri la haremul Yıldiz. El a fost nevoit să-și părăsească magazinul, nu înainte de a-și lua aurul agonisit, după care, nu s-a mai întors niciodată.

*Variante:* Versiuni masculine ale jocului „Violator” se întâlnesc în special în situații comerciale: „Distribuitorul de roluri” (după care ea nu a mai obținut rolul) și „Îmbrățișarea” (și apoi a fost concediată).

## ANALIZĂ

*Analiza* care urmează se referă la „Violator” gradul III, pentru că, în acest caz, sunt ilustrate mai spectaculos elementele jocului.

*Scop:* Răzbunare răutăcioasă.

*Roluri:* Seducătoarea, Lupul.

*Dinamică* (gradul III): Invidie falică, violență orală. „Hai, pa” este falic, în timp ce „Indignare” conține puternice elemente anale.

*Exemple:* (1) Te spun, ticălos mic și murdar. (2) Femeia abuzată.

*Paradigmă socială:* Adult – Adult.

Adult (bărbat): „Îmi pare rău dacă am mers mai departe decât ai avut intenția să-mi permiți.”

Adult (femeie): „M-ai violat și trebuie să-ți ispășești pedeapsa în întregime.”

*Paradigmă Psihologică:* Copil – Copil.

Copil (băiat): „Uite cât sunt de irezistibil.”

Copil (fetiță): „Te-am prins, ticălosule.”

*Mutări:* (1) Femeie: seducție. Bărbat: contra-seducție. (2) Femeie: capitulare. Bărbat: victorie. (3) Femeie: confruntare. Bărbat: prăbușire.

*Avantaje:* (1) Psihologic Intern – expresia urii și proiecția vinovăției. (2) Psihologic Extern – evitarea intimității sexuale emoționale. (3) Social Intern – „Te-am prins, ticălosule.” (4) Social Extern – „Nu-i îngrozitor?”, „Tribunal”, „Luați-vă la bătaie, tu cu el.” (5) Biologic – schimburi sexuale și războinice. (6) Existențial – Sunt nevinovat.

#### 4. JOCUL CIORAPULUI

*Teză:* Este un joc din familia „Violator”; aici caracteristica evidentă este exhibiționismul, care este de natură isterică. O femeie vine într-un grup unde nu cunoaște pe nimeni și după scurt timp ridică un picior, expunându-se provocator, și remarcă: „Vai, mi s-a dus un ochi la ciorap.” Acest comportament este calculat să-i stârnească sexual pe bărbați și să le infurie pe celelalte femei. Orice mustrare adresată lui White este bineînțeles întâmpinată cu proteste de inocență sau contra-acuzații, de unde și asemănarea cu clasicul „Violator.” Lipsa de adaptare a lui White este semnificativă. Ea așteaptă rareori să afle cu ce fel de oameni are de a face sau cum să-și găsească un moment favorabil pentru manevră. De aici rezultă că manevra este nepotrivită și îi afectează relațiile cu asociații. În ciuda unei „solicite” superficiale, ea nu pricepe ce i se întâmplă în viață, pentru că judecă mult prea cinic natura umană. Scopul este să dovedească faptul că alții au o minte lascivă, iar aspectul de Adult din personalitatea ei este păcălit de Copil și Părinte (de obicei o mamă lascivă), și astfel ignoră atât faptul că este provocatoare, cât și bunul simț al celor pe care îi întâlnește. În acest fel, jocul tinde să fie auto-distructiv.

Probabil că aceasta este o variantă falică a unui joc al cărui conținut depinde de dereglarea fundamentală. O variantă „orală” poate fi jucată de femei cu o patologie mai profundă și cu sâni bine dezvoltati. Astfel de femei stau de obicei cu mâinile la spate pentru ca astfel să împingă sâni înaintea ar putea încerca să atragă și mai mult atenția asupra lor făcând remarci în legătură cu dimensiunile lor sau despre vreo suferință, o operație sau o tumoră. Anumite tipuri de foială constituie probabil o variantă anală. Implicația acestui joc este că femeia respectivă este disponibilă din punct de vedere sexual. Astfel, poate fi jucat într-o formulă mai simbolică de femei îndoliate care fac „paradă” de văduvia lor în mod ipocrit.

*Antiteză:* Pe lângă incapacitatea de adaptare, aceste femei nu dovedesc prea multă aderență la antiteză. Dacă jocul nu este luat în seamă sau este respins de un grup sofisticat de terapie, de exemplu, ele s-ar putea să nu revină. Trebuie făcută în acest joc o distincție atentă între antiteză și represalii, deoarece acestea din urmă semnaleză că White a câștigat. Femeile sunt mai pricepute decât bărbații în a replica la mutări în „Jocul ciorapului”, pe aceștia neispitindu-i nimic în asemenea măsură încât să pună capăt jocului. De aceea, este mai bine ca anteteza să fie lăsată în seama celorlalte femei prezente.

#### 5. SCANDAL

*Teză:* Jocul clasic este jucat între tați dominatori și fiice adolescente, acolo unde există o mamă cu inhibiții sexuale. Tatăl vine acasă de la serviciu și îi face o observație fiicei, care răspunde necuviincios, sau fiica face prima mutare fiind necuviincioasă, iar tatăl îi face observație. Se ridică vocea și încordarea devine mai acută. Deznodământul depinde de cel care are inițiativa. Există trei posibilități: (a) tatăl se retrage în dormitorul său și trănțește ușa; (b) fiica se retrage în camera ei și trănțește ușa; (c) fiecare se retrage în camera sa și trănțește ușa. În orice caz, sfârșitul jocului „Scandal” este marcat de trântirea ușii. „Scandal” oferă o soluție dureroasă, dar eficientă, la problemele sexuale care se ivesc între tați și fiice adolescente în anumite familii. Adesea, nu pot trăi în aceeași casă decât dacă se ceartă unul cu celălalt, iar trântirea ușilor subliniază pentru amândoi faptul că au camere separate. În

familiile decăzute, acest joc poate fi jucat într-o formă sinistă și respingătoare, în care tatăl își așteaptă fiica să se întoarcă de la o întâlnire și o verifică atent și pe ea și hainele ei ca să se convingă că nu a avut contact sexual. Cel mai mic amănunt care îi trezește vreo suspiciune poate declanșa cea mai violentă altercație, ce se poate termina cu izgonirea fetei din casă, în toiul nopții. În timp, natura își va urma cursul – dacă nu în aceea noapte, atunci în noaptea următoare sau peste două nopți. Atunci suspiciunile tatălui sunt „justificate”, după cum îi comunică el mamei, care în tot acest timp a stat deoparte „neajutorată.”

În general, jocul „Scandal” poate totuși fi jucat de oricare alte două persoane care încearcă să evite intimitatea sexuală. De exemplu, este o fază finală obișnuită pentru jocul „Femeia Frigidă.” Apare relativ rar între băieți adolescenți și rudele lor de sex feminin, pentru că este mai simplu pentru băieții adolescenți să evadeze seara de acasă decât pentru alți membri ai familiei. La o vârstă mai fragedă, frații și surorile pot ridica adevărate bariere și obține satisfacții parțiale prin bătaie, tipar care are diferite motivații în funcție de vârstă, și care în America este o formă semi-rituală de „Scandal”, sancționată de televiziune și autorități pedagogice și pediatrice. În familiile bune din Anglia este (sau era) considerată o formă nocivă, iar energiile respective sunt canalizate în jocul „Scandal” cu reguli dinainte stabilite, pe terenul de joacă.

*Antiteză:* Jocul nu este pentru tată atât de dezgustător pe cât i-ar plăcea lui să creadă și în general, fiica este aceea care face mutarea antitetică printr-o căsătorie adesea prematură sau forțată. Dacă este posibil din punct de vedere psihologic, mama poate face mutarea antitetică, renunțând la frigiditatea ei relativă sau absolută. Jocul se poate domoli dacă tatăl găsește ceva interesant din punct de vedere sexual în afara căminului, dar acest lucru poate duce la alte complicații. În cazul cuplurilor căsătorite, antitezele sunt aceleași ca pentru „Femeia frigidă” sau „Bărbatul frigid.” În împrejurări prielnice, jocul „Scandal” duce în mod firesc la „Tribunal.”

## CAPITOLUL ZECE

### JOCURI DIN LUMEA INTERLOPĂ

O dată cu infiltrarea profesiunilor „ajutătoare” în tribunale, departamente de punere în libertate condiționată și facilități corecționale, o dată cu creșterea blazării criminaliștilor și a executorilor judecătorești, cei vizați trebuie să fie conștienți de jocurile tot mai frecvent întâlnite în lumea interlopă, atât în închisoare, cât și în afara ei. Acestea cuprind: „Hoții și vardiștii”, „Cum scapi de aici” și „Hai să-i coacem una lui Joey.”

#### 1. HOȚII ȘI VARDIȘTII

*Teză:* Pentru că mulți infractori îi urăsc pe polițiști, se pare că obțin cel puțin tot atâta satisfacție – dacă nu chiar mai mare – din păcălirea poliției, ca și din comiterea infracțiunilor. Aceste infracțiuni, la nivel de Adult, sunt jocuri jucate în scopul câștigului material – prada; dar la nivel de Copil este vorba de fiorul urmăririi: evadarea și revenirea la calm.

Deși pare curios, prototipul jocului „Hoții și vardiștii” jucat de copii nu este o confruntare între polițiști și infractori, ci „de-a v-ați ascunselea” în care elementul esențial este mahnirea de a fi găsit. Copiii mai mici se dau de gol imediat. Dacă tata îi găsește prea ușor, mahnirea le scade distracția. Dar tatăl, dacă este un bun jucător, știe ce să facă: își oprește urmărirea, iar băiețelul îi dă un indiciu strigându-l, trântind ceva sau făcând un alt zgomot. Astfel el îl obligă pe tată să-l găsească, dar tot este necăjit; dar de data asta distracția a fost mai mare deoarece a fost mai palpitant. Dacă tatăl se dă bătut, băiatul, de obicei, se simte dezamăgit și nu învingător. De vreme ce faptul că s-a ascuns l-a distrat, este evident

că nu aici este necazul. Copilul este dezamăgit pentru că nu este prins. Atunci când tatălui îi vine rândul să se ascundă, el știe că nu trebuie să-l pucălească pe băiețel decât atât cât să-l distreze; și este destul de înțelept ca să se arate mahnit atunci când este prins. Curând devine evident că răsplata necesară este să fie găsit.

Din acest motiv, „de-a v-ați ascunselea” nu este doar o formă de distracție, ci un joc adevărat. La nivel social este o întrecere de istețime și este cel mai amuzant atunci când Adultul din fiecare jucător își dă toată osteneala; la nivel psihologic totuși, este asemănător maniei jocurilor de noroc, în care Adultul din personalitatea lui White trebuie să piardă ca să poată câștiga Copilul. A nu fi prins constituie de fapt antiteza. La copiii mai mari, comportamentul aceluia dintre ei care se ascunde într-un loc unde să nu poată fi găsit este considerat ca nespertiv, pentru că a stricat jocul. El a eliminat prin aceasta elementul de Copil și a transformat totul într-o procedură de Adult. Nu mai joacă de dragul distracției. El face parte din aceeași categorie cu proprietarul unui cazino, sau cu niște infractori de profesie, care umblă după bani și nu după distracție.

Aici pare să fie vorba de două tipuri distincte de infractori năvăliți: cei care comit infracțiunea în primul rând pentru profit și cei care o fac de dragul jocului – între cele două categorii fiind un grup numeros care o face din ambele motive. Copilul din personalitatea „învingătorului de profesie” – mașina de făcut bani – nu vrea să fie prins, și, prin urmare, conform statisticilor, acesta din urmă este rareori prins. „Învinsul de profesie”, pe de altă parte, care joacă „Hoții și vardiștii” (H&V), rareori o duce bine din punct de vedere financiar. Excepțiile la această regulă par să se datoreze mai mult norocului decât priceperii; pe termen lung, chiar și cei mai norocoși în mod normal isprăvesc prin a face ceea ce le cere Copilul din personalitatea lor, eșuând, și nu ieșind învingători.

Jucătorul de H&V despre care discutăm aici seamănă într-o oarecare măsură cu Alcoolicul. El poate trece din rolul Infractorului în rolul Polițistului și invers. În unele cazuri el ar putea să joace rolul Polițistului Părinte în timpul zilei și Infractorul Copil după lăsarea întinericului. Există un Polițist în personalitatea multor Infractori și un Infractor în personalitatea unor Polițiști. Dacă infractorul se „reprofilează”, el poate juca rolul Salvatorului, devenind asistent social sau misionar; însă Salvatorul este cu mult mai puțin important în acest joc decât în „Alcoolic.” Totuși, în

mod normal, rolul jucătorului ca Infractor este destinul lui și fiecare are un *modus operandi* de a se lăsa prins. El le poate da bătaie de cap Polițiștilor sau le poate ușura sarcina.

Situația este similară cu a jucătorilor de jocuri de noroc. La nivel social sau sociologic, un astfel de jucător „de profesie” este acela al cărui principal scop în viață este să joace. Dar la nivel psihologic există două tipuri de indivizi care sunt astfel de jucători de profesie. Sunt cei care își petrec timpul jocului, de exemplu, jucându-se cu Soarta, la care forța dorinței Adultului de a câștiga este depășită doar de tăria nevoii Copilului de a pierde. Și apoi mai sunt cei care conduc tripouri și chiar își câștigă existența – ducând-o foarte bine de altfel – oferindu-le altora ocazia să joace; ei înșiși nu joacă, chiar evită s-o facă, deși uneori, în anumite condiții, își permit să se implice și o fac cu plăcere, întocmai ca un infractor notoriu care uneori se joacă de-a H&V.

Acest lucru explică oarecum de ce studii sociologice și psihologice făcute asupra infractorilor au fost în general needificatoare și neproductive: ele se ocupă de două tipuri diferite de indivizi care practic nu pot fi încadrați cu precizie în categorii obișnuite, teoretice sau empirice. Același lucru este valabil și în privința cartoforilor. Analizele tranzacționale și de joc oferă o soluție imediată pentru dezvoltarea acestei probleme. Aceste analize înlătură ambiguitatea făcând o distincție, din punct de vedere tranzacțional, sub nivel social, între „jucători” și „profesioniști adevărați.”

Să ne întoarcem acum de la această teză generală și să luăm câteva exemple particulare. Unii spărgători își exercită meseria fără să facă nici o mișcare de prisos. Spărgătorul de tip „Hoții și vardiștii” își lasă cartea de vizită făcând acte gratuite de vandalism, cum ar fi stricarea unor haine scumpe cu secreții și excreții. Jefuitorul profesionist de bancă, conform statisticilor, face tot posibilul să evite violența, jefuitorul de bancă gen „H&V” pândeste orice moment prielnic ca să-și dezlănțuie furia. Ca oricărui profesionist, infractorului priceput îi place ca faptele sale să fie atât de curate cât îi permit împrejurările. Răufăcătorul gen H&V simte nevoia să se descătușeze în timp ce lucrează. Adevăratul profesionist, se spune, nu operează niciodată în nesiguranță, jucătorul e dispus să înfrunte legea cu mâinile goale. Profesioniștii adevărați sunt perfect conștienți, în felul lor, de jocul H&V. Dacă membrul unei bande arată prea mult interes pentru joc, până la punerea în pericol a loviturii, și mai ales dacă nevoia lui de a fi

prins începe să iasă la iveală, ceilalți vor lua măsuri drastice pentru a împiedica o recidivă. Poate tocmai pentru că nu joacă H&V, profesioniștii adevărați sunt rareori prinși, și de aceea, atât de rar studiați din punct de vedere sociologic, psihologic și psihiatric, lucru valabil și pentru jucătorii de jocuri de noroc. Din acest motiv, cea mai mare parte a cunoștințelor noastre clinice despre infractori și cartofori sunt privitoare la jucători mai mult decât la adevărații profesioniști.

Cleptomani (spre deosebire de hoții de magazine profesioniști) sunt exemple ale modului extrem de banal în care se joacă H&V. Probabil că un procent foarte ridicat de occidentali, cel puțin, a jucat H&V în închipuire și acesta este motivul pentru care se vând bine ziarele în jumătatea aceea de lume. Această închipuire apare în mod frecvent sub forma plâsmuirii „crimei perfecte”, ceea ce constituie forma cea mai dură posibilă a jocului și care să-i păcălească pe polițiști.

Variante de H&V sunt: „Revizori și hoți” jucat de delapidatori, cu aceleași reguli și același punct culminant; „Vameși și hoți” jucat de contrabandiști etc. Deosebit de interesantă este varianta infracțională pentru „Tribunal.” În ciuda tuturor măsurilor de precauție, profesionistul poate fi câteodată arestat și adus la judecată. Pentru el, „Tribunal” reprezintă o procedură, pe care o îndeplinește conform instrucțiunilor sfătuitoarelor lui legali. Pentru avocați, dacă sunt „învingători de profesie”, „Tribunal” este în esență un joc jucat cu jurații în care scopul este să câștige, nu să piardă, o mare parte a societății considerându-l joc constructiv.

*Antiteză:* Aceasta este mai mult grija criminaliștilor calificați decât a psihiatrilor. Poliția și aparatul juridic nu sunt antitetice, dar își joacă rolurile din joc după regulile stabilite de societate.

Trebuie totuși subliniat un lucru: cercetătorii de criminalistică mai glumesc spunând că unii criminali se comportă ca și cum le-ar plăcea urmărirea și ar vrea să fie prinși, sau că ar pricepe ideea și ar fi de acord cu ea, într-o manieră respectuoasă. Dar nu prea au tendința să considere un asemenea factor „academic” ca fiind hotărâtor în munca lor „serioasă.” Mai întâi, nu există o cale de a demasca acest element prin metodele standard de cercetare psihologică. Cel care face investigația trebuie așadar fie să treacă peste un punct crucial pentru că nu-l poate rezolva cu ajutorul instrumentelor cercetării sale, fie să le schimbe pe acestea din

urmă. Problema este că acele instrumente nu au ajutat până acum la găsirea nici unei soluții la vreo problemă de criminalistică. Așadar, cercetătorii ar trebui să renunțe la vechile metode și să găsească noi metode de abordare a problemelor. Până când H&V va fi acceptat nu numai ca o anomalie interesantă, ci drept miezul însuși al problemei într-un procent semnificativ de cazuri, mare parte a cercetării criminologice va continua să se ocupe de banalități, doctrine, probleme neesențiale sau irelevante<sup>1</sup>.

## ANALIZĂ

*Teză:* Vezi dacă poți să mă prinzi.

*Scop:* Consolare.

*Roluri:* Hoț, Polițist (Judecător)

*Dinamică:* Uzurpare falică, de ex. (1) De-a v-ați ascunselea, leapșa. (2) Crimă.

*Paradigmă Socială:* Părinte – Copil.

Copil: „Vezi dacă poți să mă prinzi.”

Părinte: „Asta-i treaba mea.”

*Paradigmă Psihologică:* Părinte – Copil.

Copil: „Trebuie să mă prinzi.”

Părinte: „Aha! Aici erai!”

*Mutări:* (1) W: Sfidare. B: Indignare. (2) W: Tănuire. B: Frustrare. (3) W: Provocare. B: Victorie.

*Avantaje:* (1) Psihologic Intern – despăgubire materială pentru pagube vechi. (2) Psihologic Extern – contrafobic. (3) Social Intern – Vezi dacă mă poți prinde. (4) Social Extern – Era cât pe-acți să scap (formulă de petrecere a timpului: Ei erau cât pe-acți să scape). (5) Biologic – notorietate. (6) Existențial: Întotdeauna am fost un ratat.

## 2. CUM SCAPI DE AICI

*Teză:* Este dovedit istoric faptul că acei delincvenți care au timpul structurat printr-o activitate, o formulă de distracție sau un joc, supraviețuiesc mai ușor. Acest lucru pare să fie bine cunoscut poliției politice despre care se spune că îi distruge pe anumiți deținuți ținându-i pur și simplu în inactivitate și într-o stare de izolare socială.



Activitatea preferată a deținuților izolați este cititul sau scrisul cărților, iar formula de *distracție* este evadarea, unii dintre cei care au exersat-o, precum Casanova și Baronul Trench, devenind celebri.

Jocul preferat este „Cum să scapi de aici?” („Vreau afară”), care mai poate fi jucat și în spitalele de stat. Trebuie făcută însă distincție de *operațiunea* cu aceeași denumire, cunoscută ca „Bună purtare.” Un condamnat care dorește cu tot dinadinsul să fie liber va căuta să afle cum trebuie să se poarte cu autoritățile încât să fie eliberat cât mai curând. În zilele noastre, acest lucru poate fi mai ușor de realizat, jucând un joc benefic „Psihiatrie,” tip Terapie de grup. Jocul „Vreau afară” este totuși jucat de deținuți sau pacienți al căror Copil *nu* vrea de fapt să iasă afară. Ei simulează „Bună purtare”, dar la punctul critic se auto-sabotează în așa fel încât să nu fie eliberați. Astfel, în „Bună purtare”, Părinte, Adult și Copil își dau mâna pentru a face în așa fel încât să fie eliberați; în „Vreau afară”, Părinte și Adult trec prin toate mutările necesare până la momentul critic când Copilul, care este de fapt înspăimântat de perspectiva aventurării în lumea nesigură, preia conducerea și strică tot efectul. „Vreau afară” era des practicat la sfârșitul anilor 1930 de imigranții sosiți de puțin timp din Germania, care sufereau psihoze. Starea lor se îmbunătățea și cereau să li se facă ieșirea din spital, dar pe măsură ce ziua ieșirii se apropia, psihoza lor recidiva.

*Antiteză.* Atât „Bună purtare”, cât și „Vreau afară” sunt recunoscute de administratorii inteligenți și se pot folosi la nivel executiv. Începătorii în grupurile de terapie sunt totuși de multe ori păcăliți. Un terapeut competent, știind că acestea sunt cele mai frecvente manipulări în închisorile cu orientare psihiatrică, le va urmări și le va depista pentru a le elimina într-o fază *impură*. Deoarece „Bună purtare” este o operațiune onestă, ea poate fi tratată ca atare și nu deranjează pe nimeni dacă este discutată fără ocolisuri. Pe de altă parte, „Vreau afară” necesită terapie activă dacă deținutul speriat trebuie reabilitat.

*Variante.* O variantă foarte asemănătoare cu „Vreau afară” este o operațiune numită „Trebuie să ascuți.” În acest caz, deținutul dintr-o instituție sau clientul unei agenții sociale cere dreptul de a face plângere. Plângerile sunt adesea irelevante. Ceea ce urmărește el este să se asigure că autoritățile îi vor da ascultare. Dacă autoritățile fac greșeala să creadă că acesta se așteaptă ca plângerile să fie soluționate și îl resping ca având pretenții prea mari, s-ar

putea să apară probleme. Dacă cererile lui sunt acceptate și satisfăcute, el va ridica pretenții mai mari. Dacă doar îl ascultă cu răbdare, dând semne de interes, jucătorul de „Trebuie să ascuți” va fi mulțumit și cooperant și nu va mai cere nimic. Administratorul trebuie să învețe să facă deosebire între „Trebuie să ascuți” și cererile serioase pentru acțiunea de remediere.

„Învinuirea vagabondului” este un alt joc care aparține acestei familii. Un criminal de profesie ar putea invoca „Învinuirea vagabondului” într-un efort real de a ieși, caz în care el face parte integrantă din procedură. Deținutul care joacă totuși „Învinuirea vagabondului”, ca joc, nu îl folosește efectiv pentru a încerca să iasă, pentru că dacă iese, nu va mai avea nici o scuză ca să protesteze.

### 3. HAI SĂ I-O COACEM LUI JOEY (HCJ)

*Teză:* Prototipul acestui joc este „Magazin universal”, jocul încrederii absolute, dar și alte jocuri de escrocherii mărunte și chiar jocul șantajului sunt de gen HCJ. Nimeni nu poate fi învins la HCJ, cu condiția să aibă hoția în sânge, pentru că prima mutare aparține lui Black, care trebuie să-i spună lui White că bătrânul-Joey-cel-prost-de-cinstit abia așteaptă să fie înșelat. Dacă White ar fi cinstit pe de-a-ntregul, fie s-ar da înapoi, fie l-ar preveni pe Joey, dar n-o face. Și tocmai când Joey e gata să plătească, ceva merge prost și White află că intenția lui s-a dus. Dar, în jocul șantajului, exact în momentul când Joey e gata să cadă în capeană, el intră pe ușă. Și atunci White, care făcuse jocul după regulile lui de a fi cinstit, constată că trebuie să joace după regulile lui Joey, și ele nu-i convin.

Ceea ce este destul de curios, se presupune ca victima să cunoască regulile jocului HCJ și să se conformeze lor. Vociferarea cinstită reprezintă un risc calculat pe care și-l asumă majoritatea deținuților; ei nu îi vor face o vină din asta lui White, ba chiar îi permit să mintă poliția într-o oarecare măsură pentru a-și salva pielea. Dar dacă el merge prea departe și îi acuză pe nedrept, de tâlhărie de exemplu, asta se consideră înșelăciune și o iau ca pe o ofensă. Pe de altă parte, nu se arată prea înțelegători cu un deținut care dă de bucluc „lucrând” o victimă aflată în stare de ebrietate, aceasta fiind considerată o procedură inacceptabilă, el trebuind să știe acest lucru mai bine. La fel se întâmplă și dacă acesta este

destul de fraier încât să-și aleagă o victimă cu simțul umorului, știindu-se bine că asemenea indivizi nu sunt demni de încredere pentru a juca rolul cinstitului în HCJ pe tot parcursul jocului, până la faza finală „Hoții și vardiștii”. Deținuții cu experiență se tem de victimele care râd după ce au fost înșelate.

Trebuie subliniat faptul că o farsă nu este un joc de HCJ pentru că într-o farsă, Joey este cel care suferă, în timp ce în HCJ, Joey învinge, iar White suferă. O farsă este o formă de amuzament, pe când HCJ este un joc în care gluma este astfel aranjată încât să aibă efectul opus celui intenționat.

Este evident că HCJ este un joc cu trei sau patru participanți, poliția fiind al patrulea jucător, și este înrudit cu „Luați-vă la bătaie, tu cu el”.

## NOTĂ

Daterez mulțumiri d-lui Franklin Ernst de la California Medical Facility din Vacaville, d-lui William Collins de la California Rehabilitation Center din Norco și d-lui Laurence Means de la California Institution for Men din Tehachapi, pentru interesul lor continuu în studierea jocului „Hoții și vardiștii”, ca și pentru discuțiile și părerile critice, care mi-au fost de ajutor.

## REFERINȚE

1. Frederick Wiseman, în „Psychiatry and the Law: Use and Abuse of Psychiatry in a Murder Case” (*American Journal of Psychiatry*, 118, 289-299, 1961) dă un exemplu edificator și tragic al unei forme dure de „Hoții și vardiștii.” Este vorba de un tânăr de 23 de ani care și-a împușcat logodnica, după care s-a predat. Acest lucru nu a fost ușor de rezolvat, pentru că poliția nu a dat crezare poveștii până când tânărul nu a spus-o de patru ori. Mai târziu, el a declarat: „Mi se părea că îmi era sortit să-mi sfârșesc viața în scaunul electric. Dacă așa stăteau lucrurile, așa și trebuia să se întâmple.” Autorul spune că era caraghios de imaginat că un juriu laic putea înțelege mărturia psihiatrică complexă care a fost oferită la proces, în argou tehnic. În termeni de joc, problema centrală poate fi exprimată în cuvinte simple: un băiat de nouă ani hotărăște (din motive prezentate clar la proces) că soarta lui este să sfârșească pe scaunul electric. El își petrece tot restul vieții tinzând către acest țel și folosindu-și prietena ca țintă iar la sfârșit trece la fapte.
2. Pentru informații suplimentare despre „Hoții și vardiștii” și jocuri jucate între deținuți, vezi: Ernst, F.H. și Keating, W. C., „Psychiatric Treatment of the California Felon.” *American Journal of Psychiatry*, 120: 974-979, 1964.

## CAPITOLUL UNSPREZECE JOCURI DIN CABINETUL DE CONSULTAȚII

Jocurile jucate cu tenacitate în situații terapeutice sunt cele mai importante pentru analistul profesionist de jocuri. În funcție de rolul agentului, există trei tipuri de jocuri:

1. Jocuri jucate de terapeut și cei care lucrează la un caz: „Nu încerc decât să te ajut” și „Psihiatrie.”
2. Jocuri jucate de oameni instruiți în acest scop și care sunt pacienți în grupuri de terapie, cum este „Sera.”
3. Jocuri jucate de pacienții neinstruiți și clienți: „Nevoiașul”, „Țăranul”, „Prostul” și „Picior de lemn.”

### 1. SERA

*Teză:* Este o variantă a jocului „Psihiatrie”, jucat în forma cea mai dură de tinerii specialiști în științe sociale, cum ar fi psihologii din clinici. În compania colegilor lor, acești tineri tind să joace „Psihanaliză”, adesea într-un mod glumeț, folosind expresii de felul: „Ți se vede ostilitatea” sau „Cât de mecanic poate ajunge să fie un mecanism de apărare?” În mod normal, aceasta este o formă de distracție amuzantă și inofensivă; constituie o fază firească din experiența lor de învățare și dacă din grup fac parte niște tipi originali, totul devine foarte amuzant. (Preferința autorului este „Văd că iar am intrat în Săptămâna Parapraxismului Național”) Ca pacienți în grupuri de psihiatrie, unii dintre aceștia se pot implica mai serios în această critică reciprocă; însă, pentru că nu este prea eficientă în această situație, ea trebuie totuși condusă de un terapeut. Ceea ce urmează se poate transforma astfel într-un joc „Sera.”

Există o puternică tendință a proaspeților absolvenți să arate un respect exagerat pentru ceea ce ei numesc „Sentimente autentice.” Expresia unui astfel de sentiment poate fi precedată de un anunț că acesta este pe cale să apară. După anunț, sentimentul este descris, sau mai degrabă prezentat grupului, ca și când ar fi o floare rară care ar trebui privită cu venerație. Reacțiile celorlalți membri sunt primite cu solemnitate și ei își iau aerul unor experți cunoscători la o grădină botanică. Problema pare să fie, în argoul analizei jocului, dacă acesta este suficient de bun pentru a fi expus la Expoziția Națională de Sentimente. Dacă terapeutul intervine cu întrebări, acest lucru este considerat ca o gravă ofensă, ca și când un nătărău neîndemânatic ar strivi petalele gingașe ale unei plante care înflorește o dată la o sută de ani. Sigur că terapeutul simte că pentru a înțelege anatomia și fiziologia unei flori s-ar putea să fie nevoie să o disece.

*Antiteză.* Antiteza, care este crucială pentru programul terapeutic, este ironia descrierii prezentate anterior. Dacă jocul este lăsat să se desfășoare, el poate dura ani de zile, fără să se schimbe ceva, după care pacientul ar putea considera că a avut o „experiență terapeutică” în timpul căreia a „exprimat ostilitate” și a învățat să „facă față sentimentelor” într-un mod care îi dă un avantaj față de colegii lui mai puțin norocoși. Totodată, s-ar putea să se fi petrecut ceva mai puțin important din punct de vedere dinamic și, cu siguranță, investiția de timp nu a dat rezultate terapeutice maxime.

Ironia din descrierea inițială nu este îndreptată împotriva pacienților, ci împotriva profesorilor lor și a mediului lor cultural care încurajează asemenea pretenții exagerate. Plasată la momentul potrivit, o remarcă sceptică i-ar putea face să se despartă, spre binele lor, de influențe Parentale vanitoase, conducând astfel la o vigoare mai scăzută a tranzacțiilor dintre ei. În loc să cultive sentimente într-o atmosferă supraîncălzită de seră, le-am putea lăsa mai bine să crească în mod firesc, pentru a fi apoi culese atunci când s-au copt.

Avantajul cel mai evident al acestui joc este cel psihologic extern, pentru că evită intimitatea prin stabilirea unor condiții speciale în care să poată fi exprimate sentimente, precum și a unor restricții speciale asupra răspunsurilor celor prezenți.

## 2. NU ÎNCERC DECÂT SĂ TE AJUT

*Teză.* Acest joc poate fi jucat în orice situație profesională și nu doar de psihoterapeuți și lucrători în binefacere. Cu toate acestea, el este întâlnit cel mai adesea în forma sa cea mai înfloritoare printre asistenții sociali cu un anume tip de pregătire. Analiza acestui joc i-a fost lămurită autorului în niște împrejurări curioase. Toți participanții la un joc de pocher au ieșit, cu excepția a doi dintre ei: un cercetător psiholog și un om de afaceri. Omul de afaceri, care avea cărți bune, a pariat; psihologul, care avea cărți imbatabile, a ridicat miza. Omul de afaceri se arătă surprins în timp ce psihologul spuse glumeț: „Nu te supăra! Nu încerc decât să te ajut!” Omul de afaceri ezită și în cele din urmă mai puse bani. Psihologul își arată cărțile, iar celălalt le aruncă pe ale sale dezgustat. Cei de față au răs atunci de gluma psihologului, iar păgubașul remarcă mahnit: „Grozav m-ai mai ajutat!” Psihologul aruncă scriitorului o privire cu înțeles, care vroia să spună că gluma fusese făcută într-adevăr în detrimentul profesiei de psihiatru. În acel moment a devenit clară structura acestui joc.

Lucrătorul sau terapeutul sau oricine altcineva, indiferent de profesie, dă un sfat unui client sau unui pacient. Pacientul revine spunând că sugestia nu a avut efectul așteptat. Lucrătorul ridică din umeri la eșecul său, cu un sentiment de resemnare și încearcă din nou. Dacă este atent, va simți că îl încearcă frustrarea, însă oricum va mai încerca o dată. De obicei nu prea simte nevoia să se întrebe care îi sunt motivele pentru că știe că mulți dintre colegii săi de breaslă trec prin asemenea situații și că el respectă procedura „corectă” și va primi sprijinul total al șefilor lui.

Dacă întâlnește un jucător înverșunat, cum ar fi un obsedat ostil, el va constata că îi va fi din ce în ce mai greu să se simtă în largul lui. Apoi dă de bucluc și lucrurile se vor înrăutăți încet-încet. În cel mai rău caz, întâlnește un paranoic furios care va da buzna într-o zi strigând: „Uite ce am făcut din cauza ta!” Și atunci frustrarea lui va ieși la lumină sub forma gândului rostit sau nerostit: „Dar nu încercam decât să te ajut!” Uimirea lui la vederea nerecunoștinței i-ar putea provoca o suferință considerabilă, arătând motivele complexe aflate la baza comportamentului său. Uimirea reprezintă rezultatul final.

Personalul autorizat nu trebuie confundat cu cei care joacă „Nu încerc decât să te ajut” (NIDA). „Cred că putem face ceva”, „Știu

eu ce trebuie făcut”, „Am fost pus să te ajut”, sau „Plata pentru ca eu să te ajut...” diferă de „Nu încerc decât să te ajut.” Primele patru – în forma lor de bună credință – reprezintă oferte de Adult prin care calificarea profesională este pusă în slujba pacientului sau clientului aflat în suferință; NIDA are un motiv ulterior care este mai important decât priceperea profesională în determinarea rezultatului. Acest motiv se bazează pe faptul că oamenii sunt nerecunoscători și te dezamăgesc. Perspectiva succesului este alarmantă pentru Părintele din personalitatea profesionistului și constituie o invitație la sabotaj pentru că succesul i-ar amenința poziția. Jucătorul de NIDA are nevoie să se asigure că ajutorul său nu va fi acceptat indiferent de înverșunarea cu care va fi oferit. Clientul răspunde cu „Uite cât de mult îmi dau osteneala” sau „Nu mă poți ajuta cu nimic.” Jucătorii mai flexibili pot face compromisuri: este normal ca oamenii să accepte un ajutor cu condiția să dureze mult până îl acceptă. Din acest motiv, terapeuții au tendința să se simtă obligați să se scuze dacă au obținut rezultate rapide, pentru că știu că unii dintre colegii îi vor critica la ședințele cu personalul. La polul opus față de jucătorii înverșunați de NIDA – cum sunt cei aflați printre lucrătorii sociali – se află avocații buni care își ajută clienții fără să se implice personal sau sentimental. În acest caz, măiestria ia locul înverșunării voalate.

Unele școli de asistență socială par să fie în primul rând niște academii pentru instruirea jucătorilor profesioniști de NIDA și nu le este ușor absolvenților lor să renunțe să mai joace. Un exemplu, care ar putea ajuta la ilustrarea câtorva dintre punctele premergătoare, poate fi găsit în descrierea jocului complementar „Nevoiașul.”

NIDA precum și variantele acestuia pot fi găsite cu ușurință în viața de toate zilele. El este jucat de prietenii de familie și de rude (de ex., „Îți fac eu rost de asta la un preț mic”), și de adulții care fac muncă comunitară cu copiii. Este unul dintre jocurile preferate ale părinților, iar jocul complementar jucat de copii este de obicei „Uite ce-am făcut din cauza ta.” Din punct de vedere social, este o posibilă variantă la „Schlemiel”, în care pagubele sunt făcute nu din impulsivitate, ci mai degrabă din încercarea de a fi de ajutor; în acest caz, clientul este reprezentat de o victimă care ar putea juca „De ce trebuie să mi se întâmple asta tocmai mie?” sau o variantă a acestuia.

*Antiteză.* Există mai multe tipuri de mijloace la îndemâna specialistului pentru a trata o invitație de participare la acest joc.

iar alegerea lui va fi în funcție de relațiile dintre el și pacient, și mai ales de atitudinea Copilului din personalitatea pacientului.

1. Antiteza psihanalitică clasică este cea mai radicală și mai grea pentru pacient. Invitația este complet ignorată. Pacientul își dă atunci tot mai mult osteneala. La un moment dat cade într-o stare de disperare, manifestată prin furie sau depresie, ceea ce reprezintă semnul că nu au fost satisfăcute condițiile unui joc. Această stare de lucruri poate duce la o confruntare utilă.

2. Se poate încerca o confruntare mai blândă (dar nu afectată) la prima invitație. Terapeutul afirmă că este terapeutul pacientului, și nu impresarul lui.

3. O procedură mai blândă este introducerea pacientului într-un grup terapeutic și lăsarea celorlalți pacienți să abordeze problema.

4. În cazul unui pacient cu tulburări acute, s-ar putea să fie nevoie să se joace jocul pe parcursul fazei inițiale. Acești pacienți ar trebui tratați de un psihiatru care, fiind cadru medical, poate recomanda pentru tratamentul unor astfel de persoane, atât medicamente cât și măsurile igienice încă valoroase, chiar și în aceste vremuri ale tranchilizantelor. Dacă medicul recomandă un regim de igienă care poate cuprinde băi, exerciții fizice, perioade de odihnă și mese regulate, toate în paralel cu medicația, pacientul (1) respectă regimul și se simte mai bine, (2) respectă cu strictețe regimul și se plânge că nu-i folosește, (3) amintește întâmplător că a uitat să respecte sfaturile sau că a abandonat regimul pentru că nu-i era de nici un folos. În al doilea și al treilea caz, este la latitudinea psihiatrului să hotărască dacă pacientul poate fi supus analizei jocului în acel moment sau dacă este indicată o altă formă de tratament care să-l pregătească pentru psihoterapie, mai târziu. Înainte de a lua o hotărâre asupra căii pe care trebuie s-o urmeze, psihiatrul trebuie să evalueze cu atenție relația de coordonare între regim și tendința pacientului de a juca jocuri în paralel cu acest regim.

Pe de altă parte, pentru pacient antiteza este „Nu-mi spune ce să fac ca să mă ajut, îți spun eu ce trebuie făcut ca să mă ajuti.” Dacă terapeutul este cunoscut a fi un Schlemiel, antiteza corectă pe care trebuie să o folosească pacientul este: „Nu mă ajuta pe mine, ajută-l pe el.” Însă jucătorii serioși de „Nu încerc decât să te ajut” duc lipsă, în general, de simțul umorului. Mutările antitetice din partea unui pacient sunt de obicei privite nefavorabil și pot duce la o dușmănie pe viață din partea terapeutului. În viața de zi cu zi, asemenea mutări nu trebuie inițiate decât dacă respectivul

este pregătit să le ducă până la capăt fără milă și să suporte consecințele. De exemplu, a refuza disprețuitor o rudă care „Îți poate cumpăra ceva la preț mic”, poate duce la serioase complicații în familie.

## ANALIZĂ

*Teză:* Nimeni nu face niciodată ce-i spun.

*Scop:* Atenuarea sentimentului de vinovăție.

*Roluri:* Personalul Auxiliar, Client.

*Dinamică:* Masochism.

*Exemple:* (1) Copii care învață, intervine părintele. (2) Asistent social și client.

*Paradigmă Socială:* Părinte-Copil.

Copil: „Ce să fac acum?”

Părinte: „Uite ce să faci!”

*Paradigmă Psihologică:* Părinte-Copil.

Părinte: „Uite ce eficient sunt.”

Copil: „Te fac să fii ineficient.”

*Mutări:* (1) Se cer instrucțiuni – Se dau instrucțiuni. (2) Procedură ineficientă – Reproș. (3) Demonstrarea ineficienței procedurilor – Scuze implicite.

*Avantaje:* (1) Psihologic Intern – martiriu. (2) Psihologic Extern – evită înfruntarea imperfecțiunilor. (3) Social Intern – „APP”, Tip Proiectiv; nerecunoștință. (4) Social Extern – „Psihoterapie”, Tip Proiectiv. (5) Biologic – reproșuri de la client, laude de la șefi. (6) Existențial – Toți oamenii sunt nerecunoscători.

## 3. NEVOIAȘUL

*Teză.* Teza acestui joc este cel mai bine exprimată de Henry Miller în *Colosul din Maroussi*: „Evenimentul trebuie să se fi petrecut în anul în care îmi căutam un serviciu fără să am cea mai mică intenție să-l găsec. Mi-a amintit de faptul că, deși mă credeam teribil de disperat, nici măcar nu mă obosisem să caut la anunțurile cu oferte de serviciu.”

Acest joc este unul dintre cele complementare cu „Nu încerc decât să te ajut” (NIDA), așa cum este el jucat de lucrătorii sociali

care își câștigă astfel existența. „Nevoiașul” este jucat cu egal profesionalism și de clientul care de asemenea își câștigă existența în acest fel. Experiența scriitorului în privința jocului „Nevoiașul” este limitată, dar relatarea care urmează, făcută de unul dintre cei mai buni studenți ai săi, ilustrează natura acestui joc și locul său în societatea noastră. D-na Black este lucrător social la agenția de ajutor social al cărei scop declarat, și pentru care a primit o subvenție de la guvern, este redresarea economică a localnicilor – ceea ce înseamnă de fapt a-i ajuta să-și găsească o slujbă stabilă și plătită corespunzător. Conform rapoartelor oficiale, clienții acestei agenții „făceau progrese” continuu, dar, de fapt, puțini dintre ei erau de fapt „redresați.” Acesta era un lucru de înțeles, se spunea, pentru că cei mai mulți dintre ei fuseseră clienți ai ajutorului social ani la rând, trecând de la o agenție la alta și uneori fiind ajutați de cinci sau șase agenții în același timp, așadar era clar că aceștia erau niște „cazuri dificile.”

D-na Black, datorită instruirii ei în analiza jocului, și-a dat curând seama că personalul agenției la care lucra ea juca un joc de NIDA, și s-a întrebat atunci cum oare răspundeau clienții la acest joc. Ca să verifice acest lucru, ea i-a întrebat pe propriii ei clienți de la o săptămână la alta câte ocazii de slujbă le dăduseră curs. A descoperit că, deși aceștia trebuiau teoretic să caute insistent de lucru de la o zi la alta, ei, de fapt, se străduiau prea puțin, iar puținele eforturi pe care le făceau erau mai mult de formă. De exemplu, un bărbat a afirmat că a răspuns cel puțin unui anunț pe zi, în căutare de slujbă. „Ce fel de slujbă?” l-a întrebat ea. El i-a răspuns că era vorba de vânzări. „Acesta este singurul tip de anunț căruia i-ai dat curs?” l-a întrebat ea. El i-a spus că da, dar că, din păcate, era bâlbaș, ceea ce îl împiedica să-și facă o astfel de carieră. Cam în această fază, șeful ei a fost atenționat că ea pune aceste întrebări și a muștrat-o pentru că făcea presiuni nepermise asupra clienților ei.

D-na Black s-a hotărât totuși să meargă înainte și să-i repună în drepturi pe câțiva dintre ei. I-a ales pe aceia care erau apți de muncă și nu aveau nici un motiv serios să mai trăiască din ajutor social. Cu acest grup pe care și l-a ales, a început NIDA și „Nevoiașul.” Când erau pe punctul să-i dea dreptate, ea le-a spus că dacă nu-și găsec o slujbă, le anulează ajutorul social și îi mută la o altfel de agenție. Mulți dintre ei și-au găsit slujbă aproape imediat, unii chiar prima slujbă după ani de zile. Dar erau indignați de atitudinea

ei și unii i-au scris șefului ei scrisori în care se plâneau de ea. Șeful a chemat-o și a muștrat-o din nou mai aspru, pe motiv că deși foștii ei clienți lucrau, nu erau „de fapt redresați.” Șeful a remarcat că se pune problema dacă să o mai păstreze pe d-na Black în agenție sau nu. D-na Black a încercat cu tact – atât cât își putea permite ca să nu-și piardă postul – să afle ce însemna pentru agenție „adevărată redresare.” Dar acest lucru nu a fost clarificat. I s-a spus doar că „exercita presiuni nepermise” asupra oamenilor, iar faptul că ei își întrețineau familiile, pentru prima oară în ani de zile, nu i se datora ei nicidecum.

Pentru că ea avea nevoie de acea slujbă și era în pericol să o piardă, câțiva dintre prietenii ei au încercat să o ajute. Directorul respectat al unei clinici de psihiatrie i-a scris șefului agenției, afirmând că auzise de realizările deosebite ale d-nei Black în munca ei cu clienții agenției și îi cerea permisiunea să discute rezultatele ei într-o ședință cu personalul clinicii pe care o conducea. Șeful agenției a refuzat să-și dea acordul.

În cazul acesta, regulile „Nevoiașului” au fost stabilite de agenție pentru a completa regulile locale ale NIDA. Între lucrător și client exista o înțelegere tacită care suna astfel:

– L: „Am să încerc să te ajut (dacă nu reușești să te descurci).”

– C: „Am să-mi caut o slujbă doar (dacă nu trebuie să-mi și găsesc).”

Dacă un client a stricat înțelegerea ducând-o mai bine, agenția a pierdut un client, iar acesta și-a pierdut ajutorul social, ambii simțindu-se penalizați. Dacă un funcționar ca d-na Black a stricat înțelegerea, determinându-l de fapt pe client să-și găsească o slujbă, agenția a fost penalizată prin plângerea clientului, ceea ce a ajuns în atenția autorității, iar clientul, și în acest caz, și-a pierdut ajutorul social.

Atâta timp cât ambele părți au respectat regulile implicite, au căpătat ceea ce au vrut. Clientul și-a obținut ajutorul social și a aflat curând ceea ce vroia agenția în schimb: o ocazie de „extindere” (ca parte a jocului NIDA) plus „material clinic” (care să fie prezentat la conferințe cu personalul „care au clientul în centrul atenției”). Clientul era bucuros să se încadreze acestor cerințe care îi produceau tot atâta plăcere cât îi produceau agenției. Astfel toată lumea era mulțumită și nimeni nu simțea dorința să pună capăt unei relații atât de satisfăcătoare. D-na Black, în loc de „extindere”, a încercat o „restrângere” și a propus o conferință cu personalul „care să aibă comunitatea în centrul atenției”, în locul „clientului

în centrul atenției”; acest lucru a dat totul peste cap în ciuda faptului că ea nu făcea altceva decât să acționeze în conformitate cu regulile prestabilite între părți.

Trebuie subliniate două aspecte aici: mai întâi, „Nevoiașul” ca joc și nu condiție datorată incapacității fizice, mentale sau economice, este jucat doar de un număr restrâns de clienți ai agențiilor de ajutor social. În al doilea rând, jocul va fi sprijinit doar de funcționarii sociali care sunt instruiți să joace NIDA. Ei nu va fi tolerat bine de alți funcționari.

„Veteranul” și „Clinica” sunt jocuri înrudite. „Veteranul” presupune aceeași relație de simbioză de această dată între Administrația Veteranilor, sau organizații înrudite, și un anumit număr de „veterani de profesie” care împărtășesc privilegiile legitime ale foștilor militari invalizi. „Clinica” este jucat de un anumit număr dintre cei care frecventează departamentele de pacienți externi din spitalele mari. Spre deosebire de cei care joacă „Nevoiașul” sau „Veteranul”, pacienții care joacă „Clinica” nu primesc nici o remunerație, dar au alte avantaje. Ei servesc un scop social, pentru că sunt dispuși să coopereze la instruirea personalului medical și la studierea evoluției unor boli. Adultul din ei poate avea astfel o satisfacție îndreptățită, pe care jucătorii de „Nevoiaș” și „Veteran” nu o au la îndemână.

*Antiteză.* Dacă este indicată, antiteza constă în neacordarea beneficiilor. Aici riscurile nu țin în primul rând de jucător în sine cum se întâmplă în majoritatea jocurilor, ci de cât este de simptomatic din punct de vedere cultural și cât este de încurajat de jucătorii complementari de NIDA. Amenințarea vine de la colegii de breaslă și de la publicul stârmit, agențiile guvernamentale și sindicate. Plângerile care urmează după o demonstrație de anti-„Nevoiașul” pot duce la o manifestare zgomotoasă de „Da, da. Ce spunei de asta?”, care poate fi considerat o operațiune sau o formulă de petrecere a timpului, constructivă, sănătoasă, chiar dacă uneori descurajează sinceritatea. De fapt, întregul sistem politic american de libertăți democratice se bazează pe permisiunea (inexistentă în multe alte forme de guvernământ) de a pune acea întrebare. Fără o asemenea permisiune, progresul social umanitar este grav frânat.

#### 4. ȚĂRANCA

*Teză.* Țăranca prototip este săteanca bulgară suferindă de artrită, care își vinde singura ei vacă pentru a face rost de bani ca să meargă la clinica universitară din Sofia. Acolo, profesorul o examinează și cazul ei i se pare atât de interesant încât îl prezintă în fața studenților la medicină, în cadrul unei demonstrații clinice. El subliniază nu numai patologia, simptomele, și diagnosticul ei, ci și tratamentul. Această procedură o umple de respect. Înainte să plece înapoi în satul ei, profesorul îi dă o rețetă și îi explică tratamentul mai amănunțit. Ea este copleșită de admirație pentru știința lui și exclamă pe bulgărește echivalentul lui „Vai, Professore, sunteți minunat!” Totuși ea nu folosește rețeta. Mai întâi, în satul ei nu este nici o farmacie; pe urmă, chiar dacă ar fi, ea nu ar da din mână o hârtie atât de prețioasă. Nu are nici condiții materiale să urmeze restul tratamentului: dietă, hidroterapie etc. Își duce mai departe zilele grele, chinuită ca înainte, dar fericită că poate spune oricui despre tratamentul minunat pe care i l-a prescris marele profesor de la Sofia, pe care îl pomenește în fiecare seară când își face rugăciunea.

Câțiva ani mai târziu, Profesorul, care mergea să vadă un pacient bogat, dar pretențios, trece prin satul de unde era femeia, nefiind tocmai bine dispus în acea zi. Își amintește de țărancă atunci când aceasta se repede să-i sărute mâna și să-i aducă aminte de regimul minunat pe care i-l recomandase el cu ani în urmă. El îi acceptă îngăduitor omagiul și se arată foarte mulțumit mai ales când ea îi spune cât de bine i-a făcut tratamentul. De fapt el este așa de încântat încât nici nu observă că femeia șchioapătă mai rău ca niciodată.

*Din punct de vedere social,* „Țăranca” se mai joacă într-o formă inocentă și una disimulată, ambele cu motto-ul: „Vai, sunteți minunat d-le Murgatroyd!” (VSMM). În forma inocentă, d-l Murgatroyd chiar este minunat. El este un cunoscut poet, pictor, filantrop sau un om de știință, iar tinere doamne naive sunt în stare adesea să facă un drum mai lung, sperând să-l întâlnească pentru a se așeza cu adorație la picioarele lui și pentru a-i idealiza imperfecțiunile. O femeie mai rafinată care se hotărăște cu bună știință să aibă o legătură amoroasă sau să se căsătorească cu un astfel de om, pe care îl adoră sincer și îl apreciază, ar putea fi perfect conștientă de slăbiciunile lui. Ar putea chiar să le speculeze ca să obțină ceea ce dorește. La aceste două tipuri de femei, jocul pornește de la idealizarea sau exploatarea imperfecțiunilor, iar inocența stă în

respectul lor autentic pentru realizările lui, pe care ele sunt capabile să le evalueze corect.

În formă disimulată, Murgatroyd poate fi sau nu minunat, dar el se confruntă cu o femeie incapabilă să îl aprecieze în cel mai bun sens; poate că ea este o prostituată de mare clasă. Ea joacă „Biata de mine” și folosește „Vai, ce minunat sunteți, d-le Murgatroyd” doar ca să-l flateze și să-și atingă scopul. În sinea ei, ea poate fi copleșită de el sau să-l ia în râs; ceea ce vrea sunt condițiile care i se oferă o dată cu el.

*Din punct de vedere clinic,* „Țăranca” este jucat în două forme asemănătoare, cu motto-ul: „Vai, sunteți minunat, Professore!” (VSMP). În forma inocentă, pacientul/a o duce bine atâta vreme cât crede în VSMP, ceea ce îi creează terapeutului obligația să se poarte frumos și în public și în viața particulară. În forma disimulată, pacientul speră ca terapeutul să răspundă la VSMP și să creadă: „Sunteți deosebit de sensibil!” (SDS). O dată ce îl prinde pe această poziție, îl poate face să pară ridicol și apoi trece la alt terapeut; dacă el nu poate fi prea ușor înșelat, chiar ar putea să o ajute.

Cel mai simplu mod pentru pacientă să câștige VSMP este să nu îi meargă mai bine. Dacă este mai răutăcioasă, ea ar putea să-și dea și mai mult osteneala să-l facă pe terapeut să pară ridicol. O femeie a jucat VSMP cu psihiatrul ei fără nici o atenuare a simptomelor; în cele din urmă l-a părăsit cu multe plecăciuni și scuze. Apoi s-a dus la preotul ei după ajutor și a jucat și cu el VSMP. După câteva săptămâni ea l-a sedus într-un joc „Violatorul” gradul II. Apoi i-a spus vecinului ei, confidențial, peste gardul curții din spate, cât de dezamăgită a fost să constate că un om atât de subțire ca Reverendul Black, într-un moment de slăbiciune, a putut să-i facă avansuri unei femei nevinovate și neatrăgătoare ca ea. Cunoscând-o pe soția lui, sigur că putea să-l ierte, totuși etc. Această mărturisire i-a scăpat întâmplător și abia după aceea și-a amintit, „spre groaza ei” că vecinul făcea parte din ierarhia acestei biserici. Dar un al doilea psihiatru a introdus-o într-un grup de terapie unde nu putea să mai manipuleze așa ca înainte. Apoi, neavând nici un joc de VSMP sau SDS cu care să-și ocupe timpul de vindecare, ea a început să-și examineze mai îndeaproape comportamentul și, cu ajutorul grupului, a reușit să renunțe la ambele ei jocuri: VSMP și „Violatorul.”

*Antiteză.* Terapeutul trebuie mai întâi să hotărască dacă jocul este jucat cu inocență și atunci să-l lase să curgă mai departe spre

binele pacientei, până când Adultul ei este suficient de bine stabilit pentru a risca vreun fel de contramăsuri. Dar, dacă jocul nu este inocent, atunci contramăsurile ar putea fi luate cu prima ocazie care se ivește, după ce pacienta a fost pregătită suficient de bine așa încât să fie capabilă să înțeleagă ce se întâmplă. Atunci terapeutul refuză constant să-i dea sfaturi, și când pacienta începe să protesteze, el îi spune limpede că nu este vorba doar de „Psihiatrie insensibilă”, ci de o politică bine gândită. În timp util, refuzurile lui pot înfuria pacienta sau pot face să se precipite simptome de anxietate acută. Faza următoare depinde de gravitatea stării pacientei. Dacă este prea tulburată, reacțiile ei acute trebuie tratate cu proceduri psihiatrice sau analitice adecvate pentru a restabili situația terapeutică. Primul țel în formula disimulată a jocului este să se departajeze aspectul de Adult de cel de Copil ipocrit, pentru ca jocul să poată fi analizat.

În relații sociale, trebuie evitate legături intime cu jucătorul de VSMP inocent, pentru că orice agent inteligent al actorului va face impresie asupra clienților săi. Pe de altă parte, femeile care joacă VSMP disimulat sunt uneori inteligente și interesante dacă pot fi dezvățate de acest joc și se pot dovedi o prezență încântătoare în cercul social al familiei.

## 5. PSIHIATRIE

*Teză.* Ca procedură, „Psihiatrie” trebuie diferențiată de jocul cu același nume. Conform probelor pe care le avem la dispoziție prezentate în formulă clinică corespunzătoare în publicațiile științifice, următoarele propuneri – printre altele – sunt valoroase în tratarea afecțiunilor psihiatrice: terapie de șoc, hipnoză, medicamente, psihanaliză, ortopsihiatrie și terapie de grup. Mai există și altele care nu sunt folosite în mod curent și care nu vor fi discutate aici. Oricare dintre acestea poate fi folosită în jocul „Psihiatrie” care se bazează pe poziția „Eu sunt vindecător”, susținut de o diplomă: Scrie aici, sunt vindecător. Trebuie remarcat faptul că în orice caz, aceasta este o poziție binevoitoare, constructivă, și că oamenii care joacă „Psihiatrie” pot face mult bine, cu condiția să fie bine instruiți.

Este posibil, totuși, să se obțină bune rezultate terapeutice dacă ardoarea terapeutică este temperată. *Antiteza* a fost cel mai bine

exprimată cu mult timp în urmă de Ambroise Paré care a spus: „Eu îi tratez, dar Dumnezeu îi vindecă.” Orice student la medicină află de acest dicton, și de altele precum: *primum non nocere* și expresii de felul: *vis medicatrix naturae*. Este puțin probabil totuși ca terapeuții fără pregătire medicală să aibă cunoștință de asemenea străvechi măsuri de precauție. E posibil ca la poziția „Sunt un vindecător pentru că scrie aici că sunt vindecător” să apară o reacție negativă, ea putând fi înlocuită cu succes de ceva de genul: „Am să pun în practică procedurile terapeutice pe care le-am învățat, în speranța că ele vor fi de oarecare folos.” Aceasta evită posibilitatea jocurilor bazate pe: „De vreme ce eu sunt vindecător, dacă nu te faci bine e vina ta” (de exemplu, „Nu încere decât să te ajut”), sau „De vreme ce ești vindecător, pentru tine mă fac bine.” (de ex.: „Țăranca”). Toate aceste lucruri sunt desigur cunoscute în principiu de orice terapeut conștiincios. Cu siguranță că orice terapeut care a prezentat vreodată un caz la o clinică cu reputație a fost pus la curent cu aceste aspecte. La fel, o clinică bună poate fi considerată acea clinică în care terapeuților li se aduc la cunoștință aceste lucruri.

De cealaltă parte, jocul „Psihiatrie” iese mai ușor la iveală în cazul pacienților care au fost tratați anterior de terapeuți mai puțin competenți. De exemplu, unii pacienți își aleg cu atenție psihanaliză slabă, se mută de la unul la altul, demonstrând că nu pot fi vindecați, învățând în același timp să joace un joc tot mai acut de „Psihiatrie”; câteodată chiar unui medic de primă mână îi este greu să separe grâul de neghină. Tranzacția duplex de partea pacientului este:

Adult: „Vin ca să fiu vindecat.”

Copil: „N-o să mă vindec niciodată, dar ai să mă înveți să fiu un nevrotic mai bun (să joc mai bine „Psihiatrie”).”

„Sănătate mentală” se joacă asemănător; aici afirmația Adultului este: „Totul va merge spre bine dacă aplic principiile sănătății mentale despre care am citit și am auzit.” O pacientă a învățat să joace „Psihiatrie” de la un terapeut, „Sănătate mentală” de la altul și apoi, ca urmare a unui alt efort, a învățat să joace destul de bine „Analiza tranzacțională.” Atunci când s-a discutat sincer cu ea acest lucru, a fost de acord să nu mai joace „Sănătate mentală”, dar a cerut să fie lăsată să continue să joace „Psihiatrie” pentru că o făcea să se simtă în largul ei. Psihiatrul a fost de acord. Astfel, ea a continuat timp de câteva luni să-și recite visele și interpretările pe care le dădea ea acestor vise la intervale de o săptămână. În cele



din urmă, parțial poate din recunoștință, a hotărât că ar fi interesant să afle ce se petrece în realitate cu ea. A devenit interesată în mod serios de analiza tranzacțională, cu rezultate bune.

O variantă de „Psihiatrie” este „Arheologie” (titlul prin bunăvoința dr. Norman Reider din San Francisco), în care pacienta ia atitudinea că dacă ar putea afla butonul, ca să zicem așa, totul va fi deodată în ordine. Aceasta duce la o meditație continuă asupra întâmplărilor din copilărie. Uneori terapeutul poate fi atras într-un joc de „Critică”, în care pacienta își descrie sentimentele în diferite situații, iar terapeutul îi spune ce nu e bine în legătură cu ele. „Auto-exprimare”, care este un joc obișnuit în unele grupuri de terapie, se bazează pe dogma „Sentimentele sunt bune.” Un pacient care folosește cuvinte vulgare, de exemplu, poate fi aplaudat sau măcar implicit lăudat. Totuși un grup sofisticat va observa repede că acesta e un joc.

Unii membri ai grupurilor de terapie devin pricepuți în identificarea jocurilor de gen „Psihiatrie” și vor atenționa în scurt timp un nou pacient dacă ei consideră că acesta joacă „Psihiatrie” sau „Analiza tranzacțională”, în loc să folosească proceduri de grup pentru a obține o cunoaștere legitimă. O femeie care s-a transferat de la un grup de „Auto-exprimare” dintr-un oraș, într-un grup mai puțin sofisticat dintr-un alt oraș a relatat o istorie despre o relație incestuoasă din copilăria ei. În locul respectului la care se aștepta după relatarea repetată a acestei istorii, a fost întâmpinată cu o indiferență care i-a provocat furie. A descoperit cu uimire că noul grup era mai interesat de furia ei tranzacțională decât de istoricul incestului ei și pe un ton iritat, aruncă ceea ce în mintea ei avea să fie cea mai grea insultă: i-a acuzat că nu sunt freudian. Freud însuși lua mult mai în serios psihanaliza, desigur, și evita să facă din ea un joc, spunând că el însuși nu era un freudian.

De curând a fost dezvăluită o nouă variantă de „Psihiatrie” numită „Spune-mi asta”, oarecum similară cu formula de distracție la petreceri „Douăzeci de întrebări.” White relatează un vis sau un incident, iar ceilalți membri, adesea și terapeutul, încearcă să-l interpreteze punând întrebări pertinente. Atât timp cât White răspunde, fiecare membru continuă să pună întrebări până când găsește una la care White nu poate să răspundă. Atunci Black se lasă pe spătarul scaunului cu o privire care spune: „Aha! Dacă ai fi putut răspunde la *asta*, cu siguranță că te-ai fi făcut mai bine, așa că eu mi-am jucat rolul *meu*” (Acesta se înrudește de departe

cu „De ce nu. Da, dar”). Unele grupuri de terapie se bazează în întregime pe acest joc și îl pot juca ani de zile fără prea multe schimbări sau progrese. „Spune-mi asta” îi oferă multă libertate lui White (pacientul), care, de exemplu, poate juca rolul tocmai simțindu-se ineficient; sau poate reacționa răspunzând la toate întrebările care i se pun, caz în care supărarea și disperarea celorlalți jucători devin curând vizibile, pentru că el îi tot bombardează cu: „V-am răspuns la toate întrebările și tot nu m-ați vindecat, atunci la ce sunteți buni?”

„Spune-mi asta” mai este jucat și în clasă, atunci când elevii știu că răspunsul „corect” la unele întrebări puse de un anumit tip de profesori nu poate fi găsit prin prelucrarea datelor reale, ci prin ghicirea uneia dintre mai multe variante de răspuns care l-ar mulțumi pe profesor. O variantă pedantă apare în predarea limbii grecești vechi; profesorul îl domină întotdeauna pe elev, și e în stare să-i dovedească neștiința făcând apel (referire) la unele trăsături de neînțeles ale textului.

## 6. PROSTUL

*Teză.* În forma mai blândă, teza jocului „Prostul” este: „Răd împreună cu tine de neîndemânarea și prostia mea.” Totuși, persoanele cu tulburări serioase îl pot juca într-un mod morocânos astfel: „Sunt un prost, așa sunt eu, așa că fă-mi ceva.” Ambele forme sunt jucate de pe poziția depresivă. Trebuie făcută o distincție între „Prostul” și „Schlemiel” în care poziția este mai agresivă, iar neîndemânarea este un îndemn la iertare. Trebuie diferențiat și de „Clovnul” care nu e un joc, ci o formă de petrecere a timpului, care întărește poziția „Sunt nostim și inofensiv.” Tranzacția critică în „Prostul” este ca White să-l facă pe Black să-i spună „prostule” sau să-i răspundă ca și când ar fi prost. Astfel White se poartă ca un Schlemiel, dar nu-și cere iertare, de fapt; iertarea îl stânjenește pentru că îi amenință poziția. Sau se comportă ca un clovn, dar fără să lase să se înțeleagă că glumește; el vrea ca purtarea lui să fie luată în serios, ca probă de prostie autentică. Există un câștig extern considerabil pentru că, cu cât White învață mai puțin, cu atât joacă mai convingător. De aceea, la școală nu are nevoie să studieze, iar la serviciu nu trebuie să-și strice stilul și să învețe ceva care ar putea duce la avansare. El a constatat de la o vârstă

fragedă că toată lumea e mulțumită de el atât timp cât e prost. În ciuda oricărei manifestări care să demonstreze contrariul. Oamenii sunt surprinși când, în momente de încordare, dacă el se hotărăște să se implice, se dovedește că nu e prost deloc – tot așa cum NU e prost Prâslea din basme.

*Antiteză.* Antiteza formei mai temperate este simplă. Neintrând în joc, neluând în răs neîndemânarea și alăturându-se prostiei, jucătorul de anti-„Prostul” își va face un prieten pe viață. Una dintre subtilități este că acest joc este jucat adesea de cei cu personalități ciclotimice sau maniaco-depresive. Când asemenea indivizi sunt euforici, e ca și cum ei ar dori cu adevărat ca cei din jurul lor să li se alăture atunci când fac haz de ei înșiși. Adesea acest lucru nu poate fi evitat, pentru că ei lasă impresia că îi vor purta pică celui care se abține – lucru care de altfel se întâmplă, de vreme ce acela care se abține le amenință poziția și le strică jocul. Dar, atunci când sunt deprimați și resentimentele lor față de cei care au răs împreună cu ei sau de ei ies la iveală, cel care s-a abținut știe că a procedat corect. S-ar putea ca el să fie singurul pe care pacientul să-l suporte în cameră sau cu care să vorbească atunci când este retras, toți foștii „prieteni” care s-au distrat în timpul jocului fiind tratați acum ca dușmani.

Nu are nici un rost să i se spună lui White că de fapt el nu este prost. S-ar putea să aibă o inteligență limitată și să fie perfect conștient de acest lucru, ceea ce a și declanșat jocul. S-ar putea totuși să existe anumite domenii în care să fie superior. Adesea, unul dintre acestea este pătrunderea psihologică. Nu e nimic rău în a arăta respectul cuvenit pentru asemenea aptitudini, dar încercările stângace de „mângâiere” sunt cu totul altceva. Acestea din urmă ar putea să-i ofere amara satisfacție de a-și da seama că sunt alții mai proști ca el, însă aceasta nu este decât o slabă consolare. O asemenea „mângâiere” nu este, cu siguranță, cea mai inteligentă procedură terapeutică; de obicei, aceasta este o mutare într-un joc de „Nu încerc decât să te ajut.” Antiteza jocului „Prostul” nu vine să înlocuiască un joc, ci înseamnă pur și simplu abținerea de a juca „Prostul.”

Antiteza formei morocănoase este o problemă mai complicată, pentru că jucătorul morocănos încearcă să provoace NU răsete sau batjocură, ci neputință sau exasperare, ceea ce reușește pentru că le poate face față în conformitate cu propria-i provocare: „Fă-mi ceva.” Așa se face că el câștigă oricum. Dacă Black nu face nimic,

este din cauză că se simte neputincios, iar dacă face ceva, este pentru că este exasperat. De aceea, acești indivizi sunt predispuși să joace și „De ce nu – Da, dar” din care pot avea aceleași satisfacții, dar în forma mai moderată. Nu există o soluție ușoară în acest caz și nici nu se întrevide vreuna până în momentul în care se va înțelege mai clar psihodinamica acestui joc.

## 7. PICIOR DE LEMN

*Teză.* Forma cea mai spectaculoasă de „Picior de lemn” este „Pretextul nebuniei.” Aceasta poate fi tradusă în termeni tranzacționali în felul următor: „La ce te poți aștepta de la cineva cu tulburări afective, cum sunt eu – să se abțină să omoare oameni?” La care juriului i se cere să răspundă: „Sigur că nu, nici nu aveam intenția să-ți interzicem acest lucru!” „Pretextul nebuniei”, jucat ca joc juridic, este acceptabil pentru cultura americană și este diferit de principiul aproape universal acceptat că un individ ar putea suferi de o psihoză atât de profundă încât nici o persoană rațională nu poate aștepta de la el să fie răspunzător de actele sale. Beția în Japonia și perioada serviciului militar în vreme de război în Rusia sunt acceptate ca scuze pentru eschivarea asumării responsabilității pentru orice fel de comportament scandalos (conform informațiilor scriitorului de față).

Teza jocului „Picior de lemn” este: „La ce te poți aștepta de la un om cu picior de lemn?” Lăsând la o parte acest lucru, sigur că nimeni nu așteaptă nimic de la un om cu un picior de lemn, decât ca el să-și poată conduce singur scaunul cu roțile. Pe de altă parte, în timpul celui de al II-lea război mondial exista un om cu un picior de lemn care obișnuia să facă adevărate demonstrații de dans la centrele de amputare ale Spitalului Militar. Există oameni orbi care practică avocatura și ocupă posturi înalte în viața politică (unul din ei este primarul orașului natal al scriitorului), surzi care practică psihiatrie și oameni fără brațe care pot folosi o mașină de scris.

Atâta timp cât cineva cu o infirmitate exagerată sau imaginară este împăcat cu soarta lui, poate că ar fi mai bine să nu se amestece nimeni. Dar în momentul în care se prezintă pentru tratament psihiatric, se ridică problema dacă acea persoană își trăiește viața spre binele lui propriu și dacă se poate ridica deasupra infirmității lui. În această țară, terapeutul va lucra în opoziție față de marea

masă a opiniei publice instruite. Chiar și rudele apropiate ale pacientului, care s-au plâns cel mai tare de neajunsurile provocate de infirmitatea lui, s-ar putea întoarce uneori împotriva terapeutului dacă pacientul face vreun progres decisiv. Acest lucru este ușor de înțeles pentru un analist de jocuri, dar nu îi face cu nimic sarcina mai ușoară. Toți cei care joacă „Nu încerc decât să te ajut” sunt amenințați de întreruperea iminentă a jocului dacă pacientul dă semne că merge pe cont propriu și uneori se folosesc de măsuri aproape incredibile pentru a pune capăt tratamentului.

Ambele aspecte sunt ilustrate de cazul clientului bălbâit al d-nei Black, menționat în discutarea jocului „Nevoiașul.” Acest om a jucat o formă clasică de „Picioar de lemn.” El nu era capabil să-și găsească o slujbă și acest lucru îl atribuia corect faptului că era bălbâit de vreme ce singura carieră care îl interesa, spunea el, era aceea de agent de vânzări. Ca orice cetățean liber, avea dreptul să-și caute slujbă în orice domeniu vroia, dar fiind bălbâit, alegerea lui ridica unele întrebări în ceea ce privește autenticitatea motivelor lui. Reacția agenției de ajutorare, atunci când d-ra Black a încercat să-i întrerupă jocul, i-a fost foarte nefavorabilă ei.

„Picioar de lemn” este în mod special dăunător în practica medicală pentru că pacientul poate găsi un terapeut care să joace același joc, cu același pretext, făcând astfel progresul imposibil. Este relativ ușor de rezolvat această problemă în cazul „Pretextului ideologic”: „La ce te aștepti de la un om care trăiește într-o societate ca a noastră?” Un pacient l-a combinat pe acesta cu „Pretextul psihosomatic”: „La ce te aștepti de la un om cu simptome psihosomatice?” El a găsit mai mulți terapeuți dispuși să accepte un pretext, dar nu și pe celălalt, astfel încât nici unul dintre ei nu l-a făcut să se simtă în largul lui în poziția lui curentă acceptând ambele pretexte și nici nu l-a clintit din ea respingându-le pe amândouă. Astfel el a dovedit că psihiatria nu-i poate ajuta pe oameni.

Câteva din motivele invocate de pacienți pentru a scuza comportamentul simptomatic sunt: răceli, răni craniene, stresul conjunctural, stresul vieții moderne, cultura americană și sistemul economic. Un jucător cu știință de carte nu are nici o problemă în găsirea unor autorități care să-l sprijine. „Beau pentru că sunt irlandez.” „Acest lucru nu s-ar fi întâmplat dacă aș fi trăit în Rusia sau în Tahiti.” Adevărul este că pacienții din spitalele de boli nervoase din Rusia și Tahiti seamănă foarte mult cu cei din

spitalele americane de stat. Pretexte speciale precum „Dacă nu ar fi fost ei” sau „Ei m-au părăsit” ar trebui evaluate întodeauna cu mare grijă în practica medicală – dar și în proiectele de cercetare socială.

Pretexte ceva mai sofisticate sunt: La ce te aștepti de la un om care (a) provine dintr-o familie dezmembrată, (b) este nevrotic, (c) se află sub observație, sau (d) suferă de o boală cunoscută sub numele de alcoolism? În fruntea tuturor stă: „Dacă nu mai fac acest lucru, nu voi fi în stare să-l analizez și atunci nu mă mai fac bine niciodată.”

Opusul jocului „Picioar de lemn” este „Rieșă” cu teza: „Dacă ar fi existat (rieșe) (ornitorinci) (fete care să vorbească egipteană veche) în acest oraș, nu aș fi dat de buclucul ăsta.”

*Antiteză.* Anti – „Picioar de lemn” nu este greu dacă terapeutul poate face o distincție clară între propriile lui aspecte de Părinte și Adult și dacă scopul terapeutic este înțeles pe de-a-ntregul de ambele părți.

Din punct de vedere al Părintelui, el poate fi fie un Părinte „bun” fie unul „aspru.” Ca Părinte bun, el poate accepta pretextul invocat de pacient, mai ales dacă se potrivește cu propriul lui punct de vedere, poate conform raționamentului după care oamenii nu sunt răspunzători de faptele lor până când nu și-au terminat terapia. Ca Părinte „aspru”, el poate respinge pretextul invocat, angajându-se într-o ciocnire de voință cu pacientul. Ambele atitudini sunt deja familiare jucătorului de „Picioar de lemn”, el știind cum să obțină satisfacții maxime din fiecare dintre ele.

Ca Adult, terapeutul refuză ambele oportunități. Când pacientul întreabă: „La ce te poți aștepta de la un nevrotic?” (sau orice alt pretext pe care îl invocă el atunci), răspunsul este: „Nu mă aștept la nimic. Întrebarea este: la ce aștepti tu de la tine?” Singura cerere pe care o formulează este ca pacientul să dea un răspuns serios la întrebarea aceasta, și singura concesie pe care o face este să-i lase pacientului un timp suficient ca să răspundă: între șase săptămâni și șase luni, în funcție de relația dintre ei și de pregătirea anterioară a pacientului.

#### REFERINȚE

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

## CAPITOLUL DOISPREZECE

## JOCURI BUNE

Psihiatrul, care este în situația cea mai avantajoasă și poate singura din care poate studia jocurile în mod adecvat, din nefericire se ocupă aproape în întregime de oameni ale căror jocuri i-au pus în dificultate. Acest lucru înseamnă că jocurile care sunt oferite pentru investigație clinică sunt toate „rele” dintr-un anumit punct de vedere. Deoarece, prin definiție, jocurile se bazează pe tranzacții ulterioare, ele trebuie toate să aibă un anume element de exploatare. Din cele două motive, unul practic pe de o parte și altul teoretic pe de alta, căutarea jocurilor „bune” devine un lucru greu de realizat. Un joc „bun” poate fi acela a cărui contribuție socială depășește complexitatea motivațiilor lui, mai ales dacă jucătorul s-a obișnuit cu acele motivații fără superficialitate sau cinism. Adică, un joc „bun” ar fi acela care contribuie atât la bunăstarea celorlalți jucători, cât și la dezvăluirea aceluia care este „el.” Deoarece, chiar în cele mai bune forme de organizare și acțiune socială, o mare parte a timpului trebuie petrecut jucând jocuri, căutarea celor „bune” trebuie făcută cu asiduitate. Se oferă câteva exemple, dar se recunoaște că lasă de dorit și din punct de vedere numeric, și calitativ. Acestea sunt: „Vacanța șoferului de autobuz”, „Cavalerul”, „Bucuros să fiu de ajutor”, „Înțeleptul nepretențios” și „Se vor bucura că m-au cunoscut.”

## 1. VACANȚA ȘOFERULUI DE AUTOBUZ

*Teză.* Strict vorbind, acesta este mai degrabă o formulă de petrecere a timpului decât un simplu joc și evident, unul constructiv, pentru cei care îl practică. Un transportor american de poștă care se duce la Tokio să-l ajute pe un poștaș japonez în cursele lui, sau un specialist ORL american care își petrece vacanța lucrând într-un

spital haitian se vor simți la fel de înviorați și vor avea de povestit tot atâtea istorii interesante ca și când ar fi fost la vânătoare de lei în Africa sau și-ar fi petrecut timpul mergând cu mașina prin traficul magistralei transcontinentale. Corpul Păcii a dat acum autorizație oficială pentru „Vacanța șoferului de autobuz.”

„Vacanța șoferului de autobuz” devine totuși un joc dacă munca vine după un oarecare motiv ulterior și este prestată ca un spectacol pentru a realiza altceva. Chiar și în aceste împrejurări, încă își păstrează calitatea sa constructivă și este una dintre cele mai laudabile acoperiri pentru alte activități (care pot fi și ele constructive).

## 2. CAVALERUL

*Teză.* Acesta este un joc jucat de bărbați care nu se află sub presiune sexuală, uneori de tinerii care au o căsnicie sau o legătură mulțumitoare, cel mai adesea de bărbați mai în vârstă care s-au resemnat la monogamie sau celibat. La întâlnirea unui subiect feminin potrivit, White se folosește de orice ocazie pentru a-i sublinia calitățile, fără să depășească vreodată limitele corespunzătoare poziției ei sociale, situația socială imediată și cerințele bunului gust. Dar între aceste limite el dă frâu liber creativității lui, entuziasmului și originalității. Obiectivul lui este să nu seducă, ci să-și dovedească virtuozitatea în arta complimentului cu rost. Avantajul social intern constă în plăcerea pe care o face femeii prin arta lui nevinovată și prin aprecierea pe care o arată ea priceperii lui White. În cazurile fericite, în care ambii parteneri sunt conștienți de natura jocului, acesta se poate întinde cu o plăcere crescândă de ambele părți, până la punctul extravagantei. Un om de lume desigur că va ști când să se oprească și nu va continua dincolo de punctul la care încetează să se mai amuze (din considerație pentru ea) sau acolo unde calitatea ofertelor sale începe să scadă (din considerație pentru propriul lui orgoliu creator). „Cavalerul” este jucat pentru avantajele sale sociale externe în cazul poezilor, care sunt la fel sau mai mult interesați de aprecierea criticilor calificați și de publicul larg, pe cât sunt și de răspunsul unei doamne care i-a inspirat.

Europenii în povestiri romantice și britanicii în poezie par să fie întodeauna mai înclinați spre acest joc decât americanii. În S.U.A., a intrat pe mâna școlii de poezie Standul de fructe: ochii tăi sunt

ca niște avocado, buzele tale sunt ca niște castraveți etc. „Cavalerul”, tipul Stand de fructe se poate cu greu compara în eleganță cu producțiile lui Herrick și Lovelace, sau chiar cu operele cinice, dar pline de imaginație ale lui Rochester, Roscommon și Dorset.

*Antiteză.* O femeie are nevoie de ceva rafinament ca să-și joace bine rolul și de o doză bună de morocânoșenie sau prostie ca să refuze să-l joace. Comportamentul corespunzător este o variantă a jocului „Vai, ce minunat ești d-le Murgatroyd” (VMEM): cu alte cuvinte, „Îți admir operele, d-le M.” Dacă femeia nu este spontană sau receptivă, ea poate răspunde pur și simplu cu VMEM, dar astfel scapă esențialul: ceea ce oferă White spre apreciere este nu persoana lui, ci poezia lui. Antiteza brutală pentru o femeie morocânoasă este să joace „Violatorul” gradul II („Cară-te, bă!”). „Violatorul” gradul III, care ar fi posibil să apară, sigur că ar fi un răspuns nespus de răutăcios în astfel de împrejurări. Dacă femeia este doar proastă, va juca „Violatorul” gradul I, primind complimente care să-i gâdile vanitatea, neglijând să-și arate aprecierea pentru eforturile creatoare și talentele lui White. În general, jocul se strică dacă femeia îl tratează mai degrabă ca pe o încercare de seducere decât ca pe o etalare a talentului literar.

*Variante.* Fiind un joc, „Cavalerul” trebuie diferențiat de operațiuni și proceduri desfășurate în timpul unei curtări directe, acestea fiind simple tranzacții fără motiv ulterior. Varianta feminină a jocului „Cavalerul” s-ar putea numi „Flatare”, pentru că este adesea jucată de doamne irlandeze galante aflate spre amurgul vieții.

## ANALIZĂ PARȚIALĂ

*Scop:* Admirație reciprocă

*Roluri:* Poet, Admirator.

*Paradigmă socială:* Adult-Adult.

Adult (bărbat): „Uite cât de bine te fac să te simți.”

Adult (femeie): „Vai, dar chiar mă faci să mă simt bine.”

*Paradigmă Psihologică:*

Copil (băiat): „Vezi ce expresii creez?”

Copil (fată): „Vai, ce talent ai.”

*Avantaje:* (1) Psihologic Intern – creativitate și confirmarea atractivității. (2) Psihologic Extern – evită respingerea avansurilor sexuale inutile. (3) Social Intern – „Cavalerul” (4) Social Extern

– la acesta se poate renunța. (5) Biologic – mângâiere reciprocă. (6) Existențial – pot trăi frumos.

## 3. MĂ BUCUR SĂ FIU DE AJUTOR

*Teză.* White este de mare ajutor oamenilor, având un oarecare motiv ulterior. S-ar putea ca el să facă penitență pentru ticăloșii trecute sau să încerce să compenseze pentru cele actuale, să-și facă prieteni pe care să-i exploateze mai târziu sau să umble după prestigiu. Dar cel care îi pune la îndoială motivele, trebuie să-i acorde și credit pentru acțiunile sale. La urma urmei, unii oameni pot să compenseze pentru răutăți trecute devenind și mai răutăcioși, să-i exploateze pe alții prin intermediul fricii, și nu al generozității, să devină celebri prin fapte rele și nu bune. Unii filantropi sunt interesați mai mult de competiție decât de bunăvoință: „Eu am oferit mai mulți bani (opere de artă, acri de pământ) decât ai dat tu.” Tot astfel, dacă motivele lor sunt puse la îndoială, trebuie să li se dea totuși credit pentru că sunt în competiție într-un mod constructiv, deoarece există atâția care se mențin în competiție în mod distructiv. Mulți oameni (sau popoare) care joacă „Mă bucur să fiu de ajutor” au și prieteni și dușmani, ambele categorii fiind îndreptățite în sentimentele lor. Dușmanii le atacă motivele și le minimalizează acțiunile, în timp ce prietenii le sunt recunoscători pentru acțiuni și le minimalizează motivele. Așadar, așa-zisele discuții obiective despre acest joc sunt practic inexistente. Cei care se pretind neutri vor arăta curând față de care dintre părți sunt neutri.

Acest joc, ca manevră de exploatare, formează baza pentru o mare parte a „relațiilor cu publicul” din America. Dar clienții se bucură să se implice și poate că este cel mai plăcut și mai constructiv dintre jocurile comerciale. Într-o altă conexiune, una dintre formele cele mai reprobabile este un joc de familie cu trei participanți în care mama și tatăl concurează pentru afecțiunea odraslei lor. Dar chiar și aici, trebuie remarcat, alegerea jocului „Mă bucur să fiu de ajutor” îndepărtează o parte din prousta reputație de vreme ce există atâtea modalități neplăcute de competiție – de exemplu „Mama e mai bolnavă ca tata”, sau „De ce îl iubești pe el mai mult decât pe mine?”

#### 4. ÎNȚELEPTUL NEPRETENȚIOS

*Teză.* Acesta este mai degrabă un scenariu decât un joc, dar conține aspecte asemănătoare jocului. Un om bine educat și rafinat învață cât poate de mult despre tot felul de lucruri în afara profesiei sale. Atunci când iese la pensie, el se mută dintr-un oraș mare în care a ocupat un post de răspundere, într-un oraș mic. Acolo se află curând că oamenii se pot duce la el cu probleme de tot felul, de la defectarea unui motor, până la o rudă senilă, și că el îi ajută atât cât poate, iar dacă nu, îi trimite la alți specialiști. Astfel, în scurt timp el își câștigă în noul oraș poziția de „înțelept nepretențios”, cel care nu face nazuri, ci e dispus întotdeauna să-i asculte pe alții. În forma sa cea mai bună jocul este jucat de oameni care s-au învrednicit să meargă la un psihiatru să-și examineze motivele și să afle ce greșeli nu trebuie să facă înainte de a prelua acest rol.

#### 5. VOR FI BUCUROȘI CĂ M-AU CUNOSCUȚ

*Teză.* Aceasta este o variantă mai valoroasă de „Le arăt eu lor”. Există două forme de „Le arăt eu lor”. În forma distructivă White „Le arată el lor” provocându-le neazuri. Astfel, el se poate instala într-o poziție superioară, nu pentru prestigiu sau avantaje materiale, ci pentru a căpăta mai multă putere să-și exercite dușmănia. În forma constructivă, White muncește din greu și depune toate eforturile pentru a câștiga prestigiu, nu de dragul măiestriei sau al realizării meritate (deși acestea pot juca un rol secundar), nu pentru a le produce neajunsuri dușmanilor lui, ci pentru ca să-i facă să-i roadă invidia și regretul că nu s-au purtat cu el așa cum se cuvenea.

În „Vor fi bucueroși că m-au cunoscut”, White lucrează nu împotriva, ci în folosul foștilor lui asociați. El vrea să le arate că au avut dreptate să se poarte prietenos și respectuos cu el și să le demonstreze, spre satisfacția lor, că judecata lor a fost corectă. Pentru a avea garanția că va câștiga, atât mijloacele lui White cât și scopurile lui trebuie să fie cinstite, și prin aceasta jocul este superior lui „Le arăt eu lor”. Dar ambele pot fi mai degrabă avantaje secundare ale succesului, și nu jocuri. Ele devin jocuri atunci când White este interesat mai mult de efectele lor asupra dușmanilor sau prietenilor lui decât de succes în sine.

### CAPITOLUL TREISPREZECE SEMNIFICAȚIA JOCURILOR

1. Jocurile trec de la o generație la alta. Jocurile preferate ale oricărui individ pot fi moștenite de la părinții și bunicii acestuia, iar el le poate transmite mai departe copiilor săi; aceștia la rândul lor, în cazul în care nu intervine nimic, îi vor învăța pe nepoții lui. Astfel, analiza jocurilor are loc într-o mare matrice istorică, întinzându-se demonstrabil până cu o sută de ani în urmă și proiectată în viitor pe cel puțin cincizeci de ani. Întreruperea acestui lanț care se întinde de-a lungul a cinci sau mai multe generații poate avea efecte în progresie geometrică. Există mulți indivizi care au mai bine de 200 de descendenți. S-ar putea ca jocurile să fie diluate sau modificate de la o generație la alta, dar se pare că există o tendință puternică să se apropie cei care joacă jocuri din aceeași familie, dacă nu chiar din același gen. Aceasta este semnificația *istorică* a jocurilor.

2. A „crește” copii este în primul rând o problemă de a-i învăța ce jocuri să joace. Culturi diferite și clase sociale diferite preferă tipuri diferite de jocuri, iar diferite triburi și familii preferă variante diferite ale acestora. Aceasta este semnificația *culturală* a jocurilor.

3. Jocurile sunt intercalate între formule de petrecere a timpului și intimitate. Formulele de petrecere a timpului devin plictisitoare prin repetabilitate, tot așa cum se întâmplă și cu cocktailurile promoționale. Intimitatea necesită o vigilență riguroasă și este cenzurată prin aspectele de Părinte, Adult și Copil. Societatea dezavuează sinceritatea, excepție făcând situațiile între patru ochi; bunul simț știe că ea poate fi adesea înșelată; iar Copilului îi e teamă de ea pentru că presupune o demascare. Din acest motiv, pentru a scăpa de povara formulilor de petrecere a timpului, fără să se expună pericolelor intimității, majoritatea oamenilor face

compromisul jucând jocuri, atunci când se poate, și acestea umplu cea mai mare parte a timpului celor mai interesante ore de contacte sociale. Aceasta este semnificația *socială a jocurilor*.

4. Oamenii își aleg prietenii, asociații și pe cei apropiați lor dintre cei care joacă aceleași jocuri. Ca urmare, „toată lumea care este cineva” într-un cerc social dat (aristocrație, gașcă de tineri, club, campus universitar etc.) se comportă într-un fel care ar putea părea străin unor membri ai altui cerc social. Dimpotrivă, orice membru al unui cerc social care își schimbă jocurile va tinde să fie eliminat, dar va fi bine venit într-un alt cerc social. Aceasta este semnificația *personală a jocurilor*.

## NOTĂ

Cititorul ar trebui să fie acum în măsură să aprecieze diferențele tranzacționale dintre analiza matematică și analiza tranzacțională a jocului. Analiza matematică a jocului postulează jucătorii care sunt absolut raționali. Analiza tranzacțională a jocului se ocupă de jocuri care sunt ne-raționale sau chiar iraționale și ca urmare, mai reale.

## CAPITOLUL PAISPREZECE

### JUCĂTORII

Multe jocuri sunt jucate cel mai intens de oameni cu tulburări psihice; în general, cu cât tulburările sunt mai grave, cu atât joacă mai dur. Ceea ce pare curios este că totuși unii schizofrenici par să refuze să joace jocuri și cer sinceritate de la început. În viața de toate zilele jocurile sunt jucate cu cea mai mare convingere de două clase de indivizi: Îmbufnații și Pămpălăii sau Încuiații.

Îmbufnatul este un om care este supărat pe mama sa. În urma investigațiilor, se constată că era supărat pe ea din fragedă copilărie. El are adesea motive bune de Copil pentru supărarea lui; s-ar putea ca ea să-l fi „părăsit” într-o perioadă critică din copilăria lui îmbolnăvindu-se și intrând în spital, sau s-ar putea să fi născut prea mulți copii. Uneori părăsirea este mai deliberată; poate că l-a părăsit pentru a se recăsători. În orice caz, el a rămas îmbufnat de atunci. Nu îi plac femeile, deși ar putea fi un Don Juan. De vreme ce îmbufnarea este deliberată la început, hotărârea lui de a fi îmbufnat poate fi răsturnată în orice perioadă a vieții, tot așa cum se poate întâmpla în copilărie, când se apropie cina. Cerințele pentru răsturnarea deciziei sunt aceleași pentru îmbufnatul adult ca și pentru băiețel. El trebuie să fie capabil să-și mențină imaginea și este nevoie, de aceea, să i se ofere ceva în schimbul privilegiului de a fi îmbufnat. Uneori un joc de „Psihiatrie” care poate altfel dura mai mulți ani poate fi suprimat prin răsturnarea deciziei de a sta îmbufnat. Acest lucru necesită o pregătire atentă a pacientului, găsirea momentului adecvat și a unei abordări potrivite. Nepriceperea terapeutului sau bruscarea pacientului nu va avea un rezultat mai bun decât în cazul unui băiețel îmbufnat; pe termen lung pacientul i-o va plăti terapeutului pentru neîndemânarea lui tot așa cum un băiețel le-o va plăti unor părinți nepricepuți.

Lucrurile stau la fel și în cazul îmbufnatelor dacă, *mutatis mutandis*, sunt supărate pe tatăl lor. Piciorul de lemn („Dar ce te aștepți de la o femeie care a avut un asemenea tată?”) pe care îl joacă ele trebuie condus cu și mai multă diplomatie de un terapeut bărbat. Altfel riscă să fie aruncat la coșul de gunoi al „bărbaților care sunt ca tata.”

Fiecare este puțin „Pămpălău”, dar obiectul analizei jocului este să-l țină la nivel minim. Un personaj de tip „pămpălău” este cineva extrem de sensibil la influențe Parentale. Ca urmare, prelucrarea datelor Adultului din personalitatea sa și spontaneitatea Copilului ar putea să se întâlnească în momente critice, având ca rezultat un comportament necorespunzător sau stângaci. În cazuri extreme se reunește cu Lingăul, Grozavul și Scaiul; nu trebuie însă confundat cu schizofrenicul „confuz”, care prezintă Părinte nefuncțional și Adult foarte puțin funcțional, astfel încât trebuie să facă față lumii în starea de ego a unui Copil derutat. Este interesant că în limbajul obișnuit „pămpălău” este un epitet aplicat doar bărbaților, sau în cazuri rare, femeilor mai bărbătoase. Un „Prețios” este mai „Cap Pătrat” decât un „Pămpălău”; „prețios” este un cuvânt rezervat de obicei femeilor, dar în unele cazuri este folosit în legătură cu bărbații cu tendințe oarecum feminine.

## CAPITOLUL CINCISPREZECE

## O PARADIGMĂ

Să luăm în considerare următorul schimb de replici între o pacientă (P) și un terapeut (T):

P: Am în gând un proiect nou: să fiu punctuală.

T: O să încerc să cooperez.

P: Nu, nu-mi pasă de tine, o fac pentru mine... Ghici ce calificativ am luat la testul de istorie.

T: 9.

P: De unde știi?

T: Pentru că ți-a fost frică să iei un 10.

P: Da, aș fi luat 10, dar m-am uitat din nou pe lucrare și am tăiat trei răspunsuri corecte și am pus în loc trei greșite.

T: Îmi place conversația asta. Nu este nici un pămpălău implicat.

P: Știi, aseară mă gândeam ce mult am progresat. Mă gândeam că acum nu mai sunt Pămpălău decât în proporție de 17%.

T: Ei, până acum în dimineața asta e zero, așa că ai dreptul la o reducere de 34% pentru runda următoare.

P: Totul a început acum șase luni, în momentul acela mă uitam la ibricul de cafea și era pentru prima dată când îl vedeam cu adevărat. Și știi cum e acum când aud păsările ciripind și privesc oamenii și ei arată ca niște oameni și ce-i mai frumos este că sunt cu adevărat acolo. Și nu sunt numai acolo, ci chiar acum sunt aici. Zilele trecute eram în galeria de artă și mă uitam la un tablou, când a venit unul la mine și mi-a zis „E foarte draguț Gaugin, nu-i așa?” și eu i-am zis: „Și tu ești draguț”. Așa că am ieșit împreună și am băut ceva și chiar este un tip draguț.

Aceasta este prezentată ca o conversație în afara jocului, între doi adulți autonomi, având următoarele adnotări:



„Am în gând un proiect nou – să fiu punctuală.” Acest anunț a fost făcut după întâmplare. Pacienta întârzia aproape întotdeauna. De data asta n-a mai întârziat. Dacă punctualitatea ar fi fost o propunere, un act de „voință”, un lucru impus de Părinte Copilului, stabilit doar ca să fie călcat, ar fi fost anunțat înainte de fapt: „Aceasta este ultima oară când mai întârzi.” Ar fi fost o încercare de a demara un joc. Dar anunțul ei nu era așa ceva. Era o decizie luată de un Adult, un proiect, nu o propunere. Pacienta a continuat să fie punctuală.

„Am să încerc să cooperez”. Aceasta nu era nici o declarație de „sprijin”, nici prima mutare într-un nou joc de „nu încerc decât să te ajut”. Programarea pacientei era după pauza de cafea a terapeutului. Cum de obicei ea întârzia, el luase obiceiul de a nu se grăbi, întârziind și el. Atunci când ea și-a făcut declarația, el știa că vorbea serios și și-a făcut și el declarația. Tranzacția era un contract de Adult pe care îl respectau amândoi, și nu era vorba de un Copil ce-și necăjea Părintele care, din cauza poziției lui, se simțea obligat să fie un „tată bun” și să spună că va coopera.

„Nu-mi pasă de tine”. Aceasta subliniază faptul că punctualitatea ei e o decizie și nu o propunere care să fie exploatată ca parte a unui joc de pseudo-supunere.

„Ghici ce calificativ am luat”. Aceasta este o formulă de petrecere a timpului de care erau amândoi conștienți și se simțeau liberi să și-o îngăduie. Nu era deloc nevoie ca el să demonstreze cât de atent era spunându-i că era o formulă de petrecere a timpului, ceva ce ea știa deja, iar ea la rândul ei trebuia să se abțină de a juca doar pentru că se numea astfel.

„9”. Terapeutul a considerat că în cazul ei acesta era singurul calificativ și nu există nici un motiv să n-o spună. Falsa modestie sau teama de a greși l-ar fi putut determina să pretindă că nu știa.

„De unde știi?” Aceasta era o întrebare de Adult, nu un joc de „Vai, ce minunat ești”, și merita un răspuns pertinent.

„Da, am obținut un 10”. Acesta era testul real. Pacientul nu s-a îmbufnat invocând motive sau făcând raționamente, ci și-a înfruntat Copilul de-a dreptul.

„Îmi place conversația asta”. Această remarcă precum și următoarele pe jumătate în glumă erau expresii ale respectului reciproc de Adult, poate puțin pe fond de joacă Părinte-Copil, ceea ce, iarăși, este opțional și pentru unul și pentru celălalt și de care ambii sunt conștienți.

„Pentru prima oară chiar l-am văzut.” Acum are dreptul să fie conștientă în felul ei și nu mai este obligată să vadă ibrice și oameni așa cum îi spuneau părinții ei să îi vadă. „Sunt aici chiar acum.” Nu mai trăiește în viitor sau în trecut, ci poate discuta despre ele dacă acest lucru ar avea vreun rost benefic.

„I-am spus: „Și tu ești drăguț!”. Ea nu este obligată să își piardă timpul jucând „Galeria de Artă” cu necunoscutul, deși ar putea dacă s-ar hotărî s-o facă.

Terapeutul, pe de altă parte, nu se simte dator să joace „Psihiatrie”. Existau numeroase ocazii să aducă vorba de probleme de defensivă, transfer afectiv și interpretare simbolică, dar el a fost capabil să le lase deoparte fără să-l încerce nici o neliniște. Pare însă să merite osteneala de a clarifica pentru unele referiri viitoare, ce răspunsuri tăiașe ea la test. Din nefericire, în timpul rămas din oră, cele 17 procente de „Pămpălău” din personalitatea pacientului și cele 18 procente din a terapeutului au fost vizibile din când în când. În rezumat, dezbaterile prezentate se constituie într-o activitate iluminată de formule de petrecere a timpului.

## CAPITOLUL ȘAISPREZECE

## AUTONOMIE

Obținerea autonomiei se manifestă prin eliberarea sau reînvierea a trei trăsături: conștientizare, spontaneitate și intimitate.

**Conștientizarea.** Conștientizare înseamnă capacitatea de a vedea un ibric și de a auzi păsărelele cântând, într-un fel personal și nu în felul în care ai fost învățat. Se poate afirma, pe temeiuri solide, că a vedea și a auzi au semnificații diferite pentru copii și pentru adulți<sup>1</sup>, și că sunt mai estetice și mai puțin intelectuale în primii ani de viață. Un băiețel vede și aude păsărelele cu plăcere. Apoi vine „tatăl cel bun” și simte că el trebuie să-i împărtășească experiența și îl ajută pe fiul său „să se dezvolte”. El zice: „Asta este o gaiță, iar asta este o vrabie.”. Din momentul în care băiețelul se frământă care e gaița și care e vrabia, el nici nu mai vede păsărelele, nici nu le mai aude cântând. El trebuie să le vadă și să le audă așa cum vrea tatăl lui. Tatăl are și el la rândul lui motive întemeiate, pentru că puțini oameni își pot permite să treacă prin viață ascultând cântecul păsărelelor, și cu cât băiețelul își începe educația mai timpuriu cu atât mai bine. Poate că o să ajungă ornitolog când o să se facă mare. Puțini oameni, totuși, pot încă să vadă și să audă așa cum o făceau când erau copii. Dar majoritatea membrilor rasei umane și-au pierdut capacitatea de a fi pictori, poeți sau muzicieni și nu le mai rămâne opțiunea de a vedea și auzi direct chiar dacă și-o pot permite; ei trebuie să obțină informațiile de mâna a doua. Reînvierea acestei trăsături este numită aici „conștientizare.” Conștientizare, din punct de vedere fiziologic, înseamnă percepție eidetică, legată de imaginea eidetică<sup>2</sup> (mentală). Poate exista și percepție eidetică – cel puțin la anumiți indivizi – în sferele gustului, mirosului și tactilului, dând astfel artiști dintre acele domenii: bucătari-șefi, cercetători

de parfumuri și dansatori, a căror veșnică problemă este să găsească un public care să le aprecieze produsele.

Conștientizarea presupune a trăi aici și acum, și nu în altă parte, în trecut sau în viitor. O bună ilustrare a posibilităților, în viața americană, este a merge cu mașina la serviciu dimineața în mare grabă. Întrebarea decisivă este: „Unde (este) umblă mintea când trupul este aici?” și există trei cazuri obișnuite:

1. Omul a cărui preocupare de bază este punctualitatea, este cel mai îndepărtat. Cu trupul la volan în mașină, el este cu mintea la ușa biroului și este absent la ceea ce îl înconjoară atunci, cu excepția faptelor care apar ca obstacole la momentul în care trupul îi va ajunge din urmă sufletul. Acesta este Pămpălăul a cărui frământare principală este cum o să-i se pară șefului. Dacă întârzie, își va da osteneala să ajungă cu răsuflarea tăiată. Este guvernat de Copilul ascultător, și jocul lui „Uite cât de mult m-am străduit.” Când conduce mașina el este complet lipsit de autonomie, iar ca ființă omenească este mai mult mort decât viu. S-ar putea foarte bine ca aceasta să fie cea mai probabilă condiție pentru apariția tensiunii sau a bolii coronariene.

2. Îmbufnatul, pe de altă parte, nu se frământă atât de mult dacă ajunge la timp, ci ce scuze să găsească dacă întârzie. Ghinioane, semafoare prost sincronizate, cât de prost conduc ceilalți sau ce stupizi sunt, se potrivesc bine cu schema sa și sunt binevenite în mod secret, ca niște contribuții la jocul „Uite ce-am făcut din cauza lor” al Copilului revoltat sau Părintelui virtuos din el: Și el este absent la ceea ce îl înconjoară cu excepția amănuntelor care se pot înscrie în jocul său, astfel încât el este doar pe jumătate viu. Cu trupul este în mașină, dar mintea este plecată să caute cusururi și nedreptăți.

3. Mai puțin obișnuit este „șoferul natural”, omul pentru care condusul mașinii reprezintă o artă și o știință înăscute. Așa cum își face drum repede și cu măiestrie prin trafic, el este una cu vehiculul lui. Și el este absent la cele din jurul său, cu excepția lucrurilor care îi pot servi măiestriei, ceea ce constituie răsplata lui, însă este foarte conștient de el și de mașina pe care o controlează atât de bine, și în această măsură este viu. Un asemenea mod de conducere constituie în mod formal o distracție de Adult din care pot obține însă satisfacție și Copilul și Părintele.

4. Al patrulea caz este persoana care este conștientă și care nu se va grăbi pentru că trăiește în momentul prezent, în mediul care

il înconjoară acum; cerul și copacii, ca și sentimentul mișcării. A se grăbi înseamnă să neglijeze acel mediu și să fie conștient doar de ceva care încă este ascuns vederii pe drum, sau de anumite obstacole, sau doar de persoana sa. Un chinez a plecat spre metrou, când colegul său caucazian i-a atras atenția că ar câștiga douăzeci de minute dacă ar lua un tren expres, ceea ce au și făcut. Când au coborât la Central Park, chinezul s-a așezat pe o bancă, spre marea mirare a colegului său: „Ei bine, explică primul, dacă tot am câștigat douăzeci de minute, ne putem permite să stăm aici și să ne bucurăm de ceea ce ne înconjoară.”

Persoana conștientă este vie pentru că știe ce simte, unde se află și când. El știe că după ce va muri, copacii vor fi tot acolo, dar el nu va mai fi acolo să-i privească din nou, așa că vrea să-i vadă acum cât mai bine.

*Spontaneitatea.* Spontaneitatea presupune alegere, libertatea de a alege și de a-și exprima sentimentele din cele ce există la îndemână (sentimente de Părinte, sentimente de Adult și sentimente de Copil). Înseamnă eliberare, eliberare de constrângerea de a juca jocuri și de a avea numai sentimentele pe care a fost învățat să le aibă.

*Intimitatea.* Aceasta înseamnă sinceritatea eliberată de jocuri, spontană, a unei persoane conștiente, eliberarea Copilului necorupt, cu percepție eidetică (mentală) în naivitatea lui, trăind aici și acum. Se poate arăta experimental că percepția eidetică evocă afecțiune, și că sinceritatea mobilizează sentimentele pozitive, astfel încât există chiar ceea ce se numește „intimitate unilaterală”, un fenomen binecunoscut – deși nu sub această denumire – seducătorilor de profesie, care sunt capabili să-și atragă prietenii fără ca ei înșiși să se implice. Ei fac acest lucru încurajând cealaltă persoană să-i privească direct și să le vorbească sincer cu pricepere, în timp ce seducătorul – bărbat sau femeie – doar se preface foarte bine că îi oferă reciprocitate.

Pentru că intimitatea este în esență o funcție a Copilului natural (deși exprimat într-o matrice de complicații psihologice și sociale), tinde să iasă bine dacă nu este deranjată de intervenția jocurilor. De obicei, adaptarea la influențele Parentale este ceea ce o strică și, din nefericire, acest lucru este un fenomen aproape universal. Dar înainte, doar dacă și până când sunt corupți, cei mai mulți dintre copiii mici par să fie afectuoși, aceasta fiind natura esențială a intimității, așa cum s-a dovedit experimental.

## REFERINȚE

1. Berne, E. „Primal Images & Primal Judgment” *Psychiatric Quarterly*. 29: 634 – 658, 1955.
2. Jaensch, E. R. *Eidetic Imagery*. Harcourt, Brace & Company, New York, 1930.
3. Aceste experimente sunt încă în stadiul de pilot la San Francisco Social Psychiatry Seminars. Folosirea experimentală efectivă a analizei tranzacționale necesită o instruire și experiențe speciale așa cum necesită folosirea experimentală a cromatografiei sau spectrofotometriei în infraroșu. A deosebi un joc de o formulă de petrecere a timpului nu este mai ușor ca a deosebi o stea de o planetă. Vezi Berne, E. „The Intimacy Experiment”. *Transactional Analysis Bulletin*. 3: 113, 1964. More About Intimacy.” *Ibid.* 3: 125, 1964.
4. Unii copii mici sunt corupți sau înfomețați timpuriu (slăbiciune accentuată, unii colici) și nu au niciodată șansa să își exercite această însușire.

## CAPITOLUL ȘAPTESPREZECE

### DOBÂNDIREA AUTONOMIEI

Părinții – cu bună știință sau fără – își învață copiii de la naștere cum să se poarte, să gândească, să simtă și să perceapă. Eliberarea de sub aceste influențe nu este o treabă ușoară, deoarece sunt adânc înrădăcinate și este nevoie de ele în primele două-trei decenii din viață pentru a supraviețui biologic și social. O astfel de eliberare este într-adevăr posibilă numai pentru că individul pleacă dintr-o stare de autonomie, adică e capabil de conștientizare, spontaneitate și intimitate, și are o oarecare libertate de decizie în ceea ce privește partea de sfaturi pe care o va accepta de la părinții săi. În anumite momente specifice la începutul vieții, el decide cum se va adapta la ele. Adaptarea sa nu poate fi deturnată tocmai pentru că ea e în natura unei serii de decizii, din moment ce deciziile sunt reversibile în împrejurări favorabile.

Dobândirea autonomiei constă astfel în răsturnarea tuturor acelor irelevanțe discutate în Capitolele 13, 14 și 15. O astfel de răsturnare nu este niciodată definitivă: este o luptă continuă cu afundarea în vechile obiceiuri.

Mai întâi, așa cum am discutat la Capitolul 13, trebuie ridicată greutatea unei întregi tradiții istorice tribale sau familiale, ca în cazul sătenilor din Noua Guinee<sup>1</sup> descriși de Margaret Mead, apoi trebuie îndepărtată influența climatului social și cultural al fiecărui părinte în parte. Același lucru trebuie făcut și cu cerințele societății contemporane în mare și, în final, trebuie sacrificate parțial sau total avantajele ce derivă din cerul social imediat al unui individ. Apoi se impune renunțarea la toate înlesnirile și recompensele de a fi un Îmbufnat sau un Pămpălău, așa cum am arătat în Capitolul 14. După ce toate acestea au fost realizate, individul trebuie să dobândească controlul personal și social, astfel încât toate clasele

de comportament descrise în Anexă, poate doar cu excepția viselor, sunt la libera sa alegere, depinzând doar de voința lui. Atunci este gata să stabilească relații în afara jocurilor, așa cum se ilustrează în paradigma din Capitolul 15. În această fază, el poate fi în stare să-și dezvolte capacitățile sale pentru autonomie. În esență toată această pregătire constă în obținerea unui divorț prietenesc de propriii părinți (și de alte influențe Parentale), astfel încât să poată fi vizitați cu plăcere din când în când, dar să nu mai fie dominanți.

## CE MAI URMEAZĂ DUPĂ JOCURI?

Tabloul sumbru prezentat în Partea I și Partea a-II-a ale acestei cărți, în care viața omenească este în mare măsură un proces de umplere a timpului până la sosirea morții sau a lui Moș Crăciun, cu foarte puține posibilități de alegere, sau poate chiar nici una, a felului afacerii pe care cineva o va tranzacționa în timpul lungii așteptări, este o stereotipie, dar nu și răspunsul final. Pentru anumiți oameni norocoși există ceva care transcende toate clasificările de comportament, și acest lucru este conștientizarea; ceva ce se ridică deasupra programării trecutului, și aceasta este spontaneitatea; și încă ceva care este mai mulțumitor decât jocurile și aceasta este intimitatea. Dar toate acestea trei pot fi înspăimântătoare și chiar primejdioase pentru cei nepregătiți. Poate că ei o duc mai bine așa cum sunt, căutându-și soluțiile în tehnici populare de acțiune socială, cum este de exemplu „socializarea”. Aceasta ar putea însemna că nu există nici o speranță pentru rasa umană, dar că există speranță pentru anumiți indivizi care sunt membri ai ei.

## CLASIFICAREA COMPORTAMENTELOR

În orice clipă, ființa umană este angajată în una sau mai multe clase de comportament, după cum urmează:

**CLASA I.** Programate intern (arheopsihice). Comportament autist.

*Categorii:*

- (a) Vise
- (b) Închipuiri:

*Familii:*

- i. Închipuiri neesențiale (împlinirea dorințelor)
- ii. Tranzacții autiste, Neadaptat
- iii. Tranzacții autiste, Adaptat (cu programare neopsihică)
  - (c) Fugi
  - (d) Comportament amăgitor
  - (e) Acțiuni involuntare

*Familii:*

- i. Ticuri
- ii. Manierisme
- iii. Parapraxe
  - (f) Altele

**CLASA II.** Programate probabilistic (neopsihice). Comportament testat în realitate.

*Categorii:*

- (a) Activități

*Familii:*

- i. Profesii, meserii etc.
- ii. Sporturi, pasiuni etc.
  - (b) Proceduri

*Familii:*

- i. Prelucrare de date

- ii. Tehnici
- (c) Altele

**CLASA III.** Programate social (parțial exteropsihice). Comportament social.

*Categorii:*

- (a) Ritualuri și ceremonii
- (b) Formule de petrecere a timpului
- (c) Operațiuni și manevre
- (d) Jocuri

*Subcategorii:* A. Jocuri profesionale (tranzacții încrucișate)

B. Jocuri sociale (tranzacții duplex)

(e) Intimitate.

În această schemă, jocurile sociale discutate anterior ar trebui să se clasifice astfel: Clasa III, Programate social; categoria (d), Jocuri; Subcategoria B, Jocuri Sociale.

Intimitatea, „capătul rândului”, este clasificarea finală și face parte din existența din afara jocului.

Cititorul trebuie să se simtă liber să caute nod în papură (nu să ia în derâdere sau în zeflema) clasificării de mai sus. Ea a fost inclusă în carte nu pentru că scriitorul o adoră în mod deosebit, ci pentru că este mai funcțională, mai reală și mai practică decât alte sisteme care se folosesc în prezent și poate fi de ajutor celor cărora le place sau au nevoie de taxonomie.