

Роли, которые играют люди, уровни общения

Фрагменты из книг Эрика Берна «Игры в которые играют люди» и «Люди, которые играют в игры»

В каждом человеке можно обнаружить **три типа состояний Я**. Первая группа ведёт своё происхождение от родительских образцов поведения. В дальнейшем мы будем продолжать называть этот тип состояний **«Родитель»**. В этом состоянии человек чувствует, думает, действует, говорит и реагирует точно так же, как это делали его родители, когда он был ребёнком. Это состояние Я может активизироваться при воспитании собственных детей. Даже тогда, когда это состояние Я не выглядит активным, оно чаще всего влияет на поведение человека в качестве Родительского воздействия, выполняя функции совести. Вторая группа состояний Я заключается в том, что человек сам оценивает всё окружающее объективно, рассчитывая возможности и вероятности на основе прошлого опыта. Это состояние Я назовём **«Взрослый»**. Его можно сравнить с функционированием компьютера.

Каждый человек несёт в себе черты маленького мальчика или маленькой девочки. Он порой чувствует, мыслит, действует, говорит и реагирует точно так же, как это делал в детстве. Это состояние Я называется **«Ребёнок»**. Его нельзя считать ребяческим или незрелым, это состояние только напоминает ребёнка определённого возраста, в основном двух-пяти лет. Возраст в этом состоянии Я является важным фактором. Надо, чтобы человек понимал себя в состоянии своего Ребёнка, и не только потому, что он «сопровождает» его в течение жизни, но ещё и потому, что это одна из самых значимых сторон его личности. Когда встречаются два человека, во взаимодействие включаются шесть состояний их Я (по три в каждом из них). Поскольку состояния Я так же отличаются друг от друга, как и все люди, то важно понять, какое из состояний во время этой встречи активизировано в каждой из личностей и как эти состояния взаимодействуют.

Длинные ряды трансакций (взаимодействий), возникающие на протяжении всей жизни человека, можно так классифицировать, что в результате появляется возможность кратко- и долгосрочного прогнозирования его социального поведения. Такие цепи трансакций существуют даже тогда, когда они, пусть и в малой степени, служат удовлетворению инстинктов, потому что для большинства людей бывают тягостны периоды, не структурированные по времени. Поэтому, например, вечеринка с коктейлями считается для многих людей времяпрепровождением менее скучным, чем пребывание наедине с собой. Необходимость структурирования времени мы объясняем тремя видами влечений или потребностей. Первый – это **стимулирование** или **жажда ощущений**. Многие люди утверждают, что они стремятся избегать возбуждающих ощущений, а на самом деле большинство из них, смеем утверждать, ищут их. Второй – это **жажда признания**, стремление к особому рода ощущениям, которые может дать другой человек. Вот поэтому грудным детям точно так же, как младенцам обезьяны, недостаточно только молока, им необходимо тепло материнского прикосновения и звук и запах, исходящие от матери. В противном случае они страдают точно так же, как и взрослый человек, если нет никого, кто сказал бы ему «здравствуйте». Третий – это **жажда структурированности**. Люди, умеющие постоянно структурировать своё время, – самые дефицитные и высокооплачиваемые специалисты в любом обществе.

Существуют различные **формы структурирования времени**. В социальном поведении мы видим четыре формы плюс два пограничных случая. Когда двое и

более людей находятся вместе в одном помещении, они выбирают тип поведения. На одном полюсе пограничный случай – **замкнутость**, когда явная коммуникация между людьми отсутствует. Это бывает в самых различных ситуациях, например, в купе железнодорожного поезда, в больничной палате и т.п. Далее, за формой замкнутости, когда каждый человек будто бы окутан собственными мыслями, следует наиболее безопасная форма социального действия – **ритуал**; это крайне стилизованные формы взаимодействия, которые могут иметь неформальный характер, но могут быть и официальными. В последнем случае это в основном церемониальное поведение, транзакции которой полностью предсказуемы и почти не несут никакой информации. По своей природе ритуалы – это скорее всего знаки взаимного признания. Единицы ритуала называют жестами по аналогии с жестами, свидетельствующими о признании и понимании людьми друг друга. Ритуалы программируются извне – традициями и обычаями.

Следующая форма социального действия называется **активностью**. Её мы обычно именуем **работой**. В этом случае транзакции диктуются материалом: с чем и над чем работают (будь то дерево, бетон или математическая проблема). Связанные с работой транзакции обычно направлены от Взрослого к Взрослому и соотношены с внешней реальностью, то есть с предметом деятельности. Далее остановимся на времяпрепровождениях, которые не так стилизованы и не так предсказуемы, как ритуал, но обладают некоторой повторяемостью. Это многовариантное взаимодействие, имеющее законченный характер, как фраза или предложение. Примером может служить вечеринка с угощением, где участники недостаточно хорошо знакомы друг с другом. Времяпрепровождение чаще всего социально запрограммировано, поскольку говорить в это время можно лишь в определённом стиле и только на допустимые темы. Когда при этом проскальзывают индивидуальные нотки, тогда времяпрепровождения переходят в другую форму социального действия, которая называется **игрой**.

Игра – это комплекс скрытых транзакций (взаимодействий), повторяющихся и характеризующихся чётко определённым психологическим выражением. Во время скрытой транзакции участник чаще всего притворяется, так как создаёт видимость, что делает что-то одно, а в действительности делает совсем другое. Все игры предполагают «приманку». Однако «приманка» срабатывает лишь тогда, когда есть слабость, на которую она рассчитана, или имеется какой-то «рычаг», ухватившись за который можно вызвать отклик другого игрока. Это может быть зависть, жадность, сентиментальность, вспыльчивость и т.п. Как только «приманка» схвачена, игрок начинает тянуть за «рычаг», чтобы получить свой выигрыш.

Партнёр смущён или недоумевает, пытаюсь осознать, что же такое с ним произошло. Когда игра заканчивается, каждый получает свой «выигрыш», или «вознаграждение», которое обычно бывает взаимным и заключается в чувствах, переживаниях (не всегда одинаковых), но возбуждаемых игрой как в активном игроке, так и в его партнёре.

Если набор транзакций не характеризуется этими чертами, то речь идёт не об игре, так как при игре скрытые транзакции должны содержать «приманку», «рычаг», недоумение и «выигрыш». Это можно представить в виде следующей формулы:

$P+C=R_k-P-N-V$ (формула игры), где $P+C$ означает, что «приманка» схвачена, реакция достигнута и игрок тянет за «рычаг» (P). После этого следует момент

смущения или недоумения (Н), а затем оба получают свой «выигрыш» (В). Всё, что укладывается в эту формулу, мы считаем игрой. Всё, что не укладывается в эту формулу, игрой не является.

За игрой следует второй пограничный случай, замыкающий ряд форм межлических взаимодействий, – **близость**. Двустороннюю близость можно определить как искренне неигровое отношение между людьми со свободным взаимным обменом между ними, исключающим извлечение выгоды. Близость может быть односторонней, когда один человек дарит другому своё искреннее и свободное отношение, а другой расчётливо ищет при этом своей выгоды.

Различные формы социального действия, способствуют структурированию времени, помогают избежать скуки, а также дают возможность извлечь максимально возможное удовлетворение из каждой ситуации. Большинство людей, кроме того, подсознательно имеют свой жизненный план, или сценарий, согласно которому они структурируют более длительные периоды времени – месяцы, годы или даже всю свою жизнь, заполняя время ритуальной деятельностью, времяпрепровождениями, развлечениями, играми. Реализуя сценарий, игры дают в то же время немедленное удовлетворение и прерываются периодами замыкания в себе или эпизодами близости. Сценарии обычно основываются на детских иллюзиях, которые могут не исчезнуть в течение всей жизни. Однако у более чувствительных, восприимчивых, интеллигентных людей эти иллюзии одна за другой разрушаются, что нередко ведёт к жизненному кризису. Подобный кризис может возникнуть в связи с переоценкой родителями своего ребёнка в его юношеском возрасте или из-за чувства протеста, часто приобретающего причудливые формы в подростковом возрасте. Чрезмерно усердные попытки сохранить иллюзии в более поздние периоды жизни порождают иногда депрессии и мистицизм, а разрушение иллюзий может вызвать даже отчаяние. Временное структурирование – это обозначение экзистенциальных проблем, заключающихся в вопросе, что делать после того, как сказано «здравствуйте»?

Судьба каждого человека определяется в первую очередь им самим, его умением мыслить и разумно относиться ко всему происходящему в окружающем его мире. Человек сам планирует собственную жизнь. Только свобода даёт ему силу осуществлять свои планы, а сила даёт ему свободу осмысливать, если надо их отстаивать или бороться с планами других. Даже если жизненный план человека определен другими людьми или в какой-то степени обусловлен генетическим кодом, то и тогда вся его жизнь будет свидетельствовать о постоянной борьбе. Встречаются люди, которые постоянно живут как будто бы в молчании и в страхе. Для большинства из них это большое несчастье. Только родные и очень близкие их друзья могут понять, что жизнь такого человека проходит в борьбе. В большинстве случаев он прожил жизнь, обманывая мир и в первую очередь себя.

Каждый человек ещё в детстве, чаще всего бессознательно, думает о своей будущей жизни, как бы прокручивает в голове свои жизненные сценарии. Повседневное поведение человека определяется его рассудком, а своё будущее он может только планировать, например, каким человеком будет его супруг (супруга), сколько в их семье будет детей и т.п. В жизни, однако, может случиться не так, как человек хочет, но главное в том, что он очень желает, чтобы его мечты сбылись.

Сценарий – это постепенно разворачивающийся жизненный план, который формируется, как мы уже говорили, ещё в раннем детстве в основном под влиянием родителей. Этот психологический импульс с большой силой толкает человека вперёд, навстречу его судьбе, и очень часто независимо от его сопротивления или свободного выбора. В намерения автора не входит стремление сводить поведение всех людей и всю человеческую жизнь к какой-то формуле. Совсем наоборот. Реальный человек как личность действует спонтанно рациональным и предсказуемым образом, принимая во внимание мнения и действия других людей. А человек, действующий по формуле, – это уже нереальная личность. Но поскольку именно такие люди, по нашим наблюдениям, составляют основную массу человечества, мы попытаемся познакомить читателей с результатами своих исследований.

...Делле около тридцати лет. Она ведёт жизнь домашней хозяйки. А её муж – торговец, он много ездит.

Иногда в его отсутствии Делла начинает пить. Эти загулы нередко кончаются далеко от дома. Как это обычно бывает, из её памяти выпадает всё, что с ней произошло, когда она была пьяна. Она узнаёт о том, что с ней было в различных местах, только тогда, когда приходит в себя и обнаруживает неожиданно в сумочке номера телефонов неизвестных ей мужчин. Она пугается, её охватывает ужас ещё и потому, что в эти минуты понимает: жизнь её может быть погублена из-за непорядочности какого-нибудь случайного партнёра.

Подобный сценарий чаще всего планируется в детстве. Поэтому если это сценарий, то именно в нём следует искать все истоки. Мать Деллы умерла, когда она была маленькой. Отец проводил все дни на работе. Делла плохо сходилась с другими подростками в школе, чувствовала себя какой-то неполноценной, жила одиноко. Но в подростковом возрасте она открыла способ обретения популярности – предаваться любовным забавам с группой мальчишек. А во взрослом состоянии ей и в голову не приходило связывать эпизоды сеновала того далёкого времени со своим настоящим поведением. Однако все эти годы в голове она сохраняла основные линии своей жизненной драмы. Акт первый: завязка – прегрешения на сеновале и ощущении вины. Акт второй: основное действие – прегрешение и чувство вины из-за пьянства и безответственности. Акт третий: расплата – разоблачение и наказание. Она потеряла всё – мужа, детей, положение в обществе. Акт четвёртый: освобождение в финале – самоубийство. Теперь, после её гибели, все прощали и жалели её. Делла провела свою жизнь с чувством неотвратимости надвигающейся угрозы. Сценарий – трагическая драма, несущая ей освобождение и примирение. Толкаемая каким-то внутренним «демоном», она нетерпеливо подстёгивает свою судьбу: проклятие, смерть и прощение.

«...Когда-нибудь я открою школу для самых маленьких, выходить замуж буду четыре раза, заработаю кучу денег на бирже и стану знаменитым хирургом», – говорит пьяная Мери. Это уже не сценарий. Во-первых, ни одну из высказанных идей Мери не почерпнула у своих родителей. Они ненавидели детей, считали развод невозможным, игру на бирже – слишком рискованной, а работу хирурга – чересчур ответственной. Во-вторых, по своим личностным качествам Мери для всего этого не подходит. Она слишком напряжённо ведёт себя с любыми детьми, равнодушно холодна с мужчинами, боится биржи, а руки её дрожат от пьянства. В-третьих, она давно уже решила быть торговым агентом днём, а вечера и свободные дни проводить в пьяной компании. В-четвёртых, ни один из

предлагаемых проектов её особо не увлекал. В этих проектах она скорее всего проговаривала то, чего никогда не смогла бы сделать. В-пятых, каждому, кто её слышал, было ясно, что Мери и не собирается заниматься всем тем, что перечислила в своих мечтаниях.

Сценарий предполагает:

- 1) родительские указания;
- 2) подходящее личностное развитие;
- 3) решение в детском возрасте;
- 4) действительную «включенность» в какой-то особенный метод, несущий успех или неудачу;
- 5) убеждающую установку или, как принято говорить, вызывающую доверие убежденность.

Театральные сценарии в основном интуитивно выводятся из жизненных сценариев. Лучший способ это осмыслить – рассмотреть связи и сходство между ними.

1. Оба сценария базируются, как это ни странно, на ограниченном количестве тем. Наверное, наиболее известная из них – трагедия Эдипа. Большинство других сценариев также можно найти в греческой драме и мифологии. Позже люди выделили и записали более домашние, узнаваемые нами модели человеческой жизни.

Психотерапевту, анализирующему чьи-то трансакционные сценарии или игры, может быть известен их конец, если он знает суть интриги и её действующие лица. В процессе анализа можно внести определённые изменения. Так, например, и психотерапевту, и театральному критику ясно, что Медея расположена к убийству своих детей и сделает это, если кто-то не сумеет её отговорить. Обоим также ясно, что если бы она жила в наше время и ходила бы еженедельно в терапевтическую группу, то известной нам истории могло бы и не произойти.

2. Определённое течение жизни в основном имеет предсказуемый результат, если, конечно, на жизненном пути нет помех и препятствий. Но для диалога, произнесённого определённым образом, необходимо, чтобы выработалась соответствующая этому диалогу мотивация. Как в театре, так и в реальной жизни реплики заучиваются и произносятся именно так, чтобы реакция их оправдывала и дальше развивала действие.

Если герой заменит текст и состояния Я, то партнёры будут реагировать иначе. Например, если во время представления Гамлет вдруг начнёт читать строки из другой пьесы, тогда и Офелия тоже должна будет заменить свой текст, чтобы сделать происходящее осмысленным. Но ведь всё представление пойдёт иначе.

Они могут, скажем, сбежать вдвоём, вместо того что бы бродить вокруг замка. Это будет, наверное, плохая пьеса, но, возможно, лучший вариант жизни.

3. Сценарий должен быть доработан и отрепетирован, прежде чем будет готов для драматического представления. В театре существуют чтения, прослушивания, репетиции и прогоны перед премьерой. А жизненный сценарий запускается ещё в детском возрасте в той примитивной форме, которую мы

называем «протоколом». Здесь уже другие исполнители. Они ограничены в семье кругом родителей, братьев, сестёр, а в интернате или детском доме – кругом товарищей или воспитателей. Все они играют свои роли, ибо каждая семья (интернат или детский дом) представляет собой институт, в котором ребёнок чаще всего не получает уроков особой гибкости. В период отрочества он встречается с большим числом людей. Он интуитивно ищет тех партнёров, которые сыграли бы роли, требуемые его сценарием (они это делают, ибо ребёнок играет роль, предполагаемую их сценариями). В это время подросток дорабатывает свой сценарий с учётом своего окружения. Интрига остаётся той же самой, но действие слегка меняется. В большинстве случаев это нечто вроде пробного представления. Благодаря ряду таких адаптаций сценарий приобретает определённую форму. Он уже как бы готов для самой «большой сцены» - финального акта. Если это был так называемый хороший сценарий, то всё благополучно заканчивается «прощальным обедом». Если же то был плохой сценарий, то «прощание» может звучать с больничной койки, с порога тюремной камеры или из психиатрической больницы.

4. Почти в каждом жизненном и театральном сценариях есть роли хороших людей и злодеев, счастливцев и неудачников. Кого считать хорошим или плохим, кого счастливцем, а кого неудачником, определяется весьма специфично для каждого сценария. Но совершенно ясно, что в каждом из них присутствуют эти четыре типа, объединённые иногда в две роли. Например, в ковбойском сценарии хороший парень почти всегда бывает победителем, а злодей – неудачником. Хороший – это храбрый, решительный, честный, чистый человек. Плохой – это трусливый, колеблющийся, хитрый, развратный человек. Победитель обычно выживает, а неудачник погибает или наказывается. В музыкальных водевилях чаще всего победителем бывает та женщина, которая завоёвывает мужчину, а неудачницей – женщина, теряющая партнёра.

В сценарном анализе психотерапевты называют победителей Принцами и Принцессами, а неудачников зовут Лягушками. Задача анализа состоит в превращении Лягушек в Принцев и Принцесс. Чтобы это осуществить, психотерапевт должен выяснить, кто представляет в сценарии пациента хороших людей и злодеев. Далее надо уяснить, какого рода победителем способен быть пациент. Он может сопротивляться превращению в победителя, так как, возможно, идёт к психотерапевту совсем не для этого. Может быть, он хочет стать храбрым неудачником. Это вполне допустимо, ибо, став бравым неудачником, он почувствует себя удобнее в своём сценарии, тогда как, превратившись в победителя, он должен будет отказываться от сценария частично или полностью и начинать всё сначала. Этого люди обычно опасаются.

5. Все сценарии, театральные или из реальной жизни, в сущности, представляют собой ответы на фундаментальный вопрос человеческих взаимодействий: что вы говорите после приветственных слов? Например, драма Эдипа и вся его жизнь вращаются вокруг этого вопроса. Встречая любого человека старше себя, Эдип первым делом его приветствовал. Следующее, что он чаще всего делал, будучи движим своим сценарием, это задавал вопрос: «Померяемся силой?» Если встречный отвечал «нет», то Эдипу оставалось гадать: говорить ли о погоде, о ходе военных действий или о том, кто победит на будущих Олимпийских играх. Проще всего он выходил из затруднения, пробормотав что-нибудь вроде «рад был познакомиться», и отправлялся своей

дорогой. Но если встречный говорил «да», то Эдип отвечал «отлично!», ибо теперь он нашёл того человека, с которым знает, как вести себя дальше.

6. Сцены в жизненном сценарии человека обычно определяются и мотивируются заранее, точно так же как и театральные. Простейший пример: ситуация, когда кончается бензин в бензобаке автомобиля. Его владелец это всегда определяет за день-два вперёд, по показаниям счётчика. Человек соображает: «Надо заправиться», – но... этого не делает. Фактически не бывает так, чтобы бензин кончился мгновенно, если в машине всё исправно. Однако в сценарии Неудачника это почти всегда постепенно надвигающееся событие и как бы запланированная сцена. Многие Победители проходят весь свой жизненный путь, ни разу «не оставшись без бензина».

Жизненные сценарии основываются в большинстве случаев на Родительском программировании, которое ребёнок воспринимает по трём причинам. Во-первых, оно даёт жизни цель, которую в противном случае пришлось бы отыскивать самому. Всё, что делает ребёнок, чаще всего он делает для других людей, обычно для родителей. Во-вторых, Родительское программирование даёт ему приемлемый способ структурировать своё время (то есть приемлемый для его родителей). В-третьих, ребёнку надо указывать, как поступать и делать те или иные вещи. Учиться самому интересно, но не очень-то практично учиться на своих ошибках. Человек едва ли станет хорошим пилотом, если разобьёт несколько аэропланов, предполагая, что выучится на своих ошибках. Хирургу, например, нужен наставник, а не возможность удалять аппендиксы один за другим, пока наконец не выяснится, что он делал всё неправильно. Родители, программируя жизнь своих детей, передают им свой опыт, всё то, чему они научились (или думают, что научились). Если они Неудачники, то передают свою программу неудачников. Если же они Победители, то соответственно программируют и судьбу своего ребёнка. Долгосрочная модель всегда предполагает сюжетную линию. И хотя результат предопределён Родительским программированием в добрую или дурную сторону, ребёнок может избрать свой собственный сюжет.

Примеры игр

1) «Если бы не ты». Попробуем проиллюстрировать общие особенности игр на примере весьма распространенной супружеской игры, которую назовем попросту «Если бы не ты».

Миссис Уайт постоянно жаловалась, что муж строго ограничивает ее светскую жизнь, и поэтому она так и не научилась танцевать. После того как курс психотерапии помог ей изменить свои установки, муж стал менее уверен в себе и более снисходителен. Миссис Уайт смогла расширить поле своей деятельности. Она записалась на уроки танцев, но обнаружила, к своему отчаянию, что смертельно боится танцевать у всех на глазах, и вынуждена была отказаться от уроков.

Это неприятное происшествие, вкупе с другими ему подобными, проливает свет на некоторые важные, аспекты ее брака. Из всех многочисленных ухажеров она выбрала в мужа самого деспотичного. Это позволило ей занять позицию, с которой она могла жаловаться, что способна была бы на многое, «если бы не ты». У некоторых ее подруг тоже были деспотичные мужья, и, встречаясь за утренним кофе, они неплохо проводили время, играя в «Если бы не он». Однако оказалось, что, вопреки ее жалобам, муж оказывал ей большую услугу, запрещая

заниматься тем, чего она страшно боялась; он мешал ей даже осознать этот свой страх. И в этом одна из причин, почему ее Ребенок столь пронизательно выбрал такого супруга.

2) «Алкоголик». В анализе игр нет такого понятия, как «алкоголизм» или «алкоголик», но есть роль в игре определенного типа, которая называется «Алкоголик». Являются ли причиной пьянства биохимические или физиологические отклонения от нормы (эта точка зрения пока еще не доказана) — этим вопросом пусть занимаются врачи-терапевты. Мы занимаемся анализом игр, и интересует нас совсем другое — социальные транзакции, которые связаны со злоупотреблением спиртным. Отсюда название игры «Алкоголик».

В полном виде эта игра рассчитана на пятерых участников, хотя один игрок может исполнять и несколько ролей, так что игра может начинаться и заканчиваться с двумя участниками. Центральная роль — роль Алкоголика, начинающего игру, исполняется Уайтом. Основная второстепенная роль — роль Преследователя, которую обычно играет лицо противоположного пола, чаще всего супруга (супруг). Третья роль — роль Спасителя, обычно исполняемая лицом того же пола; часто это семейный врач, который интересуется пациентом и проблемами алкоголизма. В классической ситуации врач успешно избавляет алкоголика от его пагубного пристрастия. После того как Уайт в течение полугода не брал в рот ни капли, они поздравляют друг друга. А на утро Уайт валяется в канаве.

Четвертая роль принадлежит Простаку. В литературном произведении обычно это деликатный человек, который одалживает Уайту деньги, бесплатно дает ему сэндвич или чашку кофе и не пытается ни преследовать, ни спасти его. В жизни эту роль обычно исполняет мать Уайта, которая дает ему деньги и часто поддакивает ему, когда он говорит, что жена его не понимает. Общаясь с Простакон, Уайту приходится искать правдоподобное объяснение, зачем ему деньги. Причем оба делают вид, что верят ему, хотя оба знают, на что он потратит большую часть денег. Иногда Простак начинает исполнять и другую роль, не самую существенную, но тоже характерную для ситуации, — роль Подстрекателя, «хорошего парня», который снабжает спиртным, даже когда его не просят: «Пойдем выпьем (и покатишься вниз еще быстрее)».

Вспомогательный персонаж любой алкогольной игры — профессионал, например бармен или продавец спиртного. В игре «Алкоголик» это пятая роль — роль Посредника, непосредственного поставщика спиртного, который понимает язык алкоголиков и является важнейшим персонажем в жизни пьяницы. Разница между Посредником и остальными игроками — это разница между профессионалом и любителями в любой игре: профессионал знает, когда нужно остановиться. В определенный момент хороший бармен отказывается обслуживать алкоголика, который оказывается лишенным припасов, если только не отыщет более снисходительного Поставщика.

На начальных стадиях «Алкоголика» все три второстепенные роли может исполнять жена: в полночь она в роли Простака раздевает героя, подает ему кофе и позволяет вымещать на себе зло; утром в роли Преследователя бранит мужа за его поведение; и вечером, натянув маску Спасителя, молит мужа отказаться от спиртного. На более поздних стадиях, когда физическое состояние мужа обычно ухудшается, он может обходиться без Преследователя и Спасителя, но может и терпеть их, если они служат дополнительным источником

выпивки. Уайт может явиться в благотворительную организацию и позволить «спасти» себя, если ему там дадут бесплатно поесть; или может стерпеть разнос, любительский и профессиональный, если только потом получит подавание.

Исходя из современного уровня знаний, мы утверждаем, что вознаграждение в «Алкоголике» (как это характерно для игр вообще) получается там, где большинство исследователей вовсе не ожидает его обнаружить. Анализ данной игры свидетельствует, что сама выпивка является лишь дополнительным удовольствием на пути к истинной кульминации — похмелью. То же самое в игре «Растяпа»: сами промахи, привлекающие наибольшее внимание и приносящие удовольствие Уайту, для него лишь способ, ведущий к главному — к получению прощения Блэка.

Для Алкоголика похмелье не столько физическая боль, сколько психологическая пытка. Две любимых формы времяпрепровождения пьющих: «Коктейль» (сколько выпили и что смешивали) и «А на следующее утро» (я расскажу тебе о своем похмелье). В «Коктейль» играют люди, пьющие на вечеринках. Многие алкоголики предпочитают психологически более жесткое «А на следующее утро», и такие организации, как «Анонимные алкоголики», предоставляют им для этого неограниченные возможности.

Пациент, посетивший психотерапевта после загула, обычно ругательски себя ругает; психотерапевт слушает молча. Позже, пересказывая этот эпизод в психотерапевтической группе, Уайт заявляет, что это психотерапевт его отругал. Когда в психотерапевтической группе обсуждают алкоголизм, для большинства алкоголиков интересно не пьянство — они говорят о нем только из уважения к Преследователю, — а их последующие страдания. Транзакционная цель пьянства, помимо личных удовольствий, которые оно приносит, — создать ситуацию, в которой Ребенок мог бы быть строго отруган не только внутренним Родителем, но и любой оказавшейся поблизости и снисходящей до брани родительской фигурой. Поэтому терапия в этой игре должна сосредоточиться не на самом пьянстве, а на следующем после запоя утре: нужно отучить алкоголика заниматься самобичеванием. Однако встречаются сильно пьющие люди, у которых не бывает похмелья; они к настоящей категории не относятся.

Существует также игра «Непьющий алкоголик», в которой Уайт проходит процесс финансовой или социальной деградации без бутылки, делая ту же последовательность ходов и нуждаясь в тех же вспомогательных ролях. И здесь главное — следующее утро. Это сходство между «Непьющим алкоголиком» и обычным вариантом «Алкоголика» подчеркивает, что в обоих случаях это игра: например, в обоих случаях имеет место процедура потери работы. «Наркоман» также аналогичен «Алкоголику», но эта игра куда более зловещая и драматичная, она разворачивается быстрее и приводит к более серьезным потерям. По крайней мере в нашем обществе она сильно зависит от Преследователя, который всегда наготове. Простаки и Спасители встречаются гораздо реже, зато резко возрастает роль Посредника.

3) «Должник». «Должник» больше чем игра. В Америке она для многих становится сценарием, планом всей жизни, точно так же как в джунглях Африки или Новой Гвинеи. Там родственники молодого человека за огромную цену покупают ему невесту, и он на всю жизнь оказывается в долгу. У нас есть такой же обычай, по крайней мере в наиболее цивилизованных частях страны, только у нас вместо платы за невесту — кредит за дом, и если родственники не могут помочь, роль кредитора выполняет банк.

Таким образом, и молодой человек в Новой Гвинее, который для достижения успеха подвесил к уху старые ручные часы, и молодой человек в Америке, для достижения успеха нацепивший на запястье новенький хронометр, — оба чувствуют, что приобрели «цель» в жизни. Большой праздник — свадьба или новоселье — происходит не тогда, когда заем выплачен, а когда он взят. Телевидение, например, воспекает не человека средних лет, который наконец выплатил все по закладной, а молодого человека, который вместе с семьей переселяется в новый дом, гордо машет только что подписанными документами, которые связывают его на большую часть самых продуктивных лет жизни. После того как выплачены все долги — закладная, плата за обучение детей в колледже, страховка, — он считается «почтенным гражданином», которому общество должно предоставить не только материальный комфорт, но и новую «цель». Как и на Новой Гвинее, если он умен, он может из должника превратиться в кредитора, но так случается относительно редко.

Когда я пишу эти строки, по моему столу ползет мокрица. Если ее перевернуть на спину, можно видеть, какие огромные усилия она прилагает, чтобы снова встать на ноги. В этот промежуток времени у нее есть «цель жизни». И когда мокрица переворачивается, кажется, можно почти увидеть выражение торжества у нее на «лице». Мокрица уползает, и можно представить себе, как она рассказывает свою историю на следующей встрече мокриц и смотрит на молодых ракообразных свысока, как добившаяся своей цели. Но к ее самодовольству примешивается оттенок разочарования. Теперь, когда она достигла вершины, жизнь кажется лишенной цели. Может быть, мокрица вернется, надеясь повторить свой триумф; стоит пометить ее спинку чернилами, чтобы узнать, когда она решится рискнуть. Смелое ракообразное эта мокрица. Неудивительно, что живет многие миллионы лет.

Однако большинство молодых американцев серьезно относятся к своим закладным только в минуты стресса. Если они испытывают депрессию или экономическая ситуация ухудшается, долговые обязательства могут удержать их от опрометчивых поступков, иногда даже от самоубийства. Большинство их играет в легкую игру «Если бы не долги», но в остальных отношениях они наслаждаются жизнью. Только немногим выпадает жребий сыграть в «Должника» в полную силу.

4) «Ударь меня». В этой игре обычно участвуют люди, у которых словно на лбу написано: «Пожалуйста, не бейте меня». Искушение почти непреодолимо, и, когда наступает естественный результат, Уайт жалобно восклицает: «Но ведь написано же „Не бейте меня!“» И, не веря самому себе, добавляет: «Почему со мной всегда такое?» (ПСМВТ). Клинически ПСМВТ может быть диагностировано как клише из игры «Психиатрия»: «Когда у меня стресс, я совершенно не в себе». Один игровой элемент в ПСМВТ можно определить как гордость наизнанку: «Мои несчастья хуже твоих». Эта черта часто наблюдается у параноиков.

Если Уайт окружен людьми, которых удерживает от удара доброта, или участие в игре «Я только пытаюсь тебе помочь», или социальные условия, или правила организации, поведение Уайта становится все более провокационным, пока он не переходит границы и не вынуждает их сделать ему одолжение. К этой категории могут относиться всякого рода изгои, проститутки и те, кто постоянно теряет работу.

5) «Попался, сукин сын!». В классическом виде можно наблюдать во время игры в покер. У Уайта непобедимое сочетание карт, например четыре туза. В

таком случае, если Уайт игрок в ПСС, его больше занимает тот факт, что Блэк полностью в его руках, чем то, что он может выиграть деньги.

Уайту необходимо починить в доме канализацию. Он тщательно проверяет расчеты водопроводчика, прежде чем согласится. Наконец договорились о цене; договорились и о том, что дополнительные расходы не будут вноситься в счет. Когда водопроводчик представляет счет, он включает в него несколько дополнительных долларов за клапан, который также пришлось заменить, — примерно четыре доллара, при стоимости всей работы в четыреста. Уайт приходит в ярость, звонит водопроводчику по телефону и требует объяснений. Водопроводчик не сдается. Тогда Уайт пишет ему длинное письмо, обвиняя в нечестности и неэтичности, и отказывается платить по счету, если не будут исключены дополнительные четыре доллара. Водопроводчик в конечном счете уступает.

Вскоре становится очевидным, что и Уайт, и водопроводчик играли в игру. В ходе переговоров они поняли возможности друг друга. Водопроводчик совершил провокацию, представив счет. Поскольку Уайт взял с него слово, водопроводчик в данном случае явно не прав. Уайт считает себя вправе излить на него всю силу своего гнева. Вместо того чтобы, как подобает Взрослому, провести приличные переговоры, Уайт начинает критиковать весь образ жизни водопроводчика. Внешне это спор Взрослого и Взрослого, законное обсуждение договоренной платы. На психологическом уровне это диалог Родителя со Взрослым: Уайт воспользовался банальным, но социально приемлемым поводом, чтобы излить накопившуюся за многие годы ярость на своего противника, которого считает мошенником. Он ведет себя так, как вела бы в аналогичной ситуации его мать. Он сразу узнаёт предложенную игру ПСС и сознаёт, насколько благоприятной для него является провокация со стороны водопроводчика. Уайт может вспомнить, что с раннего детства его всегда задевали подобные несправедливости, он встречал их с радостью и выжимал из них все, что возможно. Во многих случаях, которые ему вспоминаются, он даже забывал о первоначальной провокации, но в мельчайших подробностях помнил весь ход схватки. Очевидно, водопроводчик играет какой-то вариант «Почему со мной всегда так?» (ПСМВТ).

ПСС — игра, рассчитанная на двоих участников, и ее следует отличать от «Какой ужас!» (КУ). В КУ инициатор игры ищет несправедливости, чтобы иметь возможность пожаловаться на них третьему участнику. Таким образом, это игра на троих: в ней действуют Агрессор, Жертва и Доверенное лицо. В КУ играют под девизом «Несчастье нуждается в сочувствии». Доверенное лицо — обычно человек, который тоже играет в КУ. ПСМВТ — тоже игра на троих, но в ней инициатор пытается доказать свое превосходство по числу и размаху несчастий и негодует на соперничество со стороны других неудачников. В коммерческом варианте ПСС — это игра профессионалов, рассчитанная на троих участников, и называется она шантажом. В более или менее утонченных формах ее можно проводить как супружескую игру с двумя участниками.

Примеры. 1. На этот раз я тебя застукал. 2. Ревнивый муж.

Социальная парадигма. Взрослый — Взрослый

Взрослый: «Смотри, что ты наделал».

Взрослый: «Теперь, когда ты привлёк к этому моё внимание, я вижу, что ты прав».

Психологическая парадигма. Родитель — Ребёнок.

Родитель: «Я всё время слежу за тобой и жду, когда ты ошибёшься».

Ребенок: «На этот раз ты меня поймал».

Родитель: «Да, и на этот раз ты почувствуешь всю силу моего гнева».

Ходы. 1. Провокация — обвинение. 2. Защита — обвинение. 3. Защита — наказание.

Выгоды. 1. Внутренняя психологическая — оправдание гнева. 2. Внешняя психологическая — возможность избежать осознания своих недостатков. 3. Внутренняя социальная — ПСС. 4. Внешняя социальная — они всегда готовы поймать тебя. 5. Биологическая — обмен гневными транзакциями, обычно между людьми одного пола. 6. Экзистенциальная — людям нельзя доверять.

б) «Смотри, что я из-за тебя сделал». Это классический пример супружеской игры, и ей принадлежит первое место в соревновании на самую распространенную причину разводов; но в эту игру могут играть также дети, и родители, и сотрудники по работе.

Первая степень СЧЯИТС. Уайт, не желая ни с кем общаться, занимается делом, которое изолирует его от людей. Возможно, он хочет только, чтобы его оставили в покое. Однако его одиночество нарушает жена или кто-нибудь из детей, они ждут поглаживания или спрашивают о чем-нибудь, например: «Где плоскогубцы?» Помеха заставляет Уайта выронить кисть, стамеску или напильник, ударить не по той клавише пишущей машинки, в результате он яростно обрушивается на того, кто ему помешал, и кричит: «Смотри, что я из-за тебя сделал!» Если так будет продолжаться год за годом, члены семьи постепенно учатся не трогать Уайта, когда он занят. Конечно, ошибка вызвана не вмешательством, а его собственным раздражением, и Уайт только рад происшествию, которое даёт ему право выгнать посетителя. К несчастью, эту игру легко усваивают дети, и поэтому она передаётся от поколения к поколению. Чем более провокационными методами ведётся игра, тем яснее скрытое удовлетворение и выгода, которые она приносит.

Вторая степень СЧЯИТС. Если СЧЯИТС — основа образа жизни, а не изредка используемый защитный механизм, Уайт женится на женщине, которая играет в «Я только пытаюсь помочь тебе» или одну из родственных игр. В таком случае Уайту легко переложить всю ответственность на её плечи. Часто это делается под маской тактичности или галантности. Уайт вежливо или почтительно предоставляет жене решать, куда пойти обедать или какой фильм посмотреть. Если все получается удачно, он наслаждается выбором. Если нет, он может во всём обвинить её, сказав: «Смотри, во что ты меня втянула!» — это простой вариант СЧЯИТС. Или он может взвалить на жену всю тяжесть решений, связанных с воспитанием детей, приняв на себя роль исполнителя; если с детьми возникают проблемы, он прибегает к игре в СЧЯИТС в чистом виде. Это даёт основания много лет упрекать мать во всех неудачах детей. В этом случае СЧЯИТС не самоцель, а лишь промежуточный ход к тому, чтобы заявить: «Что я тебе говорил?» или «Смотри, что ты со мной сделала».

Профессиональный игрок, который с помощью СЧЯИТС освобождается от психологических нагрузок, может играть в эту игру и на работе. В таких случаях слова обычно заменяются долгим, полным страданий взглядом. Игрок, притворяясь «демократом» или под видом «новых методов управления», просит

помощников высказать предложения. Для него это способ занять неприступную позицию, с которой он терроризирует подчинённых. Любую свою ошибку он может объяснить тем, что послушался их. Если игра используется против старших по должности (обвинение их в своих ошибках), она ведёт к самоуничтожению, например к увольнению, а в армии — к переводу в другую часть. В таком случае это компонент игры «Почему со мной всегда так?» с обидчивыми людьми или «Я опять за старое» — со склонными к депрессии (обе игры относятся к группе «Ударь меня»).

Третья степень СЧЯИТС. В жёсткой форме в СЧЯИТС играют параноики против тех, кто был настолько неосторожен, что дал им совет (см. «Я только пытаюсь вам помочь»). Такая игра может стать опасной, а в некоторых случаях даже смертельной.

«Смотри, что я из-за тебя сделал» (СЧЯИТС) и «Ты меня в это впутал» (ТМВЭВ) — игры дополняющие, так что комбинация СЧЯИТС-ТМВЭВ — это классическая основа скрытого игрового контракта многих браков. Такой контракт можно проиллюстрировать таким случаем.

По взаимному согласию миссис Уайт вела семейный учёт и платила по счетам, беря деньги с их общего счёта в банке, потому что мистер Уайт «слаб в арифметике». Каждые несколько месяцев их извещают о перерасходе счёта, и мистеру Уайту приходится договариваться с банком. Когда он попытался выяснить причину перерасходов, выяснилось, что миссис Уайт совершала дорогостоящие покупки, не сообщая об этом мужу. Когда это становится известно, мистер Уайт в праведном гневе играет в ТМВЭВ, а жена со слезами принимает его выговор и обещает, что больше такого не случится. Некоторое время всё спокойно, но затем неожиданно появляется агент кредитора и требует оплатить давно просроченный счёт. Мистер Уайт, который ничего не знал об этом счёте, спрашивает о нём у жены. Она начинает играть в СЧЯИТС, говоря, что это его вина. Так как муж запретил ей делать перерасход, она могла свести концы с концами, только скрыв от него этот свой долг.

Такая игра продолжалась в течение десяти лет на том основании, что каждый случай — последний и больше такое не случится, отныне всё пойдёт по-другому. Что и делалось — несколько месяцев. Обратившись к психотерапевту, мистер Уайт очень проникательно, без всякой помощи со стороны врача, проанализировал эту игру и сам же предложил средство от неё. По взаимному согласию счёт в банке был переведён только на его имя. Миссис Уайт продолжала вести учёт и делать покупки, но теперь мистер Уайт первым видел счета и контролировал их оплату. Таким образом, ни долги, ни перерасходы не могли пройти мимо него, и теперь расчёт семейного бюджета производился совместно. Лишившись удовлетворения и выгод СЧЯИТС-ТМВЭВ, Уайты вначале чувствовали себя неловко и были вынуждены отыскать более честные и конструктивные способы взаимного общения.

7) «Загнанная домохозяйка» Это игра загнанной домохозяйки. Положение требует от нее искусного исполнения одновременно десяти или двенадцати различных занятий; выражаясь по-другому, она должна одновременно играть десять-двенадцать различных ролей. Время от времени в воскресных приложениях к газетам появляются полушутливые перечни этих ролей: любовница, нянька, кухарка, служанка и т. д. Поскольку обычно эти роли вступают друг с другом в противоречие и вызывают усталость, их исполнение в течение многих лет приводит к тому, что в разговорной речи называют «коленими

домохозяйки» (поскольку на коленях приходится качать детей, мыть полы, колени помогают поднимать тяжести, вести машину и тому подобное). Симптомы такого положения очень сжато выражены в жалобе: «Я устала».

Если домохозяйка умеет распределять силы и находить достаточно удовлетворения в любви мужа и детей, она будет не просто служить, но и радоваться продолжительности своей службы и с болью одиночества встретит окончание колледжа своим последним ребенком. Но если, с одной стороны, ее подгоняет внутренний Родитель, призывая свести счеты с мужем, который только для этого на ней и женился, а с другой — она не находит достаточно удовлетворения в любви к своей семье, женщина становится все более и более несчастной. Вначале она пытается утешиться играми «Если бы не ты» или «Изъян» (в трудных случаях к ним прибегает любая домохозяйка); но скоро эти игры перестают ее удовлетворять. Тогда она находит другой выход — в игре «Загнанная домохозяйка».

Тезис этой игры прост. Жена берет на себя все дела и даже просит новых. Она соглашается с упреками мужа и принимает требования детей. Если ей предстоит принимать гостей, она не только пытается безупречно играть роль собеседницы, хозяйки домочадцев и слуг, декоратора помещений, доставщика продуктов, нарядно одетой женщины, девственной королевы и дипломата; она также вызывается утром испечь пирог и отвезти детей к дантисту. Если она уже чувствует себя загнанной, то еще больше загружает свой день. И вот среди дня она совершенно лишается сил, и ничего в результате не делается. Она ставит в неловкое положение мужа, детей и гостей и добавляет к своим несчастьям еще и угрызения совести. После того как такое происходит два-три раза, ее брак в опасности, дети в смущении, она худеет, волосы у нее не причесаны, лицо осунулось, а обувь не начищена. В таком состоянии женщина попадает к психотерапевту: она готова к госпитализации.

8) «Видишь, как я старался». В распространенной клинической форме эта игра рассчитана на трёх участников: супругов и психотерапевта. Муж (обычно) стремится к разводу, несмотря на то, что вслух громко против него возражает, в то время как жена более искренна в стремлении сохранить брак. Муж обращается к терапевту против своей воли и исключительно для того, чтобы показать жене, что он пытается с ней помириться; обычно он играет в лёгкие разновидности «Психиатрии» или «Суда». По мере того как идёт время, он начинает всё решительнее спорить с терапевтом или жаловаться ему. Дома он вначале демонстрирует большее «понимание» и сдержанность, но в конечном счёте начинает вести себя ещё хуже. После одного, пяти или десяти посещений, в зависимости от мастерства терапевта, он отказывается приходить и отправляется на охоту или рыбалку. Тогда жена вынуждена начинать процедуру развода. Муж считает себя невиновным, поскольку инициатором развода выступает жена, а он продемонстрировал добрую волю, посещая терапевта. Теперь он имеет право сказать адвокату, судье, другу или родственнику: «Видишь, как я старался!»

В повседневной форме эту игру легко наблюдать во взаимоотношениях ребёнка с родителем. В таком случае это игра на двух участников. Игра ведётся с одной из двух позиций: «Я беспомощен» или «Я ни в чём не виноват». Ребёнок пытается что-то сделать, но у него не получается. Если он беспомощен, родителю приходится делать всё за него. Если он не виноват, у родителя вроде бы нет оснований его наказывать. Однако тут просматриваются элементы игры.

Родителям необходимо выяснить два обстоятельства: кто из них научил ребёнка этой игре и что они делают не так, если игра продолжается.

Игра «Видишь, как я стараюсь» иногда приобретает злобный характер. У неё могут быть вторая и третья степень. Проиллюстрируем это на примере усердного работника, заболевшего язвой желудка. Многие заболевшие стараются справиться с ситуацией и при этом могут рассчитывать на законную помощь со стороны семьи. Но болезнь может использоваться и со скрытыми намерениями.

Первая степень. Муж объявляет жене и друзьям, что у него язва. Он сообщает также, что будет продолжать работать. Это вызывает их восхищение. Наверно, человек, испытывающий страдания, имеет право на хвастовство, чтобы получить хотя бы жалкую компенсацию за свои страдания. Его следует похвалить за то, что он не играет в «Деревянную ногу», а продолжает выполнять свои обязанности. В таком случае правильный ответ на «Видишь, как я стараюсь» такой: «Да, и мы восхищаемся твоим мужеством и сознанием долга».

Вторая степень. Мужу сообщают, что у него язва, но он скрывает это от жены и друзей. Он продолжает работать, испытывает, как и прежде, стрессы, и однажды на работе ему становится плохо. Когда об этом сообщают жене, она сразу понимает смысл его поведения: «Видишь, как я стараюсь». Теперь она должна ценить его, как никогда раньше, и раскаиваться во всех злых словах, которые говорила ему в прошлом. Короче, сейчас она должна любить его: ведь все предшествующие его попытки добиться её расположения потерпели неудачу. К несчастью для мужа, проявления нежности и заботы со стороны жены в таком случае мотивируются не любовью, а чувством вины. В глубине души она негодует, потому что он играет с ней нечестно; к тому же он воспользовался нечестным преимуществом, сохранив свою болезнь в тайне. Короче, брильянтовый браслет — гораздо более честный инструмент ухода, чем желудок с дырой. В случае с браслетом жена может вернуть мужу подарок, но уйти от язвенника и сохранить при этом приличия она не может. Неожиданное признание в серьёзной болезни не поможет вам завоевать женщину, а скорее приведёт к тому, что она почувствует себя в ловушке.

Третья степень. Ещё более злобный и пагубный вариант — неожиданное и ничем не предвещаемое самоубийство как результат серьёзной болезни. Язва переходит в рак, и однажды жена, которой ничего не было известно о болезни мужа, заходит в спальню и видит его мёртвым. В записке совершенно ясно говорится: «Видишь, как я старался». Если нечто подобное происходит с одной и той же женщиной дважды, ей пора выяснять, в какую игру играет она.

9) «Почему бы тебе не... — да, но...». В эту игру чаще всего играют на различных приёмах, вечеринках и собраниях, включая и психотерапевтические группы. Следующий пример поможет проиллюстрировать важнейшие характеристики этой игры.

Уайт: «Мой муж всегда сам делает ремонт, но у него ничего не получается хорошо».

Блэк: «Почему бы ему не пойти на плотницкие курсы?»

Уайт: «Да, но у него нет на это времени».

Блю: «Почему бы тебе не купить ему хорошие инструменты?»

Уайт: «Да, но он не умеет ими пользоваться».

Рэд: «А почему бы вам тогда не пригласить настоящего плотника?»

Уайт: «Да, но это будет слишком дорого».

Браун: «Почему бы тогда тебе просто не примириться с тем, что он делает?»

Уайт: «Да, но ведь всё может обвалиться».

За этим обычно наступает молчание. Нарушает его Грин, которая может сказать что-нибудь вроде: «Все мужчины таковы, всегда пытаются доказать, что всё могут».

В ПБТНДН может играть любое количество участников. Участники предлагают различные решения, начиная с «Почему бы тебе не...». На каждое предложение Уайт отвечает: «Да, но...» Хороший игрок может так отвечать неограниченно долго, во всяком случае, пока остальные не выдохнутся, и Уайт в результате получает своё. Порой миссис Уайт приходится отражать десятки предложений, пока не наступит безмолвие, символизирующее её победу. Теперь поле расчищено для следующей игры. В приведённом примере Грин переключается на игру «Родительский комитет» типа «Непутевый муж».

Поскольку за редкими исключениями все предложения отвергаются, очевидно, у игры есть какая-то скрытая цель. ПБТНДН играется не ради получения ответа (Взрослый поиск информации или решения), а чтобы доставить удовольствие своему Ребёнку и прибавить ему уверенности. Дословная запись диалога может показаться разговором Взрослых, но при непосредственном наблюдении становится ясным, что миссис Уайт ведёт себя как Ребёнок, неспособный справиться с ситуацией; остальные же превращаются в мудрых Родителей, которые стремятся поделиться с ней своими познаниями.

10) «Насилуют!». В эту игру играют мужчина и женщина, и её, по крайней мере в более мягкой форме, можно было бы назвать «Катись отсюда!» или «Негодование». В неё можно играть с разной степенью интенсивности.

«Насилуют!» первой степени, или «Катись отсюда» игра популярна на вечеринках и представляет собой лёгкий флирт. Женщина (Уайт) демонстрирует, что она свободна и получает удовольствие от ухаживания мужчины. Как только он проявляет своё небезразличное отношение, игра закончена. Если женщина вежлива, она откровенно говорит: «Я ценю ваши комплименты и очень вам признательна», а затем переходит к следующему объекту. Если же она менее щедра, может просто оставить мужчину. Искусный игрок может на большом приёме продолжать такую игру очень долго, переходя от одной группы к другой, так что мужчине приходится пускаться на сложные маневры, чтобы следовать за ней не слишком очевидно и навязчиво.

«Насилуют!» второй степени, или «Негодование». Уайт получает лишь побочное удовлетворение от ухаживаний Блэка. Главное удовлетворение она получает, отвергая его, так что в разговорном языке эта игра известна также под названием «Отвяжись, нахал!». Уайт компрометирует Блэка гораздо сильнее, чем при лёгком флирте игры первой степени, и наслаждается его замешательством, когда отвергает его. Блэк, конечно, не так беспомощен, как кажется, и ему пришлось затратить значительные усилия, чтобы попасть в подобную ситуацию. Обычно он сам играет в мягкий вариант «Ударь меня».

«Насилуют!» третьей степени. Это суровая игра, которая заканчивается убийством, самоубийством или судебным разбирательством. Здесь Уайт ведёт Блэка к компрометирующему физическому контакту и затем заявляет, что он

пытался её изнасиловать или причинил ей невозвратимый ущерб. В наиболее циничном варианте Уайт действительно позволяет ему завершить половой акт, так что может сама получать наслаждение, прежде чем обвинить его. Столкновение может произойти немедленно, как при крике «Насилуют!», либо может оказаться отложенным — самоубийство или убийство после продолжительной любовной связи. Если она захочет выдать происшедшее за изнасилование, ей без труда удастся найти союзников — платных или просто заинтересованных представителей полиции, прессы, адвокатов или родственников. Однако иногда эти посторонние могут цинично предать её, так что она утрачивает инициативу и становится орудием их игр.

В некоторых играх посторонние исполняют другую функцию. Уайт не хочет играть, но они навязывают ей игру, потому что хотят поиграть в «Ну-ка, подеритесь». Они ставят ее в положение, когда ей приходится для спасения своей репутации кричать о насилии. Особенно часто происходит это с несовершеннолетними девушками; они хотели бы продолжать связь, но, так как она обнаружена и может стать предметом сплетен, им приходится превращать любовную историю в игру «Насилуют!» третьей степени.

В одной хорошо известной истории осмотрительный Иосиф отказался участвовать в игре «Насилуют!», после чего жена Потифара произвела классическое переключение на «Ну-ка, подеритесь»: отличный пример того, как заядлый игрок реагирует на антитезис, и показатель опасностей, которые поджидают человека, отказавшегося играть. Эти две игры соединяются в хорошо известном варианте «Шантаж», в котором женщина соблазняет Блэка, потом поднимает крик, что её изнасиловали, и в этот момент в игру включается муж и шантажирует Блэка.

Детский прототип игры в «Насилуют!» тот же, что у «Фригидной женщины»: в нём девочка уговаривает мальчика унизиться или запачкаться, а потом смеётся над ним. Классические описания можно найти в романе Сомерсета Моэма «Бремя страстей человеческих», а также, как уже упоминалось, в «Больших надеждах» Чарльза Диккенса. Это игра второй степени. Более жёсткая форма, приближающаяся к третьей степени, может разыгрываться в неблагополучных кварталах.

11) «Я только пытаюсь вам помочь». В эту игру можно играть в любой профессиональной среде, а не только в кругу психотерапевтов и социальных работников. Однако чаще всего и в наиболее полной форме она встречается среди социальных работников с определенным типом подготовки.

Консультант, психотерапевт или представитель другой сходной профессии дает какой-нибудь совет клиенту или пациенту. Придя на следующий сеанс, пациент сообщает, что последовал совету, но не достиг ожидаемого эффекта. Консультант покорно принимает известие о неудаче и делает новую попытку. Если он склонен к рефлексии, то может осознать, что испытывает раздражение, но постарается подавить его. Обычно же он не испытывает потребности разбираться в корнях своих чувств, потому что знает, что многие из его аналогично подготовленных коллег поступают точно так же, что он следует «правильной» процедуре и получит полную поддержку от начальства.

Если он столкнётся с жёстким игроком, ему всё труднее и труднее будет сохранять уверенность. В таком случае терапевт окажется в трудном положении, и ситуация будет постоянно ухудшаться. В самом худшем случае он может

столкнуться с параноиком, который однажды ворвётся к нему с криком: «Смотрите, что вы со мной сделали!» И тут раздражение терапевта прорвётся и выразится в словах (произнесённых или произнесённых): «Но я только пытаюсь помочь вам!» Переживания от такой неблагодарности могут причинить страдания, указывая на комплексы, лежащие в основе собственного поведения терапевта. Смятение, возникшее в результате этого происшествия, и есть искомое вознаграждение.

Тех, кто оказывает подлинную помощь, не следует смешивать с игроками в «Я только пытаюсь вам помочь» (ЯТПВП). «Мне кажется, я могу что-нибудь с этим сделать», «Я знаю, что делать», «Меня назначили помогать вам» или «Плата за мою помощь будет следующей...» отличаются от игры «Я только пытаюсь вам помочь». Первые четыре представляют добросовестное Взрослое предложение оказать профессиональную помощь попавшему в беду пациенту или клиенту. У ЯТПВП есть скрытый мотив, который для определения исхода важнее профессионального мастерства. Этот мотив основан на жизненной позиции, утверждающей, что люди неблагодарны и способны приносить только разочарования. Перспектива успеха тревожит Родителя профессионала и служит приглашением к саботажу, потому что успех угрожает этой позиции. Игрок в ЯТПВП должен быть уверен, что его помощь не будет принята, как бы усиленно она ни предлагалась. Клиент отвечает «Видишь, как я старался» и «Ты мне ничем не можешь помочь». Более гибкие игроки могут пойти на компромисс: они считают, что нет ничего плохого в том, что для достижения улучшения потребуется долгое время. Поэтому терапевты побаиваются быстрого результата, зная, что некоторые коллеги подвергнут этот результат критике. На противоположном полюсе от жёстких игроков в ЯТПВП, какие встречаются среди социальных работников, находятся хорошие юристы — они просто помогают клиентам, обходясь без проявлений чувств и сентиментальности. Тут на место показного усердия приходит настоящий профессионализм.

Некоторые школы по подготовке социальных работников занимаются преимущественно тем, что готовят профессиональных игроков в ЯТПВП, и поэтому выпускникам таких школ нелегко отказаться от игры. Пример, который поможет проиллюстрировать некоторые из вышеупомянутых моментов, можно найти в описании дополнительной игры «Нуждающийся».

ЯТПВП и варианты этой игры легко найти в повседневной жизни. В неё играют друзья дома и родственники (например, «Я могу достать вам это дёшево»), а также взрослые, которые на общественных началах работают с детьми. Это любимая игра родителей, а дополняющая игра отпрысков обычно «Смотри, что ты заставил меня сделать». Социально возможен вариант «Растяпы», причём ущерб наносится не импульсивно, а в процессе оказания помощи; здесь клиент представлен жертвой, которая может играть в «Почему со мной всегда так?» или в один из вариантов этой игры.

У профессионала есть несколько способов отказа от приглашения поиграть в эту игру, и выбор зависит от отношений между ним и пациентом, особенно от отношения Ребёнка пациента.

Классический психотерапевтический антитезис наиболее радикален и труднопереносим для пациента. Приглашение полностью игнорируется. Пациент прилагает всё большие усилия. В конце концов он впадает в отчаяние, что выражается гневом или депрессией, — верный признак неудачной игры. Ситуация может привести к полезной конфронтации.

Более мягкой (но не лицемерной) конфронтации можно попытаться достичь при первой же встрече. Терапевт заявляет, что он врач пациента, а не его менеджер.

Ещё более мягкая процедура заключается в представлении пациента терапевтической группе; дальше с ситуацией справляются члены группы.

Наиболее возбуждённые пациенты требуют иногда длительного подготовительного периода. Таких пациентов следует направить к врачу-психиатру, который сможет прописать как лекарства, так и гигиенические процедуры, отнюдь не утратившие своих лечебных свойств в век транквилизаторов. Если врач прописывает гигиенический режим, который может включать ванны, упражнения, периоды отдыха и регулярное питание, наряду с лекарствами, пациент:

- исполняет предписания и чувствует себя лучше;
- скрупулёзно выдерживает режим и жалуется, что тот не помогает;
- небрежно замечает, что забыл выполнять указания или вообще отказался от режима, потому что тот не приносит ему ничего хорошего.

Во втором и третьем случаях психиатру необходимо решить, можно ли к этому пациенту применить анализ игр или лучше использовать другой метод для подготовки к последующей психотерапии. Психиатр должен тщательно проанализировать взаимосвязь между назначаемым режимом и склонностью пациента к играм, прежде чем принимать решение о следующем шаге лечения.

С другой стороны, для пациента антитезис может быть таков: «Не говорите мне, что делать, чтобы я мог помочь себе; я вам скажу, как мне помочь». Если известно, что терапевт играет в «Растяпу», правильный антитезис со стороны пациента должен быть: «Не помогайте мне, помогите ему». Но серьёзные игроки в ЯТПВП обычно лишены чувства юмора. Антитезисные ходы пациента обычно встречаются недружелюбно, и в результате он может нажать в лице терапевта врага на всю жизнь. В повседневной жизни не следует делать таких ходов, если вы не готовы проводить свою линию последовательно и отвечать за любые последствия. Например, отказ от предложения родственника «достать что-то по дешёвке» может вызвать серьёзные осложнения в семье.

Анализ

Тезис. «Никто не прислушивается к моим советам».

Цель. Избавление от чувства вины.

Роли. Советчик, Клиент.

Примеры. 1. Дети учатся, родитель вмешивается. 2. Социальный работник и клиент.

Социальная парадигма. Родитель — Ребёнок.

Ребёнок: «Что мне теперь делать?»

Родитель: «Ты должен делать вот это».

Психологическая парадигма. Родитель — Ребёнок.

Родитель: «Смотри, какой я умный».

Ребёнок: «Я сделаю так, что ты почувствуешь себя глупым».

Ходы. 1. Запрашиваются указания — указания даются. 2. Указания не исполняются — порицание. 3. Утверждение, что указания были ошибочны, — скрытые извинения.

Выгоды. 1. Внутренняя психологическая — мученичество. 2. Внешняя психологическая — иллюзия собственной компетентности. 3. Внутренняя социальная — «Родительский комитет» проецирующего типа; неблагодарность. 4. Внешняя социальная — «Психиатрия» проецирующего типа. 5. Биологическая — упрёки клиента, поглаживания от начальства. 6. Экзистенциальная — «Все люди неблагодарны».