

PHILOSOPHICAL ARKIV

А. И. Фет

СОБРАНИЕ ПЕРЕВОДОВ

Эрик Берн

ИГРЫ, В КОТОРЫЕ
ИГРАЮТ ЛЮДИ



A. I. FET. INSAMLADE ÖVERSÄTTNINGAR

А. И. ФЕТ. СОБРАНИЕ ПЕРЕВОДОВ

ЭРИК БЕРН

ИГРЫ, В КОТОРЫЕ
ИГРАЮТ ЛЮДИ

ПСИХОЛОГИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ОТНОШЕНИЙ

ПЕРЕВОД С АНГЛИЙСКОГО,
ПРЕДИСЛОВИЕ И ПРИМЕЧАНИЯ
А. И. ФЕТА

ERIC BERNE

DESSA SPEL SOM
MÄNNISKOR SPELAR

psykologi mänskliga relationer

ÖVERSATT FRÅN ENGELSKA,
FÖRORD OCH KOMMENTARER
AV A. I. FET

PHILOSOPHICAL ARKIV, SWEDEN, 2016

All correspondence should be addressed to Ludmila P. Petrova, the copyright holder of A. I. Fet and the Editor-Compiler of the Collection. E-mail: aifet@academ.org

Copyright © Abraham Ilyich Fet, 2016

All rights reserved. Electronic copying, print copying and distribution of this book for non-commercial, academic or individual use can be made by any user without permission or charge. Any part of this book being cited or used howsoever in other publications must acknowledge this publication.

No part of this book may be reproduced in any form whatsoever (including storage in any media) for commercial use without the prior permission of the copyright holder. Requests for permission to reproduce any part of this book for commercial use must be addressed to the Author. The Author retains his rights to use this book as a whole or any part of it in any other publications and in any way he sees fit. This Copyright Agreement shall remain valid even if the Author transfers copyright of the book to another party.

This book was typeset using the L^AT_EX typesetting system.

Cover image: “Le café de nuit” (The Night Café), the 1888 oil painting by Vincent van Gogh. This image is the public domain.

ISBN 978-91-983073-2-0

Philosophical arkiv
Nyköping, Sweden

Оглавление

Предисловие переводчика	7
Предисловие	9
Введение	11
Часть I. АНАЛИЗ ИГР	
Глава 1. Структурный анализ	21
Глава 2. Анализ взаимодействий	26
Глава 3. Процедуры и ритуалы	31
Глава 4. Развлечения	36
Глава 5. Игры	42
Часть II. КАТАЛОГ ИГР	
Введение	58
1. Обозначения	58
2. Просторечные обороты	60
Глава 6. Бытовые игры	61
1. Алкоголик	61
2. Должник	68
3. Дай мне пинка	70
4. Попался, сукин сын	71
5. Вот что я из-за тебя наделал	74
Глава 7. Супружеские игры	78
1. Загнан в угол	78
2. Судебная камера	81
3. Фригидная женщина	83
4. Загнанная женщина	86
5. Всё из-за тебя	89

6. Посмотри, как я старался.....	90
7. Моё солнышко	92
Глава 8. Общественные игры.....	94
1. Ну не ужасно ли	94
2. Пятно	96
3. Шлемиль	97
4. А почему бы вам не... Да, но... ..	99
Глава 9. Сексуальные игры	106
1. Подерись с ним	106
2. Извращение	107
3. Изнасилование	108
4. Игра с чулком	111
5. Скандал	112
Глава 10. Игры преступного мира	115
1. Полицейские и разбойники	115
2. Как отсюда выбраться	119
3. Давай надуем Джоуи	121
Глава 11. Игры в приёмной врача	124
1. Оранжевая	124
2. Я только стараюсь вам помочь	125
3. Нищета	129
4. Деревенская бабушка	133
5. Психиатрия	135
6. Дурачок	139
7. Деревянная нога	140
Глава 12. Хорошие игры	144
1. Выходной день кондуктора	144
2. Кавалер	145
3. Рад помочь	147
4. Домашний мудрец	148
5. Они будут гордиться, что знали меня	148

ЧАСТЬ III. ВНЕ ИГР

Глава 13. Значение игр.....	150
Глава 14. Игроки.....	152
Глава 15. Пример.....	154
Глава 16. Автономия.....	157
Глава 17. Достижение автономии.....	161
Глава 18. Что же после игр?.....	163
Приложение. Классификация поведения.....	164

Предисловие переводчика¹

Автор этой книги Эрик Берн (1910–1970) — один из самых выдающихся психологов и психиатров двадцатого века. Он создал “анализ взаимодействий”, изучающий поведение человека в его ближайшем окружении — в семье, группе сотрудников или организации. На этом анализе он основал эффективный метод групповой терапии, применяемый теперь во всём мире. Важнейшее открытие доктора Берна состоит в структурном описании слоёв человеческой психики, которые он назвал, на своём простом и выразительном языке, Родителем, Взрослым и Ребёнком. Первый из них представляет усвоенные шаблоны поведения родителей, второй есть аппарат рациональной оценки окружающей действительности и собственного поведения, третий же содержит спонтанные реакции и творческие стимулы, связанные с детством. В общении с людьми человек исполняет роли Родителя, Взрослого и Ребёнка, переключаясь время от времени из одной в другую.

На “Родительской” традиции основаны такие формы общения, как ритуалы, от простого приветствия до богослужения. Другой вид общения — деятельность, или труд — сводится преимущественно к взаимодействию “Взрослых”. Но существует вид общения, занимающий значительную часть жизни человека, в котором Родитель, Взрослый и Ребёнок, всё время сменяя друг друга, ведут психологические игры с теми же механизмами другого человека, целью которых является извлечение определённых преимуществ за счёт партнёра. Открытие и описание доктором Берном и его сотрудниками

¹А. И. Фет, по-видимому, первый открыл российским читателям Эрика Берна. Он перевёл и запустил в Самиздат три его книги. Это было в 70-е годы, когда литературы по психоанализу на русском языке практически не было, и книги Берна стали откровением не только для непосвящённых, но и для профессионалов. Первой была книга “Games People Play”, Grove Press, INC. New York, 1967. С ней Абрам Ильич познакомился вскоре после её публикации. С 1970 года этот перевод уже широко ходил в самиздате в виде ксерокопии, сделанной с машинописного текста. Потом А. И. разыскал и перевёл ещё две его книги: “Введение в психиатрию и психоанализ для непосвящённых” и “Секс в человеческой любви”. В 1994 году его перевод “Игр, в которые играют люди” был опубликован “Фондом ментального здоровья” в Красноярске. Переводчик воспользовался псевдонимом “А. И. Фёдоров”, сохраняющим его инициалы. В дальнейшем, издавая свои переводы, он всегда использовал этот псевдоним. — *Прим. Л. П. Петровой.*

психологических игр составило новую эпоху в понимании человека, заставив нас по-новому взглянуть на то, что можно было бы назвать патологией повседневного общения. Дело в том, что почти все “игры, в которые играют люди” — это извращённые, глубоко нечестные способы общения с нашими ближними. В этой книге содержится потрясающий каталог таких игр, получивших выразительные названия: “Подерись с ним”, “Попался, сукин сын”, “Всё из-за тебя”, “Фригидная женщина”, “Полицейские и разбойники” и т. д. Оказывается, все мы подсознательно участвуем в таких играх, нередко повторяющемся с регулярностью заведённого на всю жизнь механизма. Они сплошь и рядом составляют несчастье семейной жизни, отравляют отношения с друзьями, знакомыми и сотрудниками. Последовательность игр, к которым человек приучается с детства, составляет его “жизненный сценарий”, о чём написана последняя, может быть, самая страшная книга доктора Берна.

В предлагаемой книге, впервые переведённой на русский язык полностью, без купюр и искажений, не только рассказывается о патологии общения, но и объясняется, как с нею бороться. В отличие от физических недостатков, болезни общения, как правило, излечимы. Для каждой игры автор приводит ее “антитезис”, приём, разрушающий игру и освобождающий общение от этого паразитического наложения. Конечно, лучше всего это может сделать психотерапевт; первоначально книга и была рассчитана на психотерапевтов, но благодаря доступному изложению распространилась в широкой публике и стала в Соединённых Штатах бестселлером, что редко бывает с научными книгами. Доктор Берн особо выделяет “психоаналитические расшифровки”, которые могут быть опущены неподготовленным читателем. Но описания игр и антитезисов к ним настолько понятны, что могут быть использованы любым, кто в них заинтересован. Вряд ли будет преувеличением сказать, что заинтересованы в этом мы все — ещё и потому, что психотерапии в нашей стране практически нет.

Доктор Берн объясняет, что игры не исчерпывают возможностей человеческого общения. Есть ещё свободное от патологии, прямое общение между людьми, которое он называет словом “близость”. Достижение этого, быть может, редкого способа общения связано с тем, что на ненаучном языке обозначается словом “счастье”.

А. И. Фет

Предисловие

Эта книга задумана как продолжение моей книги “Анализ взаимодействий в психотерапии”, но построена таким образом, чтобы её можно было читать и отдельно. В части I кратко излагается теория, необходимая для анализа и ясного понимания игр. В части II содержится описание отдельных игр. Часть III содержит новый клинический и теоретический материал, который вместе с предыдущим позволяет понять, что значит быть свободным от игр. Читатель, заинтересованный в более глубоком обосновании, может обратиться к упомянутой выше книге. Он обнаружит при этом некоторые — впрочем, небольшие — изменения в терминологии и точке зрения, основанные на дальнейших размышлениях, изучении литературы и новом клиническом материале.

Что эта книга нужна, видно из вопросов студентов и слушателей лекций, желающих получить список игр, а также более подробное изложение игр, кратко упомянутых в виде примеров к общим принципам анализа взаимодействий. Я благодарен всем этим студентам и слушателям, и особенно многим пациентам, продемонстрировавшим, проследившим и давшим названия новым играм. В частности, я обязан мисс Барбаре Розенфельд рядом идей, совершенствующих искусство слушать и истолковывать услышанное, а также учёным, независимо от меня открывшим или подтвердившим смысл многих игр; из них должны быть упомянуты мистер Мелвин Бойс, мистер Джозеф Конканнон, доктор Франклин Эрнст, доктор Кеннет Эвертс, доктор Гордон Гриттер, миссис Френсис Мэтсон и доктор Рэй Пойндекстер. Особо следует упомянуть, причём по двум поводам, мистера Клода Стейнера, бывшего научного руководителя Сан-Францисских семинаров по социальной психиатрии, в настоящее время работающего в Отделении психологии Мичиганского университета. Это он провёл первые эксперименты, подтвердившие ряд излагаемых здесь теоретических концепций, и в результате этих экспериментов существенно содействовал выяснению природы автономии и близости. Я благодарен также мисс Виоле Литт, секретарю-казначее семинаров, и моему личному секретарю миссис Мэри Н. Уильямс за их постоянную помощь, а также Энн Гаррет за помощь в вычитке корректур.

Семантика

Для краткости игры описываются преимущественно с мужской точки зрения, если только они по своему характеру не являются определённо женскими. Таким образом, главный игрок обычно обозначается словом “он”. Это не является ограничением, ибо та же ситуация, если только не оговорено противное, может быть без труда описана со словом “она”. Если роль женщины существенно отличается от роли мужчины, она описывается отдельно. Точно так же лечащий врач обозначается словом “он”, что опять-таки не является ограничением. Терминология и способ изложения ориентированы преимущественно на практика-клинициста, но и представители других профессий могут найти эту книгу интересной и полезной.

Теорию игрового поведения следует чётко отличать от родственной ей науки — математической теории игр. Впрочем, некоторые из применяемых в тексте терминов, как, например, “выручка” (“цена на игры”), приобрели теперь математическую респектабельность. Подробный обзор математической теории игр содержится в книге Р. Д. Льюиса и Х. Райфа “Игры и решения”.

Кармел, Калифорния, май 1963 г.

Библиография

1. Berne E. Transactional Analysis in Psychotherapy. New York: Grove Press, Inc., 1961. (Берн Э. Анализ взаимодействий в психотерапии. Нью-Йорк: Гроув Пресс, 1961).
2. Luce R. D. and Raiffa H. Games and Decisions. New York: John Wiley & Sons, Inc., 1957. (Льюис Р. Д., Райфа Х. Игры и решения. Нью-Йорк: Джон Уайли и сыновья, 1957).

Введение

1. Общение

Теория общения, более подробно изложенная в “Анализе взаимодействий” [1], может быть резюмирована следующим образом.

Как показал Спитц [2], дети, лишённые ухода в течение длительного времени, в конечном счёте впадают в необратимую деградацию, делающую их жертвами случайных заболеваний. Таким образом, то, что он называет эмоциональным лишением, может привести к фатальному исходу. Из этих наблюдений возникает представление о стимуляционном голодании; они свидетельствуют, что наиболее предпочтительными видами стимулов служат те, которые доставляются физической близостью. Повседневный опыт поддерживает этот вывод.

Подобное же явление наблюдается у взрослых, подвергнутых сенсорному лишению. Как показывает эксперимент, такое лишение может вызвать психоз или, по крайней мере, временные нарушения психической деятельности. В прошлом аналогичные последствия наблюдались у лиц, осуждённых на длительные сроки одиночного заключения, то есть на лишение общения и сенсорные лишения. Поэтому одиночное заключение является одним из самых тяжких наказаний даже для узников, стойких к физическому насилию [3, 4]; в настоящее время оно служит общеизвестным методом принуждения к политической покорности. И обратно, наилучшее известное средство борьбы с политической покорностью — это организация общения [5].

С биологической точки зрения кажется вероятным, что эмоциональные и сенсорные лишения вызывают органические изменения или способствуют их появлению. Если ретикулярная система возбуждения [6] мозгового ствола недостаточно стимулируется, это может вызвать, по крайней мере косвенным образом, дегенеративные изменения в нервных клетках. Такие изменения могут быть и вторичным эффектом, связанным с недоеданием, и само недоедание может явиться результатом апатии, как это бывает в случае маразматического состояния ребёнка. Можно, таким образом, предположить биологическую цепь, ведущую от эмоционального и сенсорного лишения через апатию к дегенеративным изменениям и смерти.

Стимуляционное голодание во многих отношениях аналогично пищевому не только в биологическом, но также в психологическом и социальном аспектах. Такие термины, как “недоедание”, “обжора”, “гурман”, “привередник”, “аскет”, “кулинарное искусство”, “хороший повар”, без труда переносятся из области питания в сферу ощущений. Перееданию соответствует чрезмерное стимулирование. В обоих случаях в условиях, обеспечивающих обилие продуктов и разнообразие меню, выбор происходит под сильным воздействием индивидуальных черт характера. Возможно, многие из этих черт предопределены конституцией индивида, но это несущественно для обсуждаемых здесь вопросов.

Социального психиатра интересует здесь то, что происходит после отделения ребёнка от матери в ходе нормального развития. Всё сказанное можно резюмировать пословицей: “Если тебя не гладят, у тебя высыхает позвоночник” [7]. Когда оканчивается период тесной близости с матерью, индивид на протяжении всей своей жизни сталкивается с дилеммой, от решения которой зависит его судьба и выживание. С одной стороны — социальные, психологические и биологические силы преграждают ему путь к физической близости в детском стиле; с другой — он постоянно стремится к такой близости. В обычных условиях он выбирает компромисс, приучаясь довольствоваться более утонченными, даже символическими формами обращения, заменяющими материнский уход, вплоть до едва заметных кивков признания, служащих той же цели. Но при этом его первоначальное стремление к физическому контакту может остаться неутолённым.

Этот процесс построения компромисса можно назвать разными терминами, например, сублимацией. Но независимо от названия он приводит к частичной трансформации детского *голода по стимулам* во что-то, что можно было бы назвать *голодом по признанию*. По мере возрастания трудностей в достижении компромисса каждый человек становится всё более индивидуальным в своём поиске признания; эти различия приводят ко всему разнообразию общения и определяют судьбу индивида. Киноактёр может нуждаться в сотнях “поглаживаний” в неделю со стороны безымянных и безликих поклонников, чтобы предохранить свой позвоночник от высыхания, тогда как учёный может сохранять физическое и психическое здоровье, получая раз в год поглаживание от уважаемого специалиста.

“Поглаживание” может служить общим термином для интимного физического контакта. На практике оно может принимать раз-

личные формы. Некоторые гладят ребёнка, другие тискают его или плёпают, иные пощипывают, прищелкивают кончиками пальцев. Всё это имеет аналогии в разговоре: по-видимому, услышав, как человек говорит с ребёнком, можно предсказать, как он будет за ним ухаживать. В более общем смысле “поглаживание” может применяться как условное обозначение акта, которым признается присутствие другого человека. Поглаживание используется как элементарная составляющая общественного действия. Обмен поглаживаниями образует взаимодействие, которое в свою очередь является элементарной составляющей общения.

Для теории игр отсюда вытекает принцип, по которому любое общение предпочтительнее отсутствия всякого общения. Это было доказано в случае крыс замечательными опытами С. Левина [8], в которых наблюдалось благоприятное влияние ухода не только на физическое, эмоциональное и психическое развитие, но также на биохимию мозга и даже на сопротивляемость лейкемии. Важный результат этих опытов состоял в том, что ласковый уход и болезненные электрические токи одинаково содействовали здоровью животных.

Подтверждение изложенных выше принципов позволяет относиться с большим доверием к содержанию следующего раздела.

2. Структурирование времени

Мы принимаем, таким образом, что уход за детьми и его символический эквивалент для взрослых — признание — имеют жизненно важное значение. Вопрос в том, что дальше. Выражаясь повседневным языком, что будут делать люди после обмена приветствиями, и ограничится ли этот обмен приятельским возгласом “Здорово!” или выразится в многочасовом восточном ритуале?

Стимуляционное голодание и голод по признанию влекут за собой *голод по структуре*. Вечная проблема подростков: “Что сказать ей (ему) после этого?” Многих взрослых ничто так не затрудняет, как пауза в общении, промежуток молчаливого бесструктурного времени, когда никому из присутствующих не приходит в голову сказать что-нибудь более интересное, чем “Вам не кажется, что стены сегодня перпендикулярны друг другу?” Вечная проблема человека — как структурировать часы его жизни. В этом экзистенциальном смысле функция всей общественной жизни сводится к тому, чтобы оказывать друг другу взаимную помощь в этом деле.

Операционный аспект структурирования времени можно назвать программированием. У него есть три стороны — материаль-

ная, общественная и индивидуальная. Наиболее обычный, удобный, комфортабельный и утилитарный способ структурирования времени осуществляется на материале вечной действительности и именуется трудом. На техническом языке этот способ называется *деятельностью* — термин “труд” здесь неудобен, поскольку в общей теории социальной психиатрии общение тоже должно рассматриваться как вид труда.

Материальное программирование возникает из обстоятельств, встречающихся при обращении с внешней реальностью. Для нас оно представляет интерес лишь в той мере, в какой деятельность может быть матрицей для “поглаживания”, признания и других, более сложных форм общения. Материальное программирование в основном не является социальной проблемой; по существу оно сводится к обработке данных. Деятельность по сооружению корабля требует длинного ряда измерений и вероятностных оценок; любое возникающее при этом общение людей должно быть подчинено указанным операциям, чтобы постройка могла продвигаться.

Общественное программирование сводится к традиционным ритуальным или полуритуальным взаимным обменам. Его главным критерием является локальная приемлемость, в обиходе называемая “хорошими манерами”. Во всех частях света родители обучают детей манерам, то есть учат их принятым ритуалам приветствия, еды, испражнения, ухаживания и траура, учат разговаривать на обиходные темы с надлежащими изменениями интонаций. Эти изменения интонаций представляют собой искусство такта или дипломатии; некоторые из них универсальны, другие локальны. Устойчивая местная традиция может поощрять или воспрепятствовать отрывку во время еды или вопросы о жене собеседника, причём между этими действиями имеется обычно обратная корреляция: там, где отрыгают за столом, не принято осведомляться о женской половине семьи, и наоборот, там, где это принято, не рекомендуется отрывка. Формальные ритуалы обычно предшествуют полуритуальным обиходным разговорам, которые мы выделим под именем *развлечений*.

Индивидуальное программирование появляется тогда, когда люди лучше знакомятся друг с другом. Тогда возникают “инциденты”. На первый взгляд они могут показаться случайными, причём обе стороны воспринимают их именно так. Но тщательное исследование показывает, что они происходят по определённым шаблонам, которые можно сортировать, последовательность которых подчиняется неписаным правилам и стандартам. Эти стандарты остаются скрытыми, пока дружелюбие или враждебность проявляются со-

гласно Хойлу¹, но они выходят на поверхность, как только происходит незаконный шаг, приводящий к символическому, словесному или юридическому воплю “Нечистая игра!” Такие последовательности действий, основанные — в отличие от развлечений — больше на индивидуальном, чем на общественном программировании, мы назовём *играми*. Семейная и супружеская жизнь, так же как и жизнь во всякого рода организациях, может из года в год представлять вариации одной и той же игры.

Когда говорится, что ядром общественной жизни является разыгрывание игр, это не обязательно означает, что от игры получают преимущественно удовольствие, или что её участники не относятся к ней всерьёз. С одной стороны, игра в футбол или другие спортивные игры могут вовсе не доставлять удовольствия, а игроки могут быть весьма мрачны — такие игры, наряду с бросанием жребия и другими формами розыгрыша, потенциально весьма серьёзны, а подчас и фатальны. С другой же стороны, некоторые авторы, как например Хейзинга [9], включают в число “игр” столь серьёзные явления, как пиршества каннибалов. Когда мы называем “разыгрыванием игр” столь трагические явления, как самоубийство, алкоголизм, наркомания, преступление или шизофрения, такую терминологию не следует относить за счёт безответственности, легкомыслия или варварства. Существенная особенность человеческой игры состоит не в том, что эмоции фальшивы, а в том, что они регулируются. Это обнаруживается, когда накладываются санкции на незаконное проявление эмоций. Игра может быть серьёзной до мрачности, даже смертельно опасной, но санкции серьёзны лишь в тех случаях, когда нарушаются правила.

Развлечения и игры — это заменители настоящей жизни и настоящей близости. Поэтому их можно рассматривать как предварительные отношения, а не как союз, и по той же причине для них характерна пикировка между партнёрами. Близость начинается, когда индивидуальное программирование (обычно инстинктивное) становится сильнее, а общественные шаблоны и внешние ограничения или мотивы отходят на задний план. Близость и есть единственный вполне удовлетворительный ответ на голод по стимулам, голод по признанию, голод по структуре. Его прототипом является акт любовного оплодотворения.

Голод по структуре имеет столь же жизненное значение, как го-

¹Хойл, Эдмонд (1672–1769) — английский автор сочинений о карточных играх. “Согласно Хойлу” означает: по правилам, корректно. — *Примеч. пер.*

лод по стимулам. Голод по стимулам или по признанию выражает потребность избежать сенсорных и эмоциональных лишений, ведущих к биологическому вырождению. Голод по структуре выражает потребность избежать скуки; бедствия, возникающие от бесструктурного времени, отмечены Кьеркегором [10]. Если такое состояние длится долго, то скука становится синонимом эмоционального голодания и может привести к тем же последствиям.

Одиноким индивид может структурировать своё время двумя способами — деятельностью и фантазией. Как известно каждому школьному учителю, индивид может оставаться одиноким даже в присутствии других. Когда он оказывается членом собрания из двух и более человек, могут быть избраны различные способы структурирования времени. Перечислим их в порядке усложнения: 1) ритуалы; 2) развлечения; 3) игры; 4) близость; 5) деятельность, могущая служить матрицей для любого другого способа. Цель каждого члена собрания состоит в том, чтобы получить как можно больше удовлетворения от взаимодействия с другими членами. Чем он доступнее, тем больше удовлетворения он может получить. Программирование его общественных операций в большей своей части автоматически. Поскольку некоторые из видов “удовлетворения”, получаемые при таком программировании, трудно согласовать с обычным смыслом слова “удовлетворение”, лучше было бы заменить это слово каким-либо другим термином, не вызывающим такого смешения, например, “выигрышем” или “преимуществом”.

Преимущества общественного контакта вращаются вокруг соматического и психического равновесия. Они связаны со следующими факторами: 1) снятие напряжения; 2) избегание острых ситуаций, 3) получение поглаживаний и 4) поддержание установившегося равновесия. Все эти факторы были детально исследованы и описаны физиологами, психологами и психоаналитиками. В переводе на язык социальной психиатрии их можно охарактеризовать как 1) первичные внутренние преимущества; 2) первичные внешние преимущества; 3) вторичные преимущества и 4) экзистенциальные преимущества. Первые три из этих факторов аналогичны описанным Фрейдом “выигрышам от болезни”: внутреннему паранозическому выигрышу, внешнему паранозическому выигрышу и, соответственно, эпинозическому выигрышу [11]. Как показывает опыт, полезнее и поучительнее исследовать общественные взаимодействия с точки зрения приобретаемых преимуществ, чем истолковывать их как защитные реакции. Прежде всего, наиболее удачная защита состоит в том, чтобы совсем не вступать во взаимодействие. Кроме того, по-

нятие “защиты” покрывает лишь часть преимуществ первых двух классов, тогда как остальные, вместе с третьим и четвёртым, выпадают из поля зрения.

Самые благодарные виды общественного контакта — независимо от того, включены ли они в матрицу деятельности — это игры и близость. Длительная близость встречается редко, и даже в этих случаях она имеет преимущественно частный характер. Важные общественные взаимоотношения чаще всего принимают форму игр. Именно этим предметом мы и будем преимущественно заниматься. Дальнейшие сведения о структурировании времени можно найти в книге о динамике групп [12].

Библиография

1. Berne E. Transactional Analysis in Psychotherapy. New York: Grove Press, Inc., 1961. (Берн Э. Анализ взаимодействий в психотерапии. Нью-Йорк: Гроув Пресс, 1961).

2. Spitz R. Hospitalism: Genesis of Psychiatric Conditions in Early Childhood // Psychoanalytic Study of the Child. 1945. V. 1. P. 53–74. (Спитц Р. Госпитализм: генезис психических заболеваний в раннем детстве // Психоаналитическое исследование ребёнка. 1945. 1: 53–74).

3. Belbenoit R. Dry Guillotine. New York: E. P. Dutton & Company, 1938. (Бельбенуа Р. Сухая гильотина. Нью-Йорк: Даттон и комп., 1938).

4. Seaton G. J. Isle the Damned. New York, 1952. (Popular Library) (Ситон Дж. Дж. Остров проклятых. Нью-Йорк, 1952. (Популярная библиотека)).

5. Kinkcad E. In Every War But One. New York: V. W. Norton & Company, 1959. (Кинкед Э. В любой войне, кроме одной. Нью-Йорк: Нортон и комп., 1959).

6. French J. D. The Reticular Formation // Scientific American. 1957. May, № 196. P. 54–60. (Френч Дж. Д. Ретикулярная формация // Научная Америка. 1957. май, № 196, С. 54–60).

7. San Francisco Social Psychiatry Seminars. (Используемые здесь “обороты речи” развились с течением времени в Сан-Францисских семинарах по социальной психиатрии).

8. Levine S. Stimulation in Infancy // Scientific American. 1960. May, №. 202. P. 80–86. (Левин С. Стимуляция в раннем детстве // Научная Америка. 1960. Май, № 202. С. 80–86).

— Infantile Experience and Resistance to Physiological Stress // Science. 1957. August 30, No 126. P. 405. (— Переживания в раннем

детстве и сопротивление физиологическому стрессу // Наука. 1957. 30 августа, № 126. С. 405).

9. Huizinga J. *Homo Ludens*. Boston: Beacon Press, 1955. (Хейзинга И. Человек играющий. Бостон: Бикон Пресс, 1955).

10. Kierkegaard S. *A Kierkegaard Anthology* / Ed. R. Bretall. Princeton University Press, 1947. pp. 22 ff. (Кьеркегор С. Антология Кьеркегора / Под ред. Р. Бретолла. Принстонское университетское издательство, 1947. С. 22 и далее).

11. Freud S. *General Remarks on Hysterical Attacks*. *Collected Papers*. London: Hogarth Press, 1933. V. II. P. 102. (Фрейд З. Общие замечания об истерических припадках. Собрание сочинений. Лондон: Хогарт Пресс, 1933. Т. II. С. 102).

— *Analysis of a Case of Hysteria* // *Ibid.*, III, P. 54. (— Анализ случая истерии // Там же. III. С. 54).

12. Berne E. *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups*. Philadelphia and Montreal: J. B. Lippencott Company, 1963. (See especially Chapters 11 and 12. (Берн Э. Структура и динамика организаций и групп. Филадельфия и Монреаль: Липпенкот, 1963. (См. в особенности гл. 11, 12)).

*Посвящается
моим пациентам и студентам,
научившим меня столь многому
и всё ещё объясняющим мне игры,
а с ними и смысл жизни.*

Часть I

АНАЛИЗ ИГР

Глава 1

Структурный анализ

Наблюдения над спонтанным общением, наиболее продуктивные в некоторых видах психотерапевтических групп, показывают, что у людей время от времени заметно меняются позы, точки зрения, голос, словарь и другие аспекты поведения. Эти изменения часто сопровождаются сдвигами в чувствах. У данного индивида определённому состоянию психики отвечает некоторый набор шаблонов поведения, другому же состоянию соответствует иная установка поведения, часто несовместимая с первой. Эти изменения и различия приводят к представлению о *состояниях эго*¹.

На техническом языке состояние эго может быть описано феноменологически, как когерентная система чувств, а в операционных терминах — как набор когерентных шаблонов поведения. На более практическом языке это система чувств, сопровождаемая соответствующим набором шаблонов поведения. По-видимому, каждый индивид располагает ограниченным набором таких шаблонов поведения, и это не роли, а психологические реальности. Такой репертуар можно разбить на следующие категории: 1) состояния эго, напоминающие состояния эго родителей индивида (или заменявших родителей лиц); 2) состояния эго, автономно направленные на объективную оценку действительности; 3) состояния, представляющие архаические реликты, — всё ещё действующие состояния эго, фиксированные в раннем детстве. На специальном языке они называются экстеропсихическими, неопсихическими и археопсихическими состояниями эго. Но проще обходиться терминами Родитель, Взрослый и Ребёнок, которые и применяются во всех случаях, кроме наиболее формальных рассуждений.

Итак, мы исходим из того, что каждый индивид, находящийся в обществе других людей, в каждый данный момент проявляет Родительское, Взрослое или Детское состояние своего эго, и что индивиды могут переходить, с различной степенью лёгкости, от одного

¹Введенный Фрейдом термин “эго” (от лат. ego, “я”) применяется здесь в объясняемом ниже смысле. Знание работ Фрейда не обязательно. — *Примеч. пер.*

из этих состояний к другому. Из наблюдений такого рода выводятся некоторые диагностические утверждения. “Это ваш Родитель” означает: “Вы находитесь сейчас в том же психическом состоянии, в каком бывал один из ваших родителей (или заменявшее его лицо), и вы реагируете так же, как эго делал бы он, с теми же позами, жестами, выражениями, чувствами и т. п.” “Это ваш Взрослый” означает: “Вы только что проделали автономную и объективную оценку ситуации и выражаете эти процессы мышления, или воспринимаемые вами проблемы, или наши заключения без всякого предубеждения”. “Это ваш Ребёнок” означает: “Способ проявления и смысл вашей реакции те же, как если бы вы были маленьким мальчиком или маленькой девочкой”.

Отсюда следуют выводы:

1. Каждый индивид имел родителей (или заменявших их лиц); он несет в себе ряд состояний эго, воспроизводящих состояния их эго в том виде, как он их воспринял. Эти родительские состояния эго при некоторых обстоятельствах могут быть приведены в действие (экстеропсихическое функционирование). На обиходном языке — каждый несёт в себе своих родителей.

2. Каждый индивид (включая детей, умственно отсталых людей и больных психозами) способен к объективной обработке данных, если у него можно вызвать надлежащее состояние эго. Проще: каждый может быть Взрослым (неопсихическое функционирование).

3. Каждый индивид некогда был моложе, чем теперь, и несёт в себе реликты более ранних лет, которые могут проявиться при некоторых обстоятельствах. Проще: каждый несёт в себе маленького ребёнка.

Здесь уместно привести так называемую структурную диаграмму (рис. 1,а). Она представляет, с указанной точки зрения, схему полной личности индивида, включая Родительские, Взрослые и Детские состояния эго. Они тщательно отделены друг от друга, поскольку очень различны и очень часто несовместимы друг с другом. Имеющиеся здесь различия на первых порах могут остаться неясными для неопытного наблюдателя, но вскоре они впечатляющим образом обнаруживаются и интересуют каждого, кто дал себе труд научиться структурной диагностике. В дальнейшем условимся называть реальных людей родителями, взрослыми и детьми с малой буквы, а Родитель, Взрослый и Ребёнок будут обозначать состояния эго. Рис. 1,б изображает *структурную диаграмму* в удобной упрощённой форме.

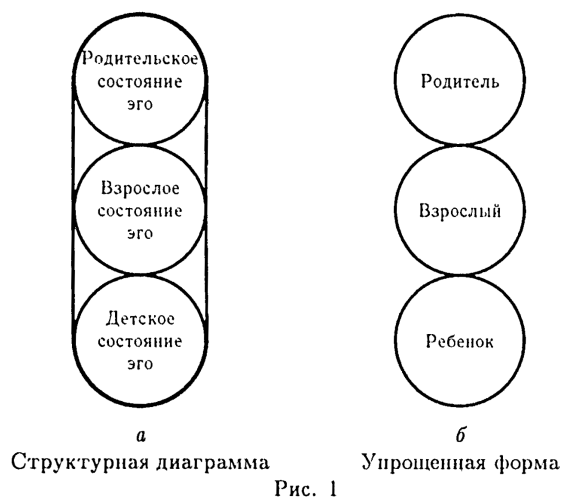


Рис. 1

Прежде чем окончить структурный анализ, необходимо отметить следующее:

1. В структурном анализе никогда не применяется слово “инфантильный”, поскольку оно несёт сильный оттенок чего-то нежелательного, что надо сразу остановить, от чего надо избавиться. Для описания Ребёнка (архаического состояния эго) применяется термин “детский”, более биологический и свободный от предубеждения. В действительности Ребёнок является во многих отношениях наиболее ценной частью личности: он может внести в неё то, что настоящий ребёнок вносит в жизнь семьи, — очарование, радость, творчество. Если Ребёнок в индивиде помрачён и нездоров, это может привести к несчастным последствиям. Но здесь кое в чём можно и нужно помочь.

2. То же относится к словам “зрелый” и “незрелый”. В излагаемой системе нет места для чего-то, называемого “незрелой личностью”. Бывают, конечно, люди, у которых Ребёнок неуместным и непродуктивным образом берет верх, но у каждого из них есть полный Взрослый, с правильной структурой, которого надо лишь открыть и привести в действие. И наоборот, так называемые “зрелые” — это те, кто может держать Взрослого у власти большую часть времени. Но при случае их Ребёнок берет верх, как и у всех, часто с приводящими в замешательство результатами.

3. Следует отметить, что Родитель проявляется в двух формах, прямой и косвенной, как активное состояние и как влияние. В пер-

вом случае индивид реагирует так, как это делали его отец или мать: “Делай так, как я”. Если же это косвенное влияние, он реагирует так, как этого требовали родители: “Делай не так, как я, а так, как я говорю”. В первом случае он становится одним из них, во втором — приспосабливается к их требованиям.

4. Ребёнок также проявляется в двух формах, как *приспособившийся* и как *естественный* Ребёнок. Приспособившийся Ребёнок — такой, который видоизменяет своё поведение под влиянием Родителей. Он ведёт себя так, как этого хотели от него отец или мать, — например, угодливо, или как вундеркинд. Или же он приспосабливается тем, что замыкается или хнычет. Словом, влияние Родителей здесь причина, а приспособившийся Ребёнок — следствие. Естественный Ребёнок выражается спонтанно — в творчестве или в бунте. Этот вывод структурного анализа подтверждается при алкогольной интоксикации: в этом случае сначала сходит со сцены Родитель, так что приспособившийся Ребёнок освобождается от его влияния и, сбросив оковы, превращается в естественного Ребёнка.

Для практического анализа игр обычно достаточно тех сведений о структуре личности, которые приведены выше.

Состояния эго — это нормальные физиологические явления. Мозг человека есть орган и организатор психической жизни; продукты его деятельности организуются и хранятся в виде состояний эго. Уже есть конкретные доказательства этого в некоторых результатах Пенфилда и его сотрудников [1, 2]. Существуют и другие классифицирующие системы на разных уровнях, например, “механическая” память. Но естественная форма самого существования состоит в сменяющих друг друга состояниях психики. Каждый тип состояний эго имеет своё жизненно важное значение для человеческого организма.

В Ребёнке заключены интуиция [3], творческие способности, спонтанный порыв и радость.

Взрослый необходим для выживания. Он обрабатывает данные и вычисляет вероятности, существенные для эффективного обращения с внешним миром. Он также испытывает свои неудачи и получает свои вознаграждения. Например, чтобы пересечь дорогу с сильным движением, требуется обработка сложного ряда данных о скоростях. Действие откладывается до тех пор, пока вычисления не дадут высокую вероятность благополучного исхода. Вознаграждения за успешные вычисления этого рода входят в число удовольствий от горнолыжного, парусного и других видов спорта, связанных с быстрым движением. Другая задача Взрослого — регулирова-

ние деятельности Родителя и Ребёнка и объективное посредничество между ними.

У Родителя две главные функции. Во-первых, он даёт индивиду возможность активно действовать в качестве родителя настоящих детей, обеспечивая таким образом выживание человеческого рода. Значение его в этом отношении видно из того, что люди, осиротевшие в детстве, по-видимому, вызывают большие трудности в воспитании детей, чем выросшие в семье. Во-вторых, многие из реакций Родителя автоматичны, что сберегает немало времени и энергии. Ряд вещей делается потому, что «так принято». Это освобождает Взрослого от необходимости принимать бесчисленные тривиальные решения, и он может посвятить себя более важным вопросам, представив рутинные дела Родителю.

Итак, все три аспекта личности имеют важное значение для выживания и для жизни. Лишь в том случае, когда один из них нарушает здоровое равновесие, показаны анализ и реорганизация. Вообще же каждый из них — Родитель, Взрослый и Ребёнок — имеет полное право на уважение и законное место в полной и плодотворной жизни.

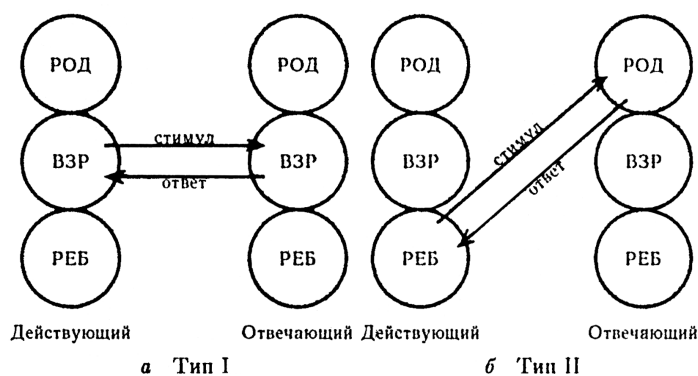
Библиография

1. Penfield W. Memory Mechanisms // Archives of Neurology & Psychiatry. 1952. V. 67. P. 478-1982. (Пенфилд У. Механизмы памяти // Архивы неврологии и психиатрии. 1952. Т. 67. С. 178–198).
2. Penfield W. and Jasper H. Epilepsy and the Functional Anatomy of the human Brain. Boston: Little, Brown & Company, 1954. Chap. XI. (Пенфилд У., Джеспер Г. Эпилепсия и функциональная анатомия человеческого мозга. Бостон: Литл, Браун и комп., 1954. Гл. XI).
3. Borne E. The Psychodynamic of Intuition // Psychiatric Quarterly. 1962, V. 36. P. 294-300. (Берн Э. Психодинамика интуиции // Психиатрия (трехмесячное обозрение). 1962. Т. 36. С. 294–300).

Глава 2

Анализ взаимодействий

Элементарная составляющая общения называется взаимодействием. Когда двое или больше людей встречаются в общественном собрании, то рано или поздно один из них заговорит или как-нибудь иначе выразит, что признаёт присутствие других. Это называется *стимулом взаимодействия*. Затем другое лицо скажет или сделает что-либо, некоторым образом связанное с этим стимулом. Это называется *ответом взаимодействия*. Простейший анализ взаимодействий состоит в распознавании, какое состояние вызвало стимул взаимодействия, и какое привело к ответу взаимодействия. Самые простые взаимодействия — это те, в которых и стимул, и ответ происходят от Взрослых обоих партнёров. Действующий, усмотрев из находящихся перед ним данных, что в качестве инструмента надо выбрать скальпель, протягивает руку. Отвечающий, правильно поняв этот жест, оценивает соответствующие силы и расстояния и помещает рукоятку скальпеля именно в то место, где её ожидает хирург. Следующие по сложности взаимодействия — это Ребёнок — Родитель. Ребёнок в жару просит стакан воды, и ухаживающая за ним мать даёт ему воду.



а Тип I б Тип II
Рис. 2. Дополнительные взаимодействия

В обоих случаях взаимодействия *дополнительны*: это значит, что ответ уместен и ожидаем, следует естественному порядку здоровых человеческих отношений. Первый случай, именуемый Дополнительным взаимодействием типа I, изображён на рис. 2,а; второй, Дополнительное взаимодействие типа II, — на рис. 2,б. При этом ясно, что взаимодействия имеют тенденцию располагаться в цепи, где каждый ответ оказывается, в свою очередь, стимулом. Первое правило коммуникации состоит в том, что коммуникация проходит гладко до тех пор, пока взаимодействия дополнительные. Из этого правила следует, что коммуникация в принципе может длиться сколько угодно долго, пока сохраняется эта дополнительность. И всё это не зависит от природы действий и их содержания, но определяется лишь направлением соответствующих векторов.

Пока взаимодействия дополнительные, безразлично, заняты ли партнёры критическим пустословием (Родитель — Родитель), решением задачи (Взрослый — Взрослый), или играют друг с другом (Ребёнок — Ребёнок).

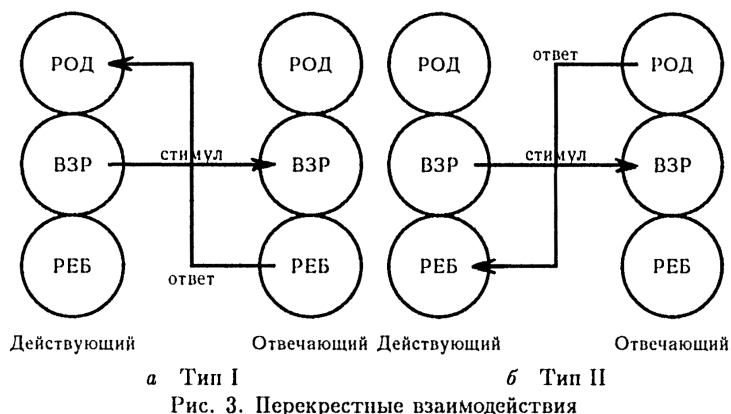


Рис. 3. Перекрестные взаимодействия

Обратное правило состоит в том, что коммуникация обрывается, когда происходит *перекрёстное взаимодействие*. Наиболее обычное перекрёстное взаимодействие — то самое, которое вызывает и всегда вызывало наибольшие трудности в общении, в любви, браке, дружбе или на работе — представлено на рис. 3,а. Оно называется Перекрёстным взаимодействием типа I. Этот тип взаимодействий больше всего интересует психотерапевтов. Примером его служит классическая реакция перенесения из психоанализа. Стимул здесь

Взрослый — Взрослый, например: “Давай разберёмся, почему ты в последнее время стал много выпивать”, или: “Не знаешь ли, где мои запонки?” Надлежащий ответ Взрослый — Взрослый должен был выглядеть так: “Давай. Мне тоже хотелось бы это понять”, или: “На письменном столе”. Но если отвечающий вспылит, то ответ может быть в таком роде: “Ты всегда придираешься ко мне! Точь-точь как мой отец!”, или: “Ты всегда всё сваливаешь на меня!” Оба ответа относятся уже к типу Ребёнок — Родитель и, как показывает диаграмма взаимодействий, в этих случаях векторы пересекаются.

В таких случаях проблемы Взрослых — по поводу выпивки или запонок — должны быть отложены до тех пор, пока удастся изменить направление векторов. Это может потребовать разного времени, от нескольких месяцев в случае с выпивкой до нескольких секунд в случае с запонками. При этом либо действующий должен стать Родителем, в виде дополнительной реакции на внезапное появление в отвечающем Ребёнка, либо должен проявиться Взрослый отвечающего, в дополнение ко Взрослому действующего. Если слушанка возмущается при обсуждении вопроса о мытье посуды, то на этом кончается разговор Взрослый — Взрослый о посуде. Дальше может последовать либо беседа типа Ребёнок — Родитель, либо другая дискуссия типа Взрослый — Взрослый о продолжении работы по найму.

Тип перекрёстного взаимодействия, обратный типу I, иллюстрируется на рис. 3,б. Это не что иное, как знакомая психотерапевтам реакция обратного перенесения, в которой пациент делает объективное, Взрослое замечание, а врач производит пересечение векторов, отвечая наподобие родителя, говорящего с Ребёнком. Это перекрёстное взаимодействие типа II. В повседневной жизни на тот же вопрос о запонках может последовать ответ: “Смотри сам за своими вещами, ведь ты уже не Ребёнок!”

Диаграмма отношений на рис. 4, изображающая девять возможных векторов общения между действующим и отвечающим, обладает интересными геометрическими (топологическими) свойствами. Дополнительные взаимодействия между “психологически равными” изображены векторами (1-1)², (5-5)², (9-9)²¹. Имеется три других дополнительных взаимодействия: (2-4), (4-2); (3-7), (7-3); и (6-8), (8-6). Все остальные комбинации образуют перекрёстные взаимодействия, которые в большинстве случаев проявляются как пе-

¹Двойка сверху означает, что отрезок типа (1-1) проходит дважды в противоположных направлениях. — *Примеч. пер.*

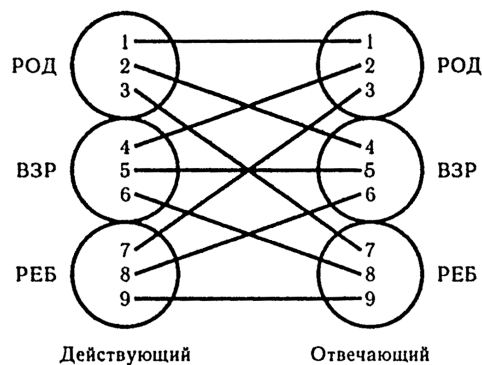


Рис. 4. Диаграмма отношений

ресекаются на диаграмме. Например, (3-7), (7-3) возникает, когда два человека безмолвно смотрят друг на друга. Если ни один из них не уступает, коммуникация окончена, и партнёры должны разойтись. Самое обычное решение состоит в том, чтобы уступить и выдать (7-3), что приводит к игре “Скандал”; впрочем, лучше пойти по пути (5-5), что завершается обоюдным смехом или рукопожатием.

Простые дополнительные взаимодействия чаще всего встречаются в поверхностных трудовых и общественных отношениях. Они легко нарушаются перекрёстными взаимодействиями. Можно даже определить поверхностные отношения как отношения, сводящиеся к простым дополнительным взаимодействиям. Такие отношения встречаются в деятельности, в ритуалах и развлечениях. Сложнее так называемые *скрытые взаимодействия*, в которых участвуют одновременно *более двух состояний* эго: взаимодействия такого рода как раз и лежат в основе игр. Торговцы особенно склонны к *угловым взаимодействиям*, в которых участвуют три состояния эго. Грубый, но драматический пример торговой игры иллюстрируется следующим разговором:

Торговец: “Это лучше, но это вам не по карману”.

Покупательница: “Вот это-то я и возьму”.

Анализ этого взаимодействия показан на рис. 5,а. Торговец, выступая в качестве Взрослого, приводит два объективных факта: “Это лучше” и “Это вам не по карману”. На показном, то есть на *общественном уровне* эти высказывания адресованы Взрослому, и этот Взрослый должен был бы ответить: “Вы правы и в том, и в другом”. Однако в этом случае тренированный и опытный Взрослый

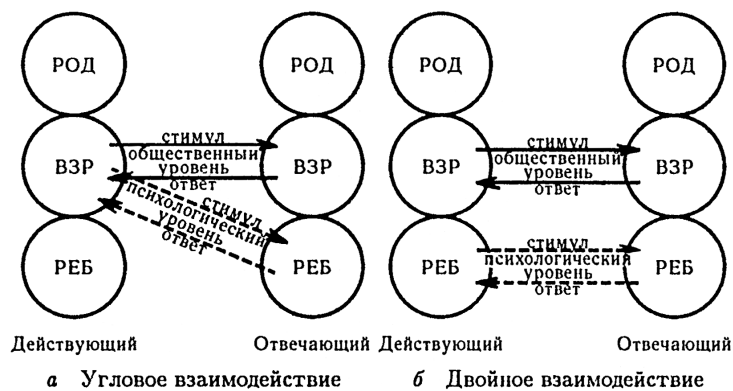


Рис. 5. Скрытые взаимодействия

продавца направляет скрытый или *психологический* вектор в сторону Ребёнка покупательницы. Правильность его расчёта подтверждается ответом Ребёнка, действительный смысл которого таков: “Независимо от финансовых последствий, я покажу этому наглецу, что я не хуже любого из его покупателей”. На обоих уровнях взаимодействие дополнительно, так что ответ покупательницы внешним образом воспринимается как заключение Взрослыми договора о покупке.

Двойное скрытое взаимодействие включает четыре состояния эго, что обычно наблюдается в играх флирта.

Ковбой: “Приходите посмотреть сеновал”.

Посетительница: “Я с детства люблю сеновалы”.

Как видно из рис. 5,б; на общественном уровне это разговор Взрослых о сеновале, на психологическом же уровне — разговор Ребёнка с Ребёнком о сексуальной игре. На поверхностном уровне кажется, что инициатива принадлежит Взрослому, но, как и в большинстве игр, результат определяется Ребёнком, а целью участников является поразить партнёра неожиданностью.

Таким образом, взаимодействия можно подразделить на дополнительные и перекрёстные, простые и скрытые, причём скрытые взаимодействия делятся на угловые и двойные.

Глава 3

Процедуры и ритуалы

Взаимодействия обычно составляют ряды, и эти ряды не случайны, а запрограммированы. Программирование может исходить от одного из трех источников — Родителя, Взрослого или Ребёнка, а в более общем выражении — от общества, материальной среды или индивидуальных особенностей. До тех пор, пока не будет испытана каждая общественная ситуация, адаптация требует, чтобы Ребёнок был защищён Родителем или Взрослым, а потому программирование Ребёнка чаще всего происходит в домашних и интимных условиях, где уже были проведены предварительные испытания.

Простейшие виды общения — это процедуры и ритуалы. Некоторые из них универсальны, другие локальны, но все они составляют предмет обучения. *Процедура* есть ряд простых дополнительных взаимодействий Взрослых, имеющих целью манипулирование действительностью. Действительности, по определению, приписывается два аспекта: статический и динамический. *Статическая действительность* охватывает все возможные размещения материи во вселенной. Например, арифметика состоит из утверждений о статической действительности. *Динамическую действительность* можно определить как совокупность условий взаимодействия всех энергетических систем во вселенной. Химия, например, состоит из утверждений о динамической действительности. Процедуры основываются на обработке данных и вероятностных оценках, касающихся *материала* действительности; они достигают своего высшего развития в профессиональной технике. Пилотирование самолёта и удаление аппендикса — это процедуры. Психотерапия есть процедура, пока она находится под контролем действующего в психотерапевте Взрослого, но перестаёт быть процедурой, когда в нём одерживает верх его Родитель или Ребёнок. Программирование процедуры зависит от материала и строится на основе оценок, выполненных Взрослым действующего лица.

При оценке процедур используются две переменные. Процедура называется *действенной*, если действующий наилучшим обра-

зом использует доступные ему данные и опыт, независимо от того, каковы могут быть пробелы в его знаниях. Если в обработку данных Взрослым вмешиваются Родитель или Ребёнок, процедура оказывается *искажённой*, и тем самым менее действенной. *Эффективность* процедуры оценивается по её конечным результатам. Таким образом, действенность является психологическим критерием, а эффективность — материальным. Например, может случиться, что на каком-нибудь тропическом острове фельдшер-туземец приобретает большой опыт в удалении катаракт. Он использует имеющиеся у него знания с высокой действенностью, но, поскольку он знает меньше медика-европейца, его работа не столь эффективна. Затем европеец спивается, действенность его убывает, эффективность же сначала сохраняется. Но когда у него появляется дрожь в руках, туземец-ассистент начинает превосходить его не только в действенности, но и в эффективности. Как видно из этого примера, обе переменные могут быть лучше всего оценены экспертом в соответствующей процедуре: действенность — посредством личного знакомства с ее исполнителем, а эффективность — путём наблюдения за конечным результатом.

Ритуал, с развиваемой здесь точки зрения, есть стереотипный ряд простых дополнительных взаимодействий, запрограммированный внешними общественными силами. Такой неформальный ритуал, как прощание с обществом (гостей, собеседников и т. п.), может заметно различаться в деталях в зависимости от местных условий, хотя основная форма его остаётся неизменной. Гораздо меньше места для выбора оставляет формальный ритуал, как, например, римско-католическая месса. Форма ритуала задаётся Родительским влиянием в виде традиции, но в тривиальных вопросах могут воздействовать и более новые, хотя и менее стойкие «родительские» влияния. Некоторые формальные ритуалы, представляющие особый исторический или антропологический интерес, делятся на две фазы: 1) фаза, в которой действия выполняются в рамках жёстких Родительских ограничений, и 2) фаза освобождения от власти Родителя, в которой Ребёнку предоставляется более или менее полная свобода действий, что завершается оргией.

Многие формальные ритуалы возникли как сильно искажённые, хотя и вполне действенные процедуры. Однако со временем и в изменившихся обстоятельствах они лишились всей своей процедурной ценности, сохранив полезность лишь в качестве актов веры. В аспекте взаимодействий они представляют собой акты снятия вины или акты поиска вознаграждения в соответствии с традиционными

Родительскими требованиями. Такие ритуалы доставляют безопасный, успокаивающий (апотропический) и часто приятный способ структурирования времени.

В качестве введения в анализ игр более важны неформальные ритуалы. К числу самых поучительных из них относятся американские ритуалы приветствия:

1 А: “Здорово!” (Хелло, доброе утро!).

1 Б: “Здорово!” (Хелло, доброе утро!).

2 А: “Ну и теплынь же сегодня!” (Как дела?).

2 Б: “Да, жарит. Но и дождь вроде будет”. (Ничего. А у тебя?).

3 А: “Ну, всего”. (Ну, ладно).

3 Б: “Буду рад тебя видеть”.

4 А: “Пока”.

4 Б: “Пока”.

Ясно, что этот разговор не предназначен для обмена информацией. В самом деле, если даже она имеется, она благоразумно исключается. Возможно, мистеру А потребовалось бы 15 минут, чтобы рассказать, как идут его дела, а мистер Б лишь случайный знакомый, который не собирается слушать столь долго. Весь этот ряд действий можно совершенно точно охарактеризовать как “ритуал из восьми поглаживаний”. Если бы А и Б спешили, они, возможно, удовольствовались бы двумя поглаживаниями (“Здорово” — “Здорово”). Если же они были бы старомодными восточными владыками, то прежде чем перейти к делу, провели бы ритуал из пары сотен поглаживаний. Всё же, выражаясь жаргоном анализа взаимодействий, А и Б несколько улучшили друг другу здоровье; по крайней мере в ближайший отрезок времени “их позвоночники не высохнут”, и за это они благодарны друг другу.

Этот ритуал основан на тщательных интуитивных расчётах обеих сторон. На этой стадии знакомства они полагают, что должны друг другу в точности по четыре поглаживания при каждой встрече, причём не чаще, чем раз в день. Если вскоре после этого они снова наткнутся друг на друга — предположим, через полчаса — то при отсутствии каких-либо дел для обсуждения они пройдут мимо без всякого знака либо, в крайнем случае, с очень беглым “Привет” — “Привет”. Эти расчёты остаются в силе не только на короткие периоды, но и на периоды в несколько месяцев. Посмотрим теперь на мистера В и мистера Г, встречающихся друг с другом примерно раз в день, обменивающихся одним поглаживанием — “Здорово” — “Здорово” — и идущих своей дорогой. Пусть теперь мистер В уходит в отпуск на месяц, а в день возвращения встречает, как обычно,

мистера Г. Если в таких обстоятельствах мистер Г скажет “Здорово” и ничего больше, то мистер В будет оскорблён, “его позвоночник немного подсохнет”. По его расчётам, мистер Г и он должны друг другу примерно по тридцать поглаживаний. Их можно сжать в небольшое число взаимодействий, если эти взаимодействия достаточно выразительны. Партия мистера Г в правильном исполнении выглядит примерно так (здесь каждая единица “интенсивности” или “интереса” эквивалентна одному поглаживанию):

1 Г: “Здорово!” (1 единица).

2 Г: “Что-то я вас давно не видел” (2 единицы).

3 Г: “Так вот оно что! Где же вы были?” (5 единиц).

4 Г: “*Интересно!* Как же это было?” (7 единиц).

5 Г: “Ну, выглядите-то вы неплохо” (4 единицы). “И семья была с вами?” (4 единицы).

6 Г: “Ну, я очень рад снова видеть вас” (4 единицы).

7 Г: “Пока!” (1 единица).

Итак, всего мистер Г набрал 28 единиц. И он, и мистер В знают, что он восполнит недостающие единицы на следующий день, так что практически они в расчёте. Через два дня они вернутся к их обычному обмену из двух поглаживаний “Здорово” — “Здорово”. Но теперь они “лучше знают друг друга”, то есть каждый знает, что другой надёжен, а это может оказаться полезным, если они встретятся в “обществе”.

Заслуживает рассмотрения и обратный случай. Мистер Д и мистер Е установили ритуал из двух поглаживаний “Здорово” — “Здорово”. Но однажды, вместо того, чтобы пройти мимо, мистер Д останавливается и спрашивает “Как дела?” Диалог происходит следующим образом:

1 Д: “Здорово!”

1 Е: “Здорово!”

2 Д: “Как дела?”

2 Е: (*Удивлённый*): “Ничего. А у вас?”

3 Д: “Всё в порядке. Ну и жара же сегодня!”

3 Е: “Н-да. (*Предупредительно*): Но похоже, что будет дождь”.

4 Д: “Я очень рад вас снова видеть”.

4 Е: “Я тоже. Простите, мне надо поспеть в библиотеку до закрытия. Пока”.

5 Д: “Пока”.

Убегая, мистер Е думает про себя: “Что это на него нашло? Заделался страховым агентом, что ли?” На языке теории взаимодействий

это значит: “Всего-то он должен мне одно поглаживание, почему же он даёт пять?”

Ещё проще можно продемонстрировать чисто деловой, коммерческий характер этих простых ритуалов в том случае, когда мистер Ж говорит “Здорово!”, а мистер З проходит мимо, не отвечая. Реакция мистера Ж: “Что с ним такое?” Это означает: “Я дал ему поглаживание, а он не уплатил мне тем же”. Если мистер З упорствует в таком поведении и распространяет его на других знакомых, это может вызвать толки в его окружении.

В пограничных случаях иногда трудно провести различие между процедурой и ритуалом. Неспециалисту свойственно называть профессиональные процедуры ритуалами, тогда как в действительности каждое из последовательных взаимодействий может быть основано на разумном, иногда жизненно важном опыте — просто специалист не располагает подготовкой для понимания этого. И наоборот, профессионалам свойственно рационализировать ритуальные элементы, застрявшие в их процедурах, и отвергать скептические мнения неспециалистов на том основании, что те недостаточно подготовлены для понимания дела. Один из способов, которыми профессионалы защищают свои позиции, сопротивляясь введению разумных новых процедур, состоит в том, что эти процедуры высмеивают, как ритуалы. Это объясняет судьбу Земмельвейса¹.

Существенная черта, проявляющаяся сходным образом в процедурах и ритуалах, состоит в их стереотипности. Раз уж начато первое действие, весь ряд их оказывается предсказуемым, следует предусмотренному курсу и приводит к предопределенному итогу, если только не возникают осложнения. Различие же состоит в происхождении этой предопределенности: процедуры программируются Взрослым, а ритуалы принадлежат к традиции Родителей.

Индивиды, испытывающие неудобства или не умеющие участвовать в ритуалах, иногда избегают их, заменяя процедурами. Таковы, например, люди, предпочитающие во время приёмов помогать хозяйке в приготовлении или сервировке еды и напитков.

¹Земмельвейс Игнац (1818–1865) — австрийский врач, открывший роль инфекции в возникновении родильной горячки и предложивший меры предосторожности. Умер в сумасшедшем доме; впоследствии прозван “спасителем матерей”. — *Примеч. пер.*

Глава 4

Развлечения

Развлечения встречаются в общественных и временных матрицах различной степени сложности; в зависимости от этого меняется и их сложность. Однако, если использовать взаимодействие как единицу общения, то можно выделить из соответствующих ситуаций понятие простого развлечения. Его можно определить как ряд полуритуальных простых дополнительных действий, группирующихся вокруг единого материала и имеющих главной целью структурирование некоторого интервала времени. Начало и конец такого интервала, как правило, отмечаются процедурами или ритуалами. Действия программируются адаптивно, таким образом, чтобы каждый участник получил в течение интервала максимальную выгоду или преимущество. Чем лучше он адаптируется, тем больше он получит.

Как правило, развлечения разыгрываются на приёмах (“общественные собрания”) или в период ожидания, предшествующий “началу” формального собрания группы; такие периоды ожидания начала собрания имеют ту же структуру и динамику, что и “приёмы”. Развлечения могут принять вид так называемой “болтовни”, но могут стать и более серьёзными, например, превратиться в дискуссию. Большой приём (коктейль-парти) часто выполняет роль некой галереи для развлечений. В одном углу комнаты несколько человек играют в “ПТА” (Ассоциация родителей и учителей), другой угол становится форумом “Психиатрии”, в третьем исполняется “Были ли вы. . .” или “Что с ним случилось?”, в четвёртом обосновалась “Дженерал Моторс”, а буфет резервирован для женщин, желающих играть в “Кухню” или “Тардероб”. Всё это происходит почти одинаково на каждом из дюжины аналогичных приёмов, одновременно устраиваемых в одной местности, меняются лишь имена и названия. На другой дюжине приёмов, в ином социальном слое, в ходу другой ассортимент развлечений.

Развлечения можно классифицировать по-разному. Они зависят от внешних детерминантов (пол, возраст, брачное состояние, культура, раса, экономическое положение). “Дженерал Моторс” (срав-

нение автомобилей) и “Кто выиграл?” (спорт) — это “мужской разговор”; “Покупки”, “Кухня”, “Гардероб” — “женский разговор” (или, как говорят в Полинезии, “Мэри-разговор”). “Кто с кем” (обнимается) — развлечение подростков, в то время как для среднего возраста характерно появление “Бюджета”. Другие разновидности того же класса, представляющие вариации “Лёгкого разговора”: “Как это делается?” — наполнитель для коротких воздушных рейсов; “Что почём?” — излюбленная тема баров для нижней прослойки среднего класса; “Были ли вы” (воспоминание о месте, вызывающем ностальгию) — игра средних классов, например, пожилых торговцев; “Знакомы ли вы” (с таким-то) — для одиноких; “Что с ним случилось” (со стариной Джо) — развлечение, часто разыгрываемое счастливыми и неудачниками в экономических делах; “А наутро” (ну и похмелье) и “Мартини” (я знаю, как лучше) — типичные развлечения честолюбивых молодых людей известного типа.

Структурная классификация на языке взаимодействий имеет более личный характер. Так, “ПТА” может разыгрываться на трех уровнях. На уровне Ребёнок — Ребёнок она принимает вид “Как обращаться с упрямыми родителями”; форма Взрослый — Взрослый или “ПТА” в собственном смысле характерна для начитанных молодых матерей; наконец, у пожилых людей “ПТА” принимает догматическую форму Родитель — Родитель, известную под именем “Малолетние преступники”. Некоторые супружеские пары разыгрывают “Скажи им, милый”, где жена занимает позицию Родителя, а муж ведёт себя как не по годам развитый Ребёнок. Точно так же “Вот как я умею”: развлечение вида Ребёнок — Взрослый, подходящее для людей любого возраста, иногда с застенчивым видоизменением — “Ничего особенного”.

Ещё более четка психологическая классификация развлечений. Например, “ПТА” и “Психиатрия” могут разыгрываться либо в проективной, либо в интроективной форме. Анализ проективного типа “ПТА” представлен на рис. 6,а. Этот тип построен по следующему образцу (Родитель — Родитель):

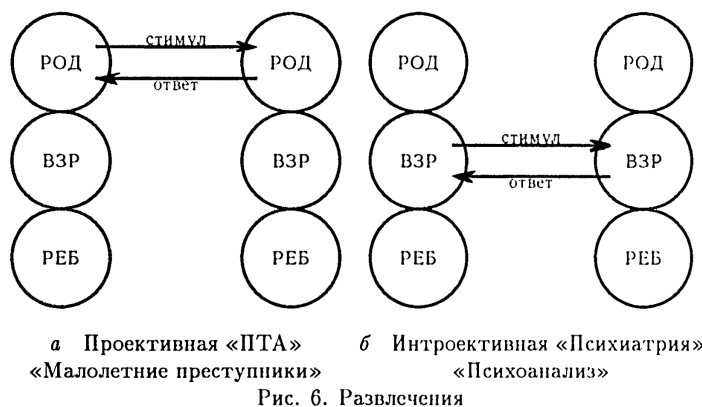
А: “Не было бы всей этой преступности, если бы не разбитые семьи”.

Б: “Дело не только в этом. Теперь даже в хороших семьях детей не учат вести себя, как надо”.

“ПТА” интроективного типа следует такому образцу (Взрослый — Взрослый):

В: “Мне как раз не хватает тех качеств, которые нужны матери”.

Г: “Как бы вы ни старались, они всегда растут не так, как нам



хочется, и вам невдомёк, правильно ли вы это делали и какие допустили ошибки”.

Вот “Психиатрия” проективного типа, форма Взрослый — Взрослый:

Д: “Думаю, он так поступает под влиянием какой-то бессознательной оральной фрустрации”.

Е: “У вас, кажется, очень хорошо сублимирована агрессивность”.

На рис. 6,б изображена “Психиатрия” интроективного типа — ещё одно развлечение вида Взрослый — Взрослый:

Ж: “Все эти занятия живописью для меня просто мазня”.

З: “Что до меня, то я это делаю в угоду отцу”.

Развлечения служат не только для структурирования времени. Они не только доставляют участникам взаимно приемлемые поглаживания, они несут также функцию общественного отбора. В ходе развлечения Ребёнок в каждом участнике внимательно оценивает возможности других игроков. К концу партии каждый выбирает тех, с которыми он хотел бы встречаться и дальше, тогда как другие оказываются отвергнутыми, как бы ловко и забавно ни проявили они себя в развлечении. Те, кого он выбрал, — это наиболее подходящие, как ему кажется, кандидаты для более сложных отношений, то есть для игр. Система сортировки, как бы она ни рационализировалась, в действительности по преимуществу бессознательна и интуитивна.

В отдельных случаях Взрослый в процессе отбора берет верх над Ребёнком. Это особенно ярко видно в случае страхового агента, усердно учащегося разыгрывать светские развлечения. Во время развлечений его Взрослый подстерегает возможных будущих клиен-

тов и выбирает их из числа игроков в качестве тех, кого он хотел бы видеть дальше. Их навыки в игре или симпатичность совершенно безразличны для его процесса отбора, основанного, как и в большинстве таких случаев, на сторонних факторах — в данном случае на финансовой готовности.

Весьма специфическим аспектом развлечений является их несовместимость. Например, “Мужской разговор” и “Женский разговор” не смешиваются. Люди, всерьёз играющие в “Были ли вы” (там), раздражаются при вторжении индивида, желающего играть в “Что почём” (про авокадо) или “А наутро”. Люди, играющие в проективную “ПТА”, недовольны вторжением интроективной “ПТА”, хотя и не так сильно, как в предыдущем случае.

Развлечения составляют основу для выбора знакомых; они могут привести к дружбе. Группа женщин, забегающих друг к другу на утренний кофе, чтобы разыграть “Порочного мужа”, вряд ли будет в восторге от новой соседки, желающей играть в “Розовые очки”. Раз они жалуются, какие скверные у них мужья, им будет очень неприятно слушать, как эта новенькая восхваляет своего чудесного, прямо-таки совершенного мужа; долго они этого не вынесут. Точно так же, если кто-нибудь во время приёма хочет перейти из одного угла в другой, то он должен либо присоединиться к развлечению, разыгрываемому в новом месте, либо суметь перевести весь процесс в новое русло. Конечно, хорошая хозяйка сразу же овладевает положением и задаёт программу: “Мы ведь играли в проективную «ПТА», разве вы не заметили?”, или: “Ладно, девушки, вы уже наигрались в «Гардероб». А вот мистер Дж., писатель (политик, врач). Ему наверняка хочется разыграть «Вот как я умею». Не правда ли, мистер Дж.?”

Другое важное преимущество, получаемое от развлечений, это подтверждение роли и стабилизация позиции. Роль есть нечто вроде того, что Юнг называл “персоной”, но только менее зависящее от обстоятельств и глубже укоренённое в воображении индивида. Так, в проективной “ПТА” один из игроков может принять на себя роль сурового Родителя, второй — роль добродетельного Родителя, третий — снисходительного Родителя, а четвёртый — заботливого Родителя. Все четверо переживают и изображают Родительское состояние эго, но каждый изображает себя по-своему. Любая из этих ролей подтверждается, если она одерживает верх, то есть если она не встречает сопротивления или усиливается от любого вызываемого ею противодействия, или же одобряется некоторыми людьми путём поглаживания.

Подтверждение роли индивида стабилизирует его позицию: такое преимущество, получаемое от развлечения, называется экзистенциальным. Позиция есть простое высказывание, оказывающее влияние на все действия индивида; в перспективе оно определяет его судьбу, а часто и судьбу его потомков. Позиция может быть более или менее абсолютной. Типичные позиции, с которых можно разыгрывать проективную “ПТА”, таковы: “Все дети плохие!”, “Все другие дети плохие!”, “Всем детям плохо!”, “Всех детей мучат!”. Эти позиции могут привести соответственно к ролям сурового, добродетельного, снисходительного и заботливого Родителя. В действительности позиция сначала проявляется в психической установке, которую она вызывает, и уже с этой установкой индивид принимает действия, составляющие его роль.

Позиции принимаются и фиксируются поразительно рано, во второго или даже первого до седьмого года жизни, во всяком случае задолго до того, как индивид становится достаточно компетентным или опытным для такого рода выбора. Из позиции индивида, таким образом, легко вывести, какое детство у него было. Если никто или ничто не вмешивается, он посвящает остаток своей жизни стабилизации своей позиции и борьбе с ситуациями, угрожающими ей: он либо избегает их, либо отбрасывает некоторые их элементы, либо провокационно манипулирует ими, превращая эти ситуации из угрожающих в подтверждающие. Одна из причин, по которым развлечения так стереотипны, состоит в том, что они служат столь стереотипным целям. Но получаемый в них выигрыш объясняет, почему люди так ревностно их разыгрывают, и почему их так приятно разыгрывать с людьми, занимающими конструктивные или благожелательные позиции.

Развлечения не всегда легко отличить от деятельности; часто они встречаются в сочетаниях. Многие распространённые развлечения, как “Дженерал Моторс”, состоят из того, что на языке психологии можно было бы назвать многократным выбором в обмене дополнительными высказываниями.

А: “Мне Форд (Шевроле, Плимут) нравится больше, чем... , потому что...”

Б: “Ну, а я скорее предпочёл бы Форд (Шевроле, Плимут), а не... потому что...”

Ясно, что в таких стереотипах может содержаться и полезная фактическая информация.

Стоит упомянуть ещё несколько обычных развлечений. “У меня тоже” часто оказывается вариантом “Ну не ужасно ли?”. “Куда они

смотрят?” — любимое развлечение домохозяек, не желающих быть эмансипированными. “И тогда мы...” — развлечение типа Ребёнок — Ребёнок. “Поищем-ка” (чем бы заняться) — разыгрывается “отклоняющимися” юношами или взрослыми хулиганами.

Глава 5

Игры

1. Определение

Игра есть последовательный ряд дополнительных скрытых взаимодействий, движущихся к определённом предсказуемому исходу. Её можно описать как последовательность взаимодействий, нередко повторяющихся, внешне невинных, но со скрытой мотивировкой. Проще говоря, это ряд ходов с западнёй или “уловкой”. Игры отчётливо отличаются от процедур, ритуалов и развлечений двумя основными особенностями: 1) скрытым характером и 2) наличием вознаграждения. Процедуры могут быть успешными, ритуалы эффективными, а развлечения полезными, но все они, по определению, честны; они могут включать в себя соревнование, но не конфликт; завершение их может быть сенсационным, но не драматическим. Напротив, любая игра в своей основе нечестна; исход её имеет драматический характер, существенно отличный от простого возбуждения.

Остаётся указать разницу между играми и ещё одним, до сих пор не рассматривавшимся нами типом общественного взаимодействия. *Операция* есть простое взаимодействие или ряд взаимодействий, предпринятых с некоторой определённой целью. Если кто-нибудь откровенно ищет утешения и получает его, это — операция. Если же кто-нибудь ищет утешения, а получив его, каким-либо образом обращает во вред тому, кто его дал, — это игра. Внешне игра выглядит, таким образом, как последовательность операций, но после выплаты вознаграждения выясняется, что эти “операции” были в действительности *манёврами* — не честными запросами, а ходами игры.

Например, в игре “Страхование” участвует страховой агент, и о чём бы он ни говорил, в действительности — если он умелый игрок — он ищет или “обрабатывает” потенциального клиента. Если он чего-нибудь стоит, его задача — попасть в цель. То же можно сказать об игре в “недвижимость”, игре “с пижамой” и о других подобных занятиях. Если торговец участвует в развлечениях на каком-либо общественном собрании (в особенности это касается различных вариантов “Бюджета”), то его общительность и любезность могут

прикрывать ряд ловких манёвров, служащих для извлечения информации, в которой он профессионально заинтересован. Имеются десятки коммерческих журналов, специализирующихся на усовершенствовании торговых манёвров и повествующих о выдающихся игроках и играх (ловких дельцах, проводящих необычно крупные сделки). С точки зрения теории взаимодействий это всего лишь варианты спортивных журналов, таких как “Спорте иллюстриред” или “Мир шахмат”.

Что касается угловых взаимодействий, то есть игр, сознательно планируемых с профессиональной точностью под Взрослым контролем с целью максимального выигрыша, то большие “надувательские” карточные игры начала 1900-х годов, видимо, не превзойдены в детальном практическом планировании и психологической виртуозности [1].

Нас интересуют здесь, однако, игры другого рода — те бессознательные игры, в которые невинные люди втягиваются, не вполне понимая их двойственный характер, и которые составляют важнейший аспект общественной жизни во всём мире. Ввиду их динамического характера, игры легко отличить от простых статических установок, возникающих при занятии некоторой позиции.

Не следует заблуждаться по поводу термина “игра”. Как мы уже разъяснили во введении, игра не обязательно доставляет удовольствие или радость. Многие торговцы вовсе не получают удовольствия от своей работы, как показал Артур Миллер в пьесе “Смерть коммивояжёра”. Игры могут быть достаточно серьёзны. Игра в футбол воспринимается теперь очень серьёзно, но не в такой степени, как те игры, которые состоят из взаимодействий, — скажем, “Алкоголик” или “Изнасилование третьей степени”.

То же относится к слову “играть”, как может засвидетельствовать всякий, всерьёз игравший в покер или долгое время “игравший” на фондовой бирже. Антропологам хорошо известно, насколько серьёзны могут быть игры и их результаты. Адски серьёзной была сложнейшая из когда-либо существовавших игр — игра “Придворный”, столь превосходно описанная Стендалем в “Пармской обители”. Но самая мрачная из игр — это, разумеется, “Война”.

2. Типичная игра

Самая обычная игра, разыгрываемая супругами, носит условное название “Всё из-за тебя”, и на её примере мы проиллюстрируем общие характерные черты игр.

Миссис Уайт жаловалась, что муж запрещал ей бывать в обществе, вследствие чего она так и не научилась танцевать. Когда её установка изменилась в результате психиатрического лечения, её муж стал менее самоуверенным и более снисходительным. Миссис Уайт получила большую свободу деятельности. Она записалась в танцевальный класс, после чего, к своему отчаянию, обнаружила, что смертельно боится танцевальной площадки. Ей пришлось оставить эту затею.

Эта злополучная история, наряду с другими в том же роде, раскрывает некоторые важные стороны её брака. Из многих поклонников она выбрала себя в мужа доминирующего мужчину. После этого она оказалась в состоянии жаловаться, что могла бы делать всевозможные вещи, «если бы не он». Многие из ее замужних подруг также имеют доминирующих мужей. Встречаясь за утренним кофе, они подолгу разыгрывают «Всё из-за него».

Оказалось, однако, что, вопреки её жалобам, муж оказывал ей весьма реальную услугу, запрещая ей делать то, чего она так сильно боялась, и даже препятствуя ей понять, что она чего-то боится. Вот почему её Ребёнок хитро выбрал именно такого мужа.

Но дело было не только в этом. Его запреты и ее жалобы часто приводили к ссорам, что наносило серьёзный ущерб их сексуальной жизни. Затем, под действием чувства вины, он часто приносил подарки, которых иначе могло бы и не быть; когда же он дал ей больше свободы, этот поток подарков, естественно, оскудел. У неё было мало общего с мужем, кроме хозяйства и детей, так что ссоры воспринимались как важные события; вне этого их контакты ограничивались случайными разговорами. Во всяком случае её супружеская жизнь, с её точки зрения, подтвердила то, что она всегда утверждала: все мужчины — низкие тираны. Как выяснилось, такая установка была связана со страхом сексуального оскорбления, преследовавшим её в детстве.

Эту игру можно описать в общих терминах разными способами. Очевидно, она принадлежит к обширной области общественной динамики. Основной факт состоит в том, что, заключив брак, мистер и миссис Уайт имеют возможность общаться друг с другом: такую возможность можно назвать *общественным контактом*. Используя эту возможность, они делают свою семью общественной группой (в противоположность, например, нью-йоркскому метро, где люди находятся в пространственном контакте, но редко им пользуются и образуют, тем самым, необщественное собрание). Влияния, оказываемые каждым из Уайтов на поведение и реакции другого, состав-

ляют *социальное действие*. Различные дисциплины изучают такие социальные действия с разных точек зрения. Поскольку нас будут интересовать биографии и психодинамика участников, излагаемый здесь подход представляет собой один из аспектов *социальной психиатрии*. При этом высказываются, явно или неявно, некоторые суждения о том, “здоровыми” или “нездоровыми” являются изучаемые игры. В этом отношении наш подход несколько отличается от более нейтрального, менее оценивающего подхода социологии и социальной психологии. Психиатрия оставляет за собой право сказать: “Минуточку внимания!”, в чём другие дисциплины себе отказывают. Анализ взаимодействий является ветвью социальной психиатрии, а анализ игр — специальным аспектом анализа взаимодействий.

Практический анализ игр имеет дело со специальными случаями, возникающими в специфических ситуациях. Теоретический анализ игр пытается выделить и обобщить характерные черты различных игр, дабы иметь возможность распознавать их независимо от их частного словесного выражения и культурной матрицы. Например, теоретический анализ игры “Всё из-за тебя” супружеского типа должен установить характерные особенности этой игры, с помощью которых можно будет распознать её одинаково легко, независимо от того, ведётся ли она в глухой деревне в джунглях Новой Гвинеи или в манхэттенском небоскрёбе, связана ли она со свадебным торжеством или с финансовой проблемой приобретения удочки для внука, ведётся ли она грубо или утончённо, что зависит от допустимой степени откровенности между мужем и женой. *Распространённость* игры в данном обществе должна изучаться социологией и антропологией. Предметом анализа игр как части социальной психиатрии является лишь описание игры, коль скоро она встретилась, вне зависимости от того, как часто она встречается. Это различие несколько напоминает разделение труда между общественным здравоохранением и лечебной медициной: первое интересуется распространённостью малярии, вторая — конкретными случаями малярии в том виде, как они появились, в джунглях или на верхушке манхэттенского небоскрёба.

Излагаемая ниже схема к настоящему времени зарекомендовала себя как наиболее пригодная для теоретического анализа игр. Без сомнения, она будет улучшаться по мере накопления знаний. Прежде всего, требуется распознать, что определённая последовательность манёвров удовлетворяет критериям игры. Затем собирается как можно больше образцов игры. Выделяются существенные черты этих образцов. Некоторые аспекты при этом оказыва-

ются важными; затем они классифицируются под названиями, настолько осмысленными и содержательными, насколько это возможно при нынешнем состоянии знаний. Анализ предпринимается с точки зрения того, кто является субъектом игры. В данном случае это миссис Уайт.

Тезис. Это — общее описание игры, включающее внешнюю последовательность событий (общественный уровень) и информацию об их психологической основе, эволюции и значении (психологический уровень). В случае игры “Всё из-за тебя”, супружеского типа, достаточно описания, приведённого выше. Для краткости обозначим эту игру ВИТ.

Антитезис. Предположение, что некоторая последовательность составляет игру, остаётся гадательным, пока оно не подтвердится экзистенциально. Такое подтверждение осуществляется путём отказа играть или невыплаты вознаграждения. Тогда субъект игры предпринимает более энергичные усилия для её продолжения. Столкнувшись с непреклонным отказом играть или с успешной невыплатой, он погружается в состояние, называемое “отчаянием”, в некоторых отношениях напоминающее депрессию, но в ряде существенных черт от неё отличное. Это состояние острее и содержит элементы фрустрации и замешательства, что может проявиться, например, в виде растерянного плача. В успешной терапевтической ситуации оно может вскоре смениться смехом, свидетельствующим о констатации Взрослого: “Вот я и снова на ногах!” Таким образом, отчаяние — забота Взрослого, тогда как депрессия — это Ребёнок, держащий в руках власть. Противоположность депрессии — оптимизм, энтузиазм и живой интерес к окружающему; отчаянию же противоположен смех. Отсюда — удовольствие от терапевтического анализа игр. Антитезисом ВИТ является снисходительность. Игра может продолжаться до тех пор, пока муж запрещает. Если же он вместо “Не смей!” говорит “Валяй!”, то лежащая в основе игры фобия оказывается разоблачённой, и жена больше не может сваливать на него свои трудности, как это и случилось с миссис Уайт.

Для ясного понимания игры следует знать антитезис и продемонстрировать на практике его эффективность.

Цель. Имеется в виду просто общее назначение игры. Иногда встречаются альтернативы. Целью ВИТ может быть либо утешение (“Дело не в том, что я боюсь, а в том, что он мне не позволяет”), либо оправдание (“Дело не в том, что я не стараюсь, а в том, что он мне мешает”). Функция утешения легче выясняется и лучше отвечает потребности жены в безопасности, поэтому проще

всего считать, что целью ВИТ является самоутешение.

Роли. Как уже было указано, состояния эго — не роли, а реальные явления. Поэтому различие между состояниями эго и ролями должно быть установлено формальным описанием. В зависимости от числа ролей различаются игры с двумя, тремя и многими игроками. Иногда состояние эго данного игрока соответствует его роли, иногда нет.

ВИТ — игра с двумя игроками, предполагающая притесняемую жену и доминирующего мужа. Жена может играть свою роль либо в качестве рассудительного Взрослого, либо капризного Ребёнка. Доминирующий муж может сохранять Взрослое состояние эго (“Тебе будет лучше, если будешь делать, как я говорю!”), или соскользнуть к Родительскому (“Делай, как я говорю!”).

Динамика. Устанавливая движущие психодинамические силы, стоящие за каждым случаем игры, мы сталкиваемся с альтернативами. Обычно удаётся, однако, найти единственное психодинамическое понятие, позволяющее метко и содержательно обозначить ситуацию. Например, ВИТ лучше всего описывается как игра, вытекающая из фобии.

Примеры. Так как поучительно исследовать источники игры в детстве или её детские прототипы, такие родственные игры отыскиваются с помощью формального описания. Оказывается, что в ВИТ так же часто, как взрослые, играют маленькие дети. Детский вариант игры аналогичен взрослому, с подстановкой настоящего родителя вместо притесняющего мужа

Схема взаимодействий. Ниже описывается анализ взаимодействий в типичной ситуации, причём указывается как общественный, так и психологический уровень скрытого взаимодействия. На общественном уровне ВИТ в своей самой драматической форме представляет собой игру Родитель — Ребёнок:

Мистер Уайт: “Ты останешься дома и займёшься хозяйством”.
Миссис Уайт: “Если бы не ты, я бы ушла и получила удовольствие”.

На психологическом уровне (скрытый брачный договор) это отношение Ребёнок — Ребёнок:

Мистер Уайт: “Ты всегда должна быть здесь, когда я прихожу. Я боюсь одиночества”.

Миссис Уайт: “Я буду здесь, если ты сможешь мне избежать ситуаций, вызывающих фобию”.

Оба уровня изображены на рис. 7.

Ходы. Ходы игры приблизительно соответствуют поглаживаниям в ритуале. Как и в любой другой игре, игроки постепенно совер-

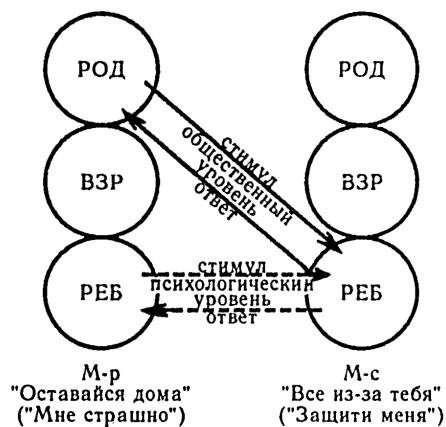


Рис. 7. Игра «Все из-за тебя»

пенствуются, по мере приобретения опыта. Излишние ходы исключаются, каждый ход становится всё более целесообразным. “Прекрасная дружба” часто основывается на том, что игроки дополняют друг друга с большой экономией средств и удовлетворением, извлекая с минимальными усилиями максимальную выработку из игр, которые они разыгрывают друг с другом. Некоторые промежуточные, предупредительные или уступительные ходы могут опускаться, что придаёт отношениям высокую степень элегантности. Усилия, сэкономленные на оборонительных манёврах, могут быть посвящены украшениям — к удовольствию обеих сторон, а иногда и зрителей. Исследователь наблюдает в этом случае минимальное число ходов, необходимое для игры, и эти ходы могут быть записаны в протоколе. Отдельные игроки могут украшать или умножать эти основные ходы в соответствии со своими потребностями, талантами и вкусами. Структура игры в ВИТ такова:

- (1) Приказание — Покорность (“Останься дома” — “Хорошо”).
- (2) Приказание — Протест (“Останься опять дома” — “Всё из-за тебя”).

Преимущества. Общие преимущества игры состоят в её стабилизирующих (гомеостатических) функциях. Биологический гомеостаз поддерживается поглаживанием, а психологическая устойчивость укрепляется подтверждением позиции. Как уже было отмечено, поглаживание может принимать разные формы, так что *биологическое преимущество*, получаемое от игры, можно выразить в

тактильных (осязательных) терминах. Так, роль мужа в ВИТ является реминисценцией шлепка тыльной стороной ладони (что действует совсем не так, как шлепок ладонью — прямое унижение), а ответная реакция жены несколько напоминает капризный пинок в ногу. Таким образом, биологический выигрыш от ВИТ получается из обмена “наскок — обида”: мучительный, но, по-видимому, эффективный способ поддержания здоровья нервных тканей.

Подтверждение позиции жены “Все мужчины тираны” — это *экзистенциальное преимущество*. Эта позиция — не что иное, как реакция на потребность сдаться, внутренне присущую фобиям; тем самым демонстрируется связанная структура, лежащая в основе любой игры. Более подробное изложение позиции выглядело бы следующим образом: “Когда я выхожу одна в толпу, меня может одолеть соблазн отдаться, дома же не я отдаюсь, а он меня заставляет, и это доказывает, что все мужчины — тираны”. Понятно, что такая игра обычно разыгрывается женщинами, страдающими от ощущения нереальности, которое означает, что им трудно сохранить под контролем Взрослого ситуации сильного соблазна. Детальное разъяснение этих механизмов относится не к анализу игр, а к психоанализу. В анализе игр интересуются, главным образом, окончательным результатом.

Внутреннее психологическое преимущество игры состоит в ее прямом воздействии на психическую экономию (либидо). В случае ВИТ общественно приемлемое подчинение власти мужа удерживает женщину от переживания невротических страхов. В то же время игра удовлетворяет мазохистские потребности, если они есть — мазохизм понимается здесь не в смысле самоотречения, а в классическом смысле сексуального возбуждения в ситуациях притеснения, унижения и боли. Это значит, что женщина возбуждается от подчинения и лишений.

Внешнее психологическое преимущество состоит в избегании внушающей страх ситуации с помощью игры. Это особенно ясно в случае ВИТ, где имеется очевидная мотивировка: подчиняясь запретам мужа, жена избегает публичных ситуаций, которых она боится.

Внутреннее общественное преимущество характеризуется названием игры, подходящим к той форме, в которой она разыгрывается в близком окружении индивида. Покорностью жена приобретает право говорить “Всё из-за тебя”. Это помогает структурировать время, которое ей приходится проводить с мужем. В случае миссис Уайт такая потребность была особенно сильна ввиду отсутствия других общих интересов, в особенности до появления потом-

ства и после того, как дети выросли. Между этими периодами игра разыгрывалась менее интенсивно и не столь часто, так как дети выполняли свою обычную функцию структурирования времени своих родителей, а также доставляли ещё более распространённую версию ВИТ — вариант занятой домохозяйки. То обстоятельство, что молодые матери в Америке часто действительно очень заняты, не влияет на анализ этого варианта. Анализ игр пытается лишь беспристрастно ответить на следующий вопрос: предположим, что молодая женщина занята; каким образом она эксплуатирует эту занятость, чтобы получить за нее некоторую компенсацию?

Внешнее общественное преимущество характеризуется способом использования ситуации во внешних общественных контактах. В случае игры “Всё из-за тебя” (слова, которые жена говорит мужу) имеется трансформация в развлечение “Всё из-за него” (разыгрываемое с подругами за утренним кофе). В этом случае опять-таки сказывается влияние игры на выбор общественных партнёров. Новую соседку, приглашённую на утренний кофе, побуждают играть во “Всё из-за него”. Если она играет, всё чудесно, и при прочих равных условиях она вскоре станет задушевной подругой всей прежней компании. Если же она упорно отказывается играть и держится более милосердного взгляда на своего мужа, ей долго не удержаться. Она окажется в том же положении, как если бы упорно отказывалась пить на приёмах: в большинстве общественных кругов она постепенно исчезла бы из списка гостей.

Этим завершается анализ формальных особенностей игры ВИТ. Для дальнейшего уяснения процедуры читателю следует обратиться к анализу игры “А почему бы вам не... Да, но...”, чаще всего разыгрываемой на общественных собраниях, в заседаниях комитетов и психотерапевтических группах во всём мире.

3. Зарождение игр

С рассматриваемой точки зрения выращивание детей есть воспитательный процесс, в ходе которого Ребёнка учат, в какие игры играть и как в них играть. Его обучают также процедурам, ритуалам и развлечениям, соответствующим его положению в местной общественной ситуации, но всё это не столь важно. Его знания и искусство в процедурах, ритуалах и развлечениях определяют, при прочих равных условиях, доступные ему возможности; но как он использует эти возможности и что он извлечёт из возможных для него ситуаций, зависит от его игр. Его любимые игры как элементы

его сценария, то есть бессознательного плана жизни, определяют (опять-таки при прочих равных условиях) его окончательную судьбу: итоги его брака и карьеры, а также обстоятельства, при которых он умрёт.

Добросовестные родители посвящают много времени обучению детей процедурам, ритуалам и развлечениям, соответствующим их общественному положению; столь же тщательно выбирают они школы, колледжи и церкви, где это обучение закрепляется. Но при этом обычно упускается из виду вопрос об играх, которые составляют основную структуру эмоциональной динамики каждой семьи и которым дети обучаются в важных переживаниях их повседневной жизни, начиная с первых месяцев. Относящиеся сюда вопросы в течение тысячелетий обсуждались, весьма общим, несистематическим образом. Некоторые попытки более методического подхода предпринимались в современной психиатрической литературе, но без концепции игры здесь почти невозможно содержательное исследование. Теории внутренней индивидуальной психодинамики до сих пор оказывались неспособными удовлетворительно решать проблемы человеческих отношений. Отношения между людьми представляют собой ситуации взаимодействия, изучение которых требует построения теорий общественной динамики, а такая теория не может быть выведена из одних только индивидуальных мотиваций.

Так как пока ещё мало опытных специалистов по детской психологии и детской психиатрии, практически владеющих анализом игр, имеющиеся наблюдения над зарождением игр довольно скудны. К счастью, следующий далее эпизод произошёл в присутствии квалифицированного специалиста по теории взаимодействий.

Тэнджи, семи лет, почувствовал за обедом боль в животе и попросил извинения по этому поводу. Родители посоветовали ему прилечь. Тогда его младший брат Майк, трёх лет, заявил: “У меня тоже болит живот!”, рассчитывая, очевидно, на такое же внимание. Отец, немного присмотревшись к нему, ответил: “Но ведь ты не хочешь играть в эту игру, не так ли?” Майк рассмеялся и сказал: “Нет!”

Если бы у родителей Майка был “пунктик” в отношении питания или пищеварения, они перепугались бы и уложили бы в постель и его. Если бы он и его родители повторили такой спектакль несколько раз, то, как нетрудно предположить, эта игра стала бы у Майка частью его характера, что часто и случается, когда родители согласны “сотрудничать”. Каждый раз, когда Ребёнок позавидует какой-нибудь привилегии соперника, он будет жаловаться на болезнь, чтобы вынудить некоторую привилегию и для себя. Скрытое

взаимодействие будет иметь следующий вид: (общественный уровень): “Мне нехорошо!” + (психологический уровень): “Вы должны предоставить привилегию и мне!”. Впрочем, Майку не грозит судьба ипохондрика. Он может, конечно, впасть и во что-нибудь похуже, но не в этом дело: дело в том, что игра была тут же разбита — *in statu nascendi*¹ — вопросом отца и откровенным признанием сына в том, что он предлагал игру.

Это ясно показывает, что маленькие дети начинают игру вполне намеренно. Когда эти игры превращаются в фиксированные шаблоны стимулов и ответов, их происхождение теряется во мраке времени, а их скрытая природа погружается в общественный туман. То и другое может быть доведено до сознания лишь с помощью надлежащей процедуры: происхождение — некоторыми видами аналитической терапии, а скрытый аспект — антитезисом. Как видно из ряда клинических наблюдений, игры по своей природе подражательны. Первоначально они вводятся в действие Взрослым (неопсихическим) аспектом личности Ребёнка. Если удаётся оживить во взрослом игроке Детское состояние эго, то психологические способности этого сегмента (Взрослый аспект Детского состояния эго) оказываются столь поразительными, а его умение манипулировать людьми столь завидным, что в обиходе этот сегмент называют “Профессором” (психиатрии). Поэтому в психотерапевтических группах, занимающихся анализом игр, одна из самых изощрённых процедур — это как раз поиск маленького “Профессора” в каждом пациенте. Его воспоминания о том, как он затевал игры между двумя и восемью годами, выслушиваются всеми присутствующими с захватывающим интересом, а часто — если эти игры не трагичны, — с удовольствием и даже весёлостью, к которым, с оправданным самодовольством, часто присоединяется и сам пациент. Если он оказался к этому способным, он вступает тем самым на путь освобождения от некоторого злополучного шаблона в поведении, без которого ему будет гораздо лучше.

Из сказанного ясно, почему при формальном описании игры всегда делается попытка описать ее прототип в младенческом или детском возрасте.

4. Функции игры

Поскольку повседневная жизнь оставляет очень мало места для близости, причём некоторые виды близости (особенно глубокой бли-

¹В момент зарождения (*лат.*). — *Примеч. пер.*

зости) для большинства людей психологически невозможны, оказывается, что в серьёзной общественной жизни большая часть времени посвящается разыгрыванию игр. Тем самым игры и необходимы, и желательны; единственная проблема состоит в том, доставляют ли индивиду разыгрываемые им игры наилучшую для него выручку. В этой связи следует напомнить, что самой существенной особенностью игры является ее кульминация, или вознаграждение. Главная функция предварительных ходов состоит в создании ситуации, в которой можно получить вознаграждение. Но, сверх того, ходы планируются таким образом, чтобы получить в качестве побочного продукта также максимально возможное удовлетворение на каждом шагу. Так, в игре “Шлемилъ” (что-нибудь испортить и потом извиниться) вознаграждение и тем самым цель состоит в том, чтобы получить прощение, вынуждаемое извинением; пролитые рюмки и прожжённые сигарой дыры представляют собой лишь шаги, ведущие к этой цели, но каждое отдельное прегрешение доставляет и своё удовольствие. Само по себе удовольствие от прожигания дыр не делает ещё это занятие игрой. Критическим стимулом является извинение, ведущее к развязке. В противном случае прожигание дыр оказалось бы просто разрушительной процедурой, проступком — может быть, доставляющим удовольствие.

Так же обстоит дело в игре “Алкоголик”. Каково бы ни было физиологическое происхождение потребности выпить (если оно вообще есть), с точки зрения анализа игр опьянение — лишь ход в игре, разыгрываемой с окружающими. Выпивка может доставлять удовольствие и сама по себе, но не в ней суть игры. Это доказывает вариант “Сухой алкоголик”, состоящим из тех же ходов и ведущим к той же выручке, но разыгрываемым вовсе без бутылки.

Кроме общественной функции структурирования времени, некоторые игры крайне необходимы определённым индивидам для поддержания здоровья. У этих людей психическое равновесие столь шатко, а позиции их поддерживаются с таким трудом, что лишение их излюбленных игр может погрузить их в необратимое отчаяние, даже в психоз. Такие люди будут яростно бороться с любыми анти-тезисными ходами. Это часто наблюдается в супружеских ситуациях, когда психиатрическое улучшение у одного из супругов (то есть прекращение им разрушительных игр) приводит к быстрому ухудшению у другого, для которого игры имели решающее значение в сохранении равновесия. Поэтому анализ игр следует проводить с осторожностью.

К счастью, свободная от игр близость, которая является — или

должна быть — наиболее совершенной формой человеческой жизни, вознаграждается столь щедро, что даже личности с неустойчивым равновесием могут безопасно и радостно расстаться со своими играми, если удаётся найти подходящего партнёра для лучших отношений.

В более широком масштабе игры представляют собой неотъемлемые динамические компоненты бессознательного плана жизни или сценария каждого индивида; они заполняют время, в течение которого он ждёт окончательного свершения, вместе с тем ускоряя действие. Поскольку последний акт сценария предполагает либо чудо, либо катастрофу, в зависимости от того, является ли сценарий конструктивным или деструктивным, то соответствующие игры также являются либо конструктивными, либо деструктивными. Проще говоря, с индивидом, сценарий которого ориентирован на “ожидание Деда-Мороза”, можно приятно играть в игры наподобие “Какой вы чудесный человек, мистер Мергатройд”¹; другой же, с трагическим сценарием, ориентированным на “ожидание *rigor mortis*”², будет скорее играть в такие неприятные игры, как “Попался, сукин сын”.

Следует заметить, что просторечные обороты вроде только что употреблённых являются неотделимой частью анализа игр и постоянно используются в психотерапевтических группах по анализу взаимодействий и в семинарах. Выражение “ожидание смертного часа (*rigor mortis*)” ведёт своё происхождение от сна одной пациентки, в котором она решила кое-чего добиться до наступления этого часа. Один пациент из группы повышенного типа отметил нечто упущенное из виду терапевтом: на практике ожидание Деда-Мороза и ожидание смертного часа — синонимы. Поскольку просторечные обороты имеют решающее значение в анализе игр, они подробно рассматриваются ниже.

5. Классификация игр

Мы ввели уже большую часть переменных, применяемых в анализе игр и развлечений. Любой из них можно воспользоваться для систематической классификации игр и развлечений. Некоторые наиболее очевидные классификации основаны на следующих факторах:

1. Число игроков: игры с двумя игроками (“Фригидная женщи-

¹По-видимому, персонаж американской пьесы или телевизионной программы; в настоящее время забыт. — *Примеч. пер.*

²Смертного часа (букв. “окоченения смерти”) (*лат.*). — *Примеч. пер.*

на”), с тремя игроками (“Подерись с ним”), с пятью (“Алкоголик”), со многими (“А почему бы вам не... Да, но...”).

2. Используемый материал: слова (“Психиатрия”), деньги (“Должник”), части тела (“Кровавая рана”).

3. Клинические типы: истерический (“Изнасилование”), одержимо-навязчивый (“Шлемиль”), параноидный (“Почему мне всегда не везёт?”), депрессивный (“Опять у разбитого корыта”).

4. Зональные типы: оральный (“Алкоголик”), анальный (“Шлемиль”), фаллический (“Подерись с ним!”).

5. Психодинамические типы: противобойный (“Всё из-за тебя”), проективный (“ПТА”), интроективный (“Психиатрия”).

6. Инстинктивный фактор: мазохистские игры (“Всё из-за тебя”), садистские (“Шлемиль”), фетишистские (“Холодный мужчина”).

Часто оказываются полезными, кроме числа игроков, три другие количественные переменные:

1. *Гибкость*. Некоторые игры, как “Должник” и “Кровавая рана”, могут разыгрываться надлежащим образом лишь на одном виде материала; другие же — например, эксгибиционистские — более гибки¹.

2. *Упрямство*. Некоторые люди легко отказываются от своих игр, другие же упрямо продолжают их.

3. *Итенсивность*. Некоторые люди играют в свои игры в расслабленной манере, другие — более напряжённо и агрессивно. Игры называются при этом, соответственно, мягкими и жёсткими.

Все эти три переменные делают игры иногда умеренными, иногда яростными. У психически неуравновешенных людей часто отмечается в этом отношении развитие, так что можно говорить о степенях игры. Страдающий параноидальной шизофренией может вначале разыгрывать первую степень игры “Ну не ужасно ли?”, в которой она гибка, свободна и мягка, а со временем дойти до её третьей степени — негибкой, упрямой и тяжёлой. Степени игры различаются следующим образом:

А. Игрой первой степени называется игра, общественно приемлемая в окружении действующего лица.

Б. Игрой второй степени называется игра, не ведущая непременно к непоправимому ущербу, но которую, однако, игроки предпочли бы скрыть от публики.

¹Эксгибиционизм — склонность выставлять напоказ свое тело или, в переносном смысле, свою личность. — *Примеч. пер.*

В. Наконец, игра третьей степени — это игра безудержная; доведённая до конца, она завершается в больнице, в суде или морге.

Игры можно классифицировать также и по другим специфическим признакам, указанным при анализе ВИТ: по целям, ролям, наиболее очевидным преимуществам. Для систематической научной классификации наиболее подходящей может оказаться, вероятно, экзистенциальная точка зрения; но поскольку этот фактор ещё недостаточно изучен, такую классификацию придётся отложить на будущее. За неимением её, в настоящее время самой удобной классификацией представляется социологическая, которой мы и будем придерживаться в следующей части.

Примечания

Необходимо отметить заслуги Стивена Поттера с его чутким, пронизанным юмором анализом манёвров или “проделок” в повседневных жизненных ситуациях [2], и Дж. Г. Мида, пионера в исследовании общественной роли игр [3]. Игры, ведущие к психиатрическим расстройствам, систематически изучались на Сан-Францисских семинарах по социальной психиатрии, начиная с 1958 года; недавно этому разделу анализа игр посвятил свою книгу Т. Сас [4]. Роль игр в групповых процессах изучена в книге автора по групповой динамике [5].

Библиография

1. Maurer D. W. The Big Con. New York: The Bobbs — Merrill Co., 1940. (Маурер Д. У. Большое надувательство. Нью-Йорк: Бобс — Меррил, 1940).
2. Potter S. Theory and Practice of Gamemanship. New York: Henry Holt & Co., n. d. (Поттер С. Теория и практика игр. Нью-Йорк: Генри Холт и комп., без даты).
3. Mead G. H. Mind, Self and Society. Chicago: University of Chicago Press, 1934. (Мид Дж. Г. Психика, личность и общество. Чикаго: Изд-во Чикагского университета, 1934).
4. Szasz T. The Myth of Mental Illness. New York: Harper & Brothers, 1961. (Сас Т. Миф о психических болезнях. Нью-Йорк: Харпер и братья, 1961).
5. Berne E. The Structure and Dynamics of Organizations and Groups. Philadelphia and Montreal: J. B. Lippencott Company, 1963. (Бери Э. Структура и динамика организаций и групп. Филадельфия и Монреаль: Дж. Б. Липпенкот, 1963).

Часть II

КАТАЛОГ ИГР

Введение

Нижеследующее собрание игр к настоящему моменту (1962 г.) может считаться полным, однако всё время открываются новые игры. Иногда то, что принимали за ещё один вариант известной игры, при более пристальном изучении оказывалось совершенно новой игрой; в других же случаях игра, считавшаяся новой, оказывалась вариантом уже известной. Отдельные пункты анализа также меняются с накоплением знаний; например, в описании динамики есть несколько возможностей, и сделанный ниже выбор может оказаться не наилучшим. Впрочем, наш список игр и система их анализа достаточны для клинической работы.

Некоторые игры обсуждаются и анализируются *in extenso*¹. Другие, требующие дальнейшего исследования, или редко встречающиеся, или с очевидным смыслом, лишь вкратце упомянуты. Субъект игры обычно называется “действующим” или носит имя Уайт; другая сторона именуется Блэк².

Игры классифицируются по семействам, в зависимости от ситуаций, в которых они чаще всего проявляются: *бытовые игры, супружеские игры, общественные игры, сексуальные игры и игры преступного мира*; далее следует раздел для профессионалов, посвящённый *играм в приёмной врача*, а в завершение приводится несколько примеров *хороших игр*.

1. Обозначения

В протоколах анализа используются следующие обозначения:

Название: Если игра имеет длинное наименование, в тексте применяется подходящее сокращение. Если игра или её варианты имеют более одного наименования, следует справиться в списке развлечений и игр, где они сопоставлены. В устных сообщениях предпочтительно пользоваться полным названием игры, а не его сокращением.

Тезис: Формулируется как можно убедительнее.

Цель: На основании опыта автора формулируется наиболее осмысленным способом.

¹Подробно (*лат.*). — *Примеч. пер.*

²Уайт означает “белый”, Блэк — “чёрный”, что может восприниматься как ассоциация с шахматной игрой. — *Примеч. пер.*

Роли: Роль субъекта игры, с точки зрения которого она описывается, указывается вначале и печатается курсивом.

Динамика: Так же, как и в случае цели.

Примеры: (1). Под этим номером приводится иллюстративный пример игры, как она разыгрывается в детстве — наиболее отчётливый прототип. (2). Пример из жизни взрослых.

Образец: Служит в качестве краткой иллюстрации критического действия или взаимодействия на общественном и на психологическом уровне.

Ходы: Здесь указывается минимально встречающееся на практике число действий-стимулов и действий-ответов. В разных ситуациях эти действия могут быть сколь угодно расширены, разбавлены или приукрашены.

Преимущества: (1). Внутреннее психологическое. Здесь делается попытка описать, каким образом игра содействует поддержанию внутреннего психического равновесия. (2). Внешнее психологическое. Здесь делается попытка описать, каких именно тревожных ситуаций или близостей избегают при помощи этой игры. (3). Внутреннее общественное. Здесь приводится характерное выражение, применяемое в игре, когда она разыгрывается между близкими. (4). Внешнее общественное. Здесь приводится ключевое выражение, применяемое в аналогичной игре или развлечении, разыгрываемых в менее интимной обстановке. (5). Биологическое. Здесь делается попытка охарактеризовать вид поглаживания, которое игра доставляет участникам. (6). Экзистенциальное. Здесь указывается позиция, с которой игра разыгрывается в типичных случаях.

Родственные игры: Здесь приводятся названия дополнительных, сходных или противоположных (антитетических) игр.

Точное понимание игры может быть достигнуто лишь в условиях психотерапии. Конечно, люди, играющие в деструктивные игры, гораздо чаще приходят к психотерапевту, нежели играющие в конструктивные. Поэтому хорошо изученные игры, как правило, разрушительны в своей основе; читатель должен помнить, однако, что есть и конструктивные игры, разыгрываемые более счастливыми людьми. Чтобы предотвратить вульгаризацию понятия игры, как это уже произошло с целым рядом психиатрических терминов, следует подчеркнуть, что это понятие очень точно определено: игры следует ясно отличать с помощью приведённых выше критериев от процедур, ритуалов, развлечений, операций, манёвров и установок, возникающих из тех или иных позиций. Игра тоже разыг-

рывается с некоторой позиции, но позиция и соответствующая ей установка не являются игрой.

2. Просторечные обороты

Многие используемые нами просторечные обороты были подсказаны пациентами. Все они, если пользоваться ими в подходящее время и при подходящем настроении игроков, встречают у них понимание, должную оценку и доставляют им удовольствие. Если некоторые из них кажутся неуважительными, ирония их направлена против игр, а не против их участников. Главное требование, предъявляемое к просторечным выражениям — меткость. Если некоторые из них звучат забавно, то именно потому, что они попадают в точку. Как я уже пытался разъяснить в другой работе, касающейся этих выражений, целая страница длинных учёных терминов может оказаться менее содержательной, чем утверждение, что такая-то женщина — сука или такой-то мужчина — болван¹ [1]. Разумеется, для академических целей можно формулировать психологические истины на научном языке, но для эффективного распознавания на практике эмоциональных стремлений может понадобиться другой подход. Мы предпочитаем, таким образом, игру в “Ну не ужасно ли”, а не в “вербализацию проецированной анальной агрессии”. Первый из этих терминов более выразителен и динамически осмыслен, а в действительности и более точен. В светлых комнатах люди иногда чувствуют себя лучше, чем в сумрачных.

Библиография

1. Berne E. Intuition IV: Primal Images & Primal Judgments // *Psychiatric Quarterly*. 1955. V. 29. P. 634–658. (Берн Э. Интуиция IV: первичные образы и первичные суждения // *Психиатрия* (трёхмесячное обозрение). 1955. Т. 29. С. 634–658).

¹Мы переводим таким образом слово американского сленга jerk, не имеющее точного русского эквивалента. Согласно *Dictionary of American Slang*, by H. Wentworth and S. B. Flexner, 2nd edn., T. Y. Crowell publishers, New York, 1975, “jerk” означает: “Неудачливый, глупый или бессознательно удручающий юноша или мужчина; обычно применяется в презрительном смысле к человеку, который чрезмерно фамильярен, не располагает к себе, эксцентричен, туп, неразумен, эгоистичен или небрежен”. Ср. разъяснение этого слова автором в конце главы 14, а также толкование слова “Болван” в словаре Даля. — *Примеч. пер.*

Глава 6

Бытовые игры

В обычных социальных условиях все игры оказывают важное, быть может, даже решающее влияние на судьбы игроков; но некоторые игры более пригодны в качестве пожизненного занятия, и в них чаще вовлекаются относительно невинные посторонние лица. Подходящее название для этой группы игр — бытовые игры. В неё входят: “Алкоголик”, “Должник”, “Дай мне пинка”, “Попался, сукин сын!”, “Вот что я из-за тебя наделал”, с их основными вариантами. Они примыкают с одной стороны к супружеским играм, с другой — к играм преступного мира.

1. Алкоголик

Тезис. В анализе игр не занимаются алкоголизмом или “алкоголиками”; рассматривается лишь роль Алкоголика в определённой игре. Если и верно, что первичным стимулом пьянства является биохимическая или физиологическая ненормальность — что пока не вполне выяснено — то изучение этой стороны дела принадлежит обычной медицине. В анализе игр интересуются совсем другим — видами общественных взаимодействий, связанных с такого рода злоупотреблениями. Отсюда и название игры.

В полном своём варианте это игра с пятью участниками; впрочем, возможно совмещение ролей, и тогда с начала до конца могут играть двое. Центральную роль играет субъект игры, “Алкоголик”, пусть это будет мистер Уайт. Главная поддерживающая роль — Преследователь, как правило, представитель другого пола; обычно это супруга (или супруг). Третья роль — Избавитель, её исполняет обычно лицо того же пола, что и Алкоголик, например, добродушный домашний врач, принимающий участие в пациенте и заинтересованный проблемой пьянства. Классическая ситуация состоит в том, что врач успешно избавляет пациента от его порока. После шестимесячного воздержания Уайт и доктор поздравляют друг друга. Но на следующий день Уайта находят в канаве.

Четвёртая роль — Покровитель или Соска. В литературе её играет продавец или бармен, предоставляющий Уайту кредит, подбрасывающий сэндвич или чашку кофе, не преследующий его и не

пытающийся его спасти. В жизни эту роль чаще исполняет мать Уайта, дающая ему деньги и нередко сочувствующая ему по поводу его жены, которая его не понимает. При этом игра требует от Уайта правдоподобного предлога для получения денег — какого-нибудь плана, которому оба будто бы верят — хотя и знают, куда уйдёт по обыкновению большая часть этих денег. Иногда Покровитель сбивается на другую, не столь важную, но дружелюбную роль — Подстрекателя, “своего парня”, предлагающего средства даже по собственной почину: “Пойдём выпьем! (отчего ты покатишься вниз быстрее)”.

Во всех играх, связанных с выпивкой, вспомогательную роль играет профессионал, содержатель бара или продавец. В игре “Алкоголик” он исполняет пятую роль: это Поставщик, прямой источник напитков, понимающий речь пьяного; в некотором смысле это важнейшее лицо в жизни пьяницы и наркомана. Разница между Поставщиком и другими игроками та же, что между профессионалами и любителями в любой игре: профессионал знает, когда остановиться. В нужный момент умелый продавец отказывается обслуживать Алкоголика, который остаётся тем самым без выпивки — если только ему не удаётся отыскать более снисходительного Поставщика.

В начальной стадии “Алкоголика” жена может играть все три поддерживающие роли: в полночь она Покровительница, раздевающая мужа, варящая ему кофе, позволяющая ему прижаться к себе; наутро она Преследовательница, обличающая его дурное поведение; вечером — Избавительница, молящая его исправиться. На поздних стадиях, иногда вследствие ухудшения здоровья, Преследователь и Избавитель могут оказаться лишними; их терпят, если они готовы при этом служить источником снабжения. Теперь Уайт готов отправиться в благотворительную столовую и подвергнуться Избавлению за бесплатную кормёжку, или вынести головомойку — любительскую или профессиональную, — если за ней следует подачка.

Как видно из имеющихся данных, вознаграждение в игре “Алкоголик” (как это характерно для игр вообще) происходит от её аспекта, менее всего привлекающего внимание большинства исследователей. Анализ игры показывает, что сама выпивка является лишь попутным удовольствием, доставляющим дополнительные преимущества; это процедура, ведущая к подлинной кульминации игры, которой является похмелье. Дело обстоит так же, как в игре “Шлемиль”: все безобразия, привлекающие больше всего внимания, для Уайта лишь приятный путь к развязке — получению прощения от Блёка.

Для Алкоголика похмелье — не столько физическое страдание, сколько психологическая мука: Любимые развлечения пьяниц — это “Мартини” (сколько напитков и как их смешивали) и “А наутро” (дай-ка я расскажу тебе о моем похмелье). “Мартини” разыгрывают преимущественно пьющие в компании; многие алкоголики предпочитают жёсткую психологическую встряску “А наутро”, и организации алкоголиков вроде АА¹ доставляют им для этого неограниченные возможности.

Посетив психиатра после очередного цикла, пациент охотно осыпает себя обидными кличками; психиатр молчит. Позже, вспоминая об этом в терапевтической группе, Уайт будет утверждать, что этими кличками обозвал его психиатр. В терапевтической ситуации главный интерес разговора состоит для многих алкоголиков не в самом пьянстве — упоминаемом, по-видимому, больше из почтения к преследователям — а в последующих страданиях. В смысле взаимодействий цель состоит, кроме собственного удовольствия, в создании ситуации, в которой Ребёнок получает суровый нагоняй не только от внутреннего Родителя, но и от какой-нибудь родительской личности из его окружения, достаточно заинтересованной, чтобы исполнить такую роль. Поэтому терапия этой игры должна быть сосредоточена не на выпивке, а на “следующем утре” — на самооправдании посредством самобичевания. Впрочем, встречается тип запойных пьяниц, у которых не бывает похмелья, и которые не относятся к рассматриваемой категории.

Существует также игра “Сухой алкоголик”, в которой Уайт проходит путь финансового или социального падения без бутылки, но с той же последовательностью ходов и с той же потребностью самобичевания. В этом случае кульминацией опять-таки является “следующее утро”. Именно это сходство между обычным “Алкоголиком” и “Сухим алкоголиком” подчёркивает, что то и другое — игры; в обоих случаях сходна и процедура, приводящая к увольнению с работы. Игра “Наркоман” подобна “Алкоголику”, но мрачнее, драматичнее, развивается сенсационнее и быстрее. Эта игра, во всяком случае в нашем обществе, больше нуждается в наличии Преследователя; Покровители и Избавители немногочисленны и редки, а Поставщик играет гораздо более важную роль.

В игре “Алкоголик” принимает участие ряд различных организаций — местных, национальных, и даже международных. Многие

¹“Анонимные Алкоголики” — организация бывших алкоголиков, ставящая целью избавить других от этого порока. — *Примеч. пер.*

из них публикуют правила игры. Почти все они объясняют, как играть роль Алкоголика: выпивать перед завтраком, тратить деньги, предназначенные для других целей, и т. п. Они разъясняют также функции Избавителя. Например, Анонимные Алкоголики продолжают играть в ту же игру, побуждая, однако, Алкоголика принять на себя роль Избавителя. Для этой роли предпочтительнее бывшие Алкоголики, ибо они лучше знакомы с игрой и имеют более высокую квалификацию для исполнения поддерживающих ролей, чем те, кто в неё прежде не играл. Известны случаи, когда члены некоторой секции АА не находили алкоголиков, с которыми можно было бы работать, и, не имея возможности продолжать игру в роли Избавителя, вновь начинали пить [1].

Имеются организации, стремящиеся улучшить судьбу других игроков. Некоторые из них оказывают давление на супруг алкоголиков, побуждая их сменить роль Преследователя на Избавителя. Одна организация, стоящая, по-видимому, ближе всего к теоретическому идеалу лечения, работает с подростками — детьми алкоголиков, поощряя их вообще порвать с игрой, вместо того чтобы только менять роли.

Психологическое лечение алкоголика состоит также в том, чтобы заставить его совсем бросить игру, а не просто сменить одну роль на другую. Иногда этого удаётся добиться, хотя и нелегко подыскать Алкоголику другое занятие, столь же интересное для него, как продолжение игры. Поскольку классическим признаком алкоголика является страх перед близостью, заменой будет скорее другая игра, а не свободные от игр отношения. Так называемые излеченные алкоголики часто представляют собой в общественном смысле малоинтересных партнёров; их жизнь, по-видимому, лишена сильных впечатлений, что постоянно сбивает их на прежнюю дорогу. Критерий действительного “излечения от игры” состоит в том, чтобы бывший Алкоголик мог выпить в компании, не подвергая себя риску. Обычное лечение “полным воздержанием” рассматривается специалистами по анализу игр как неудовлетворительное.

Как видно из описания игры, для Избавителя существует сильный соблазн играть в “Я только стараюсь вам помочь”; для Преследователя — в “Вот что ты со мной сделал”; для Покровителя — в “Славного парня”. В результате распространения избавительных организаций, популяризирующих идею о том, что алкоголизм — болезнь, алкоголиков научили играть в “Деревянную ногу”. Закон, весьма заинтересованный в такой публике, в настоящее время склоняется в пользу этой игры. Главная роль теперь отводится не

Преследователю, а Избавителю; позиция “Я — грешник” сменяется позицией “Чего вы хотите от больного человека?” (что составляет часть общей тенденции современного мышления, удаляющегося от религии в сторону науки). С экзистенциальной точки зрения такая смена позиций представляется спорной; с практической же стороны она вряд ли привела к уменьшению продажи напитков пьяницам. И всё же для большинства людей Анонимные Алкоголики остаются наилучшим введением в лечение сверхнисходительностью.

Антитезис. Как известно, в “Алкоголика” играют упорно, и от этой игры трудно отказаться. В одном случае женщина-алкоголик, помещённая в терапевтическую группу, принимала в ней очень небольшое участие до тех пор, пока, как ей показалось, она не узнала достаточно о других членах группы, чтобы завести свою игру. Тогда она попросила их сказать ей, что они о ней думают. Поскольку она вела себя достаточно приятно, ряд членов группы высказался о ней одобрительно; но она возразила: “Мне нужно другое. Я хочу знать, что вы на самом деле думаете”. Она дала понять, что ей нужны уничижительные отзывы. Другие женщины, однако, отказались её преследовать. Тогда она пошла домой и сказала мужу, что если она ещё раз напьётся, он должен либо развестись с ней, либо положить её в больницу. Он обещал ей это; в тот же вечер она напилась до бесчувствия, и муж отправил её в санаторий. В этом случае другие члены группы отказались играть преследовательские роли, которые им предназначила миссис Уайт; она оказалась неспособной выдержать этот антитезис, вопреки общему желанию укрепить уже достигнутое ею понимание процесса. Дома же она нашла человека, согласного исполнить нужную ей роль.

Однако в других случаях удаётся подготовить пациента настолько, что он может расстаться с игрой, а затем добиваться настоящего общественного излечения, причём терапевт отказывается играть как Преследователя, так и Избавителя. Столь же не терапевтично с его стороны играть роль Покровителя, позволяя пациенту пренебрегать его расписанием и финансовыми обязательствами. С точки зрения теории взаимодействий правильная терапевтическая процедура состоит в том, что врач после тщательной подготовительной работы занимает договорную позицию Взрослого и отказывается играть какую-либо из ролей; он рассчитывает при этом, что пациент окажется способным выдержать отказ не только от вышивки, но и от разыгрывания своей игры. Если он не может, лучше отослать его к какому-нибудь Избавителю.

Антитезис особенно труден по той причине, что пьяница в боль-

шинстве стран Запада высоко ценится как объект осуждения, заботы или великодушия, и всякий, отказывающийся играть одну из этих ролей, рискует навлечь на себя негодование общества. Рациональный подход может встревожить Избавителей даже больше, чем Алкоголика, что подчас приводит к печальным последствиям для лечения. Одна группа исследователей, работавшая в клинических условиях, серьёзно заинтересовалась игрой “Алкоголик” и пыталась добиться действительного излечения путём прекращения игры, а не простым “избавлением” пациентов. Когда это было замечено, комитет попечителей, финансировавший клинику, поспешил отделаться от этих людей, и никто из них не привлекался впоследствии к лечению таких пациентов.

Родственные игры. Интересная игра, сопутствующая “Алкоголику”, называется “По одной”. Она была открыта одним внимательным исследователем, занимавшимся промышленной психологией. Уайт и его жена (непьющая Преследовательница) отправляются на пикник с Блэком и его женой (оба Покровители). Уайт говорит Блэку: “Выпьем по одной!” Если они согласны, это даёт возможность Уайту выпить четыре или пять. Если Блэки отказываются, игра разоблачается. По правилам выпивки Уайт в этом случае вправе оскорбиться, и он найдёт для следующего пикника более подходящих компаньонов. То, что на общественном уровне кажется щедростью Взрослого, на психологическом уровне оказывается актом наглости, с помощью которого Ребёнок Уайта получает от Блэка Родительское разрешение путём открытого подкупа, прямо под носом у миссис Уайт, лишённой возможности протестовать. В действительности миссис Уайт соглашается на всё это мероприятие именно потому, что она будет “бессильна” протестовать. На самом деле она так же заинтересована в продолжении игры в своей роли Преследовательницы, как мистер Уайт — в своей роли Алкоголика. Нетрудно представить себе её обвинения в адрес мужа на следующее утро после пикника. Этот вариант может вызвать осложнения, если Уайт — начальник Блэка.

Вообще говоря, “Покровители” не так уж плохо “зарабатывают” в игре. Часто они — одинокие люди, извлекающие немалую выгоду из своей доброты к Алкоголикам. Торговец, разыгрывающий “Славного парня”, приобретает таким образом много знакомых; он может заслужить хорошую репутацию в своём социальном окружении не только как великодушный человек, но и как хороший рассказчик.

Между прочим, один из вариантов “Славного парня” состоит в том, что игрок ищет повсюду совета, как лучше помогать людям.

Это пример милой и конструктивной игры, заслуживающей поощрения. Противоположную игру представляет собой “Блатной”, берущий уроки насилия или спрашивающий, как лучше вредить людям. Хотя уроки никогда не применяются на практике, игрок извлекает преимущество, ассоциируя себя с настоящими блатными, играющими до конца, и может сиять в их отражённой славе. Это разновидность того, что французы называют *un fanfaron de vice*¹.

Анализ:

Тезис: Вот какой я плохой! Попробуй удержать меня!

Цель: Самобичевание.

Роли: Алкоголик, Преследователь, Избавитель, Покровитель, Поставщик.

Динамика: Оральное лишение.

Примеры: (1). Попробуй поймай. Прототип этой игры трудно связать с ней ввиду её сложности. Однако дети, в особенности дети алкоголиков, часто проделывают ряд манёвров, характерных для “Алкоголика”. “Попробуй удержи меня” — игра, включающая обман, запирывание вещей, навлечение на себя оскорбительных замечаний, поиски благодетелей, например, благосклонного соседа, у которого можно брать подачки, и т. п. Самобичевание часто откладывается до более позднего возраста. (2). Алкоголик и его окружение.

Общественный образец: Взрослый — Взрослый.

Взрослый: “Скажи мне, что ты в самом деле обо мне думаешь или помоги мне бросить пить”.

Взрослый: “Я буду с гобой откровенен”.

Психологический образец: Родитель — Ребёнок.

Ребёнок: “Попробуй удержи меня!”

Родитель: “Ты должен перестать пить, потому что. . . ”

Ходы: (1). Провокация — обвинение или прощение. (2). Снисходительность — гнев или разочарование.

Преимущества: (1). Внутреннее психологическое: а.) пьянство как процедура — бунт, самоутешение и удовлетворение влечения; б) “Алкоголик” как игра — самобичевание (вероятно). (2). Внешнее психологическое: избежание сексуальной и других форм близости. (3). Внутреннее общественное: Попробуй удержи меня! (4). Внешнее общественное: “А наутро”, “Мартини” и другие развлечения. (5). Биологическое: чередующиеся любовные и гневные обмены. (6). Экзистенциальное: Все хотят причинить мне вред.

¹Похваляющийся пороком (*фр.*). — *Примеч. пер.*

2. Должник

Тезис. “Должник” — более чем игра. В Америке это становится чем-то вроде сценария или плана на всю жизнь, точно так же, как в джунглях Африки или Новой Гвинеи [2]. Там родственники молодого человека покупают ему невесту за огромную цену, тем самым превращая его в своего должника на долгие годы. Тот же обычай господствует и здесь, по крайней мере, в более цивилизованных кругах страны, с той разницей, что вместо цены невесты уплачивается цена дома и что при отсутствии заимодавцев-родственников их роль берет на себя банк

После этого оба молодых человека — гвинец со старыми наручными часами, подвешенными к уху в залог успеха, и американец с новыми часами на руке в залог успеха — чувствуют, что у них есть в жизни “цель”. Большое торжество, свадьба или новоселье, устраивается не в момент погашения долга, а в момент его принятия. Характерно, что телевидение рекламирует не пожилого человека, выплатившего, наконец, свои долги, а молодого, который въезжает с семьёй в новый дом, гордо потрясая только что подписанными им бумагами, которые поработят его на большую часть его производительной жизни. А после того, как он уплатит свои долги — стоимость дома, расходы на обучение детей в колледже, взносы на страхование, — он уже рассматривается как “престарелый гражданин”, составляющий общественную проблему, поскольку общество должно доставить ему не только материальные удобства, но также и новую “цель” жизни. Если он очень хитёр, то он может, как и на Новой Гвинее, вместо крупного должника стать крупным кредитором, но это случается довольно редко.

Когда я это пишу, по моему столу ползёт майский жук. Если его перевернуть на спину, можно увидеть, какой отчаянной борьбы ему стоит снова встать на ноги. В течение этого времени у него есть “цель” жизни. Когда он преуспел в этом, кажется, можно прочесть победоносное выражение на его лице. Затем он отправляется далее, и нетрудно представить, как он рассказывает свою историю на ближайшем собрании майских жуков, а молодое поколение почтительно взирает на него, как на насекомое, сделавшее карьеру. И всё же к его самодовольству примешивается некоторое разочарование. Теперь, когда он всего добился, жизнь кажется ему бессмысленной. Может быть, он вернётся в надежде повторить свой триумф. Пожалуй, стоит пометить ему спину чернилами, чтобы узнать его, если он на это рискнёт. Какое храброе животное —

майский жук. Неудивительно, что он пережил миллионы лет.

Но большинство молодых американцев относится к своим долгам не слишком серьёзно, за исключением периодов стресса. Когда они оказываются в состоянии депрессии или испытывают экономические трудности, их обязательства дают им силу жить, а в некоторых случаях предотвращают самоубийство. Большую часть времени они разыгрывают мягкую игру “Всё из-за этих долгов”, а в остальном наслаждаются жизнью. Лишь немногие из них делают своим основным занятием жёсткую игру в “Должника”.

Игра “Попробуй получи” (ПП) обычно разыгрывается молодыми супружескими парами. На этом примере видно, как строится игра, чтобы игрок выигрывал независимо от её хода. Уайты получают в кредит всевозможные товары и услуги, дешёвые или роскошные, в зависимости от их исходного положения и способа игры, которому их научили родители, дедушка или бабушка. Если кредитор сдаётся после нескольких слабых усилий взыскать свой долг, то Уайты могут безнаказанно наслаждаться своими приобретениями, и в этом смысле выигрывают. Если кредитор предпринимает более настойчивые усилия, они могут наслаждаться ощущением бегства от преследования и в то же время купленными предметами. Игра принимает жёсткую форму, если кредитор решительно потребует свои деньги, прибегая для их взыскания к крайним мерам, содержащим принудительный элемент, — идёт к работодателю Уайта или присылает к его дому шумный разноцветный фургон с крупной надписью “Агентство по взысканию задолженности”.

В этом месте происходит переключение. Уайт знает теперь, что ему, по-видимому, придётся платить, но вследствие принудительного элемента, содержащегося, как правило, в “третьем письме” взыскателя (“если вы не явитесь в нашу контору в течение 48 часов”) Уайт чувствует себя вправе разгневаться. Теперь он переключает игру на один из вариантов “Попался, сукин сын”. В этом случае он получает свой выигрыш, доказывая, что кредитор — жадный, безжалостный и ненадёжный человек. Два самых очевидных преимущества для него состоят в том, что (1) укрепляется экзистенциальная позиция Уайта, представляющая некоторую замаскированную форму изречения “Все кредиторы — хапуги!”; (2) извлекается крупное внешнее общественное преимущество, поскольку Уайт имеет теперь возможность открыто поносить кредитора перед друзьями, сохраняя при этом собственный статус “Славного парня”. Он может получить и внутреннее общественное преимущество, встретившись лично с кредитором. Наконец, он отстаивает своё отношение к кре-

дитной системе: если кредиторы таковы, как вы только что видели, то стоит ли вообще кому-нибудь платить?

Игра “Кредитор” в форме “Попробуй не заплати” (ПНЗ) иногда разыгрывается мелкими домовладельцами. Игроки в ПП и ПНЗ легко узнают друг друга; предвидя преимущества, которые они извлекут из будущего взаимодействия, и связанный с ними спортивный интерес, они втайне радуются ему и охотно сходятся между собой. Независимо от того, кто выигрывает деньги, после окончания игры у каждого оказывается улучшенная позиция для разыгрывания “Почему мне всегда не везёт?”

Денежные игры могут иметь очень серьёзные последствия. Если приведённые здесь описания звучат забавно и так воспринимаются некоторыми людьми, то вовсе не потому, что они относятся к пустякам, а потому, что они вскрывают пустяковые мотивы, стоящие за некоторыми вещами, к которым люди приучены относиться всерьёз.

Антитезис. Очевидный антитезис к игре в ПП состоит в том, чтобы потребовать немедленной уплаты наличными. Но хороший игрок в ПП располагает способами обойти это, такими, которые не действуют разве на самого закалённого кредитора. Антитезис ПНЗ — быстрота и честность. Поскольку упорные игроки в ПП и ПНЗ профессионалы в любом смысле этого слова, у любителя не больше шансов против них, чем против профессиональных игроков в карты. И хотя любитель выигрывает редко, он может по крайней мере получить удовольствие от такой игры, если уж он в неё вовлечён. Дело в том, что обе игры по традиции разыгрываются мрачно, и для профессионала нет ничего более неприятного, чем любитель, оказавшийся его жертвой, но смеющийся над исходом игры. В финансовых кругах это считается совершенно недопустимым. В рассказанных автору случаях, когда должника встречали на улице смехом, это производило на него такое же действие, как применение анти-“Шлемиля” к Шлемилю, вызывая замешательство, фрустрацию и дурное настроение.

3. Дай мне пинка

Тезис. Эта игра разыгрывается людьми, манера поведения которых в обществе равнозначна ношению таблички с надписью “Пожалуйста, не пинайте меня”. Соблазн оказывается почти непреодолимым, и когда он приводит к естественному результату, Уайт жалобно восклицает: “Но ведь на табличке написано, чтобы меня не пинали”. После чего он добавляет с недоумением: “Почему мне все-

гда не везёт?” (ПМВНВ). В клинических условиях ПМВНВ может входить в интроицированном и замаскированном виде в клише игры “Психиатрия”: “Когда я нахожусь в состоянии стресса, во мне все переворачивается”. Один из элементов ПМВНВ происходит от обращённой гордости: “Мои несчастья почище ваших”. Этот фактор часто наблюдается у параноиков.

Если что-либо не позволяет окружающим его людям ударить его — добросердечие, игра в “Я только стараюсь вам помочь”, общественные условности или правила учреждения, — его поведение становится всё более провокационным, пока, наконец, он не переходит все пределы и вынуждает их исполнить требуемое. Такие люди непременно оказываются изгнанными, брошенными или уволенными с работы.

Соответствующая игра у женщин называется “Поношенное платье”. Эти женщины, нередко благовоспитанные, всячески стараются выглядеть жалкими. Они следят за тем, чтобы их заработки по “благотворительным” причинам не превышали сколько-нибудь заметно прожиточного минимума. Если им случайно повезёт, то всегда найдётся предприимчивый молодой человек, который избавит их от излишков в обмен на акции какого-нибудь бессмысленного предприятия или что-нибудь в этом роде. В просторечии такая женщина именуется “маминой подругой”: она всегда готова дать здравомыслящий Родительский совет, сама же влачит призрачное существование за счёт чужого опыта. Их ПМВНВ — молчаливая игра, и только своим видом несгибаемой храбрости они говорят: “Почему мне всегда не везёт?”

Интересная форма ПМВНВ встречается у хорошо приспособленных людей, которым достаются все большие награды и успехи, часто сверх собственных ожиданий. В таких случаях ПМВНВ может привести к серьёзному и конструктивному мышлению и к росту личности в наилучшем смысле, если игра принимает вид “Чем же я в самом деле это заслужил?”

4. Попался, сукин сын

Тезис. В классической форме тезис этой игры проявляется в покере. Пусть, например, Уайту достаются четыре туза. Если он игрок в ПСС, то в таких условиях хороший покер или денежный выигрыш представляют для него второстепенный интерес. Главный же интерес игры для него в том, что Блэк находится в его полной власти.

Предположим, далее, что Уайту требуется установить какое-нибудь водопроводное оборудование. Перед тем, как водопроводчику разрешается приступить к работе, Уайт тщательно проверяет с ним предстоящие расходы. Цена устанавливается с условием, что дополнительные трат не должно быть. Когда водопроводчик предъявляет счёт, он прибавляет к нему несколько долларов за вентиль, который пришлось установить сверх сметы — примерно четыре доллара при общей стоимости работы в четырёста. Уайт приходит в ярость, звонит водопроводчику и требует объяснений. Водопроводчик не уступает. Тогда Уайт пишет ему длинное письмо, критикующее его бесчестное, неэтическое поведение, и отказывается оплатить счёт, пока дополнительный расход не будет вычеркнут. В конце концов водопроводчик сдаётся.

Не так уж трудно обнаружить, что Уайт и водопроводчик разыгрывают игру. В ходе переговоров они оценили возможности друг друга. Водопроводчик делает свой провокационный ход, представив счёт. Поскольку он дал Уайту обещание, он, конечно, неправ. Поэтому Уайт чувствует себя вправе излить на него почти беспредельный гнев. Вместо переговоров в достойной манере, как того требуют принятые им Взрослые стандарты поведения, допускающие в таком случае лишь некоторые невинные выражения досады, Уайт пользуется возможностью подвергнуть всеобъемлющей критике весь образ жизни водопроводчика. На первый взгляд их спор происходит между Взрослыми и кажется законным деловым конфликтом по поводу обусловленной денежной суммы. На психологическом же уровне это спор Родителя со Взрослым: Уайт использует свою мелочную, но общественно неуязвимую претензию (позицию), чтобы излить на своего злокозненного оппонента годами сдерживаемую ярость, точно так же, как это сделала бы в подобном случае его мать. Он сразу же подметил стоящую за этим собственную установку (ПСС) и понял, какое тайное наслаждение доставила ему провокация водопроводчика. Затем он вспомнил, что всегда, начиная с раннего детства, он искал подобные несправедливости, принимал их с удовольствием и использовал с такой же энергией. Во многих случаях он забыл уже, в чём, собственно, состояла провокация, но запомнил во всех подробностях последовавшее затем сражение. Что касается водопроводчика, то он, по-видимому, разыгрывал некоторый вариант игры “Почему мне всегда не везёт?” (ПМВНВ).

ПСС — игра с двумя игроками. Её следует отличать от “Ну не ужасно ли?” (ННУЛ). В игре ННУЛ действующий участник ищет несправедливостей, чтобы жаловаться на них третьему лицу, так

что число участников равно трём: Агрессор, Жертва и Поверенный. ННУЛ разыгрывается под лозунгом “Беда не приходит одна”. Поверенный — обычно тоже человек, разыгрывающий ННУЛ. ПМВНВ также игра с тремя участниками, но в этом случае действующий пытается обосновать своё превосходство в несчастьях и негодует, наталкиваясь на соперничество других несчастных. Существует коммерческая профессиональная форма ПСС — игра с тремя участниками под названием “Шантаж”. Она может разыгрываться также с двумя участниками, как более или менее утонченная супружеская игра.

Антитезис. Наилучший антитезис — корректное поведение. Договорная структура отношений с игроком в ПСС должна быть явно и подробно сформулирована при первой же возможности, а затем следует в точности соблюдать установленные правила. Например, в клинической практике вопрос об оплате пропущенных приёмных часов или о прекращении лечения должен быть чётко оговорён с самого начала; должны быть приняты дополнительные предосторожности против ошибок в расчётах. Если возникает непредвиденное недоразумение, антитезис состоит в том, чтобы вежливо уступить без спора, в ожидании времени, когда терапевт будет в состоянии справиться с игрой. В повседневной жизни отношения с игроками в ПСС всегда представляют рассчитанный риск. С женой такого игрока надо всегда обращаться вежливо и корректно; следует избегать даже самых невинных форм флирта, галантности или небрежности, особенно в тех случаях, когда супруг их, по-видимому, поощряет.

Анализ.

Тезис: “Попался, сукин сын!”

Цель: Самооправдание.

Роли: Жертва, Агрессор.

Динамика: Приступ ревности.

Примеры: (1). Наконец я поймал тебя. (2). Ревнивый муж.

Общественный образец: Взрослый — Взрослый.

Взрослый: “Посмотри, ты поступил неправильно”.

Взрослый: “Теперь, когда ты обратил на это моё внимание, я вижу, что поступил неправильно”.

Психологический образец: Родитель — Ребёнок.

Родитель: “Я предостерегал тебя, надеясь, что ты провинишься”.

Ребёнок: “На этот раз ты меня поймал”.

Родитель: “Да, и тебе придётся испытать всю силу моего гнева”.

Ходы: (1). Провокация — обвинение. (2). Защита — обвинение. (3). Защита — наказание.

Преимущества: (1). Внутреннее психологическое — оправдание гнева. (2). Внешнее психологическое — избегание столкновения с собственными недостатками. (3). Внутреннее общественное — ПСС. (4). Внешнее общественное — Они всегда готовы напасть. (5). Биологическое — обмен воинственными выпадами, обычно между лицами одного пола. (6) Экзистенциальное — никому нельзя доверять.

5. Вот что я из-за тебя наделал

Тезис. В своей классической форме это супружеская игра и даже первоклассный “семейный праздник”. Но она может разыгрываться и между родителями и детьми, а также и в трудовой жизни.

(1). ВЧЯИТН первой степени:

Уайт, ввиду своей необщительности, втягивается в некоторое занятие, изолирующее его от людей. Может быть, на этой стадии он просто хочет, чтобы его оставили в покое. Но тут вторгается, например, его жена или Ребёнок, ища поглаживания или с каким-нибудь вопросом вроде: “Где могут быть большие плоскогубцы?” Вследствие этого беспокойства его долото, кисть, пищащая машинка или паяльник портит работу, после чего он в ярости набрасывается на виновника с криком: “Вот что я из-за тебя наделал!” Поскольку это повторяется годами, семья всё больше привыкает оставлять его в покое, когда он уходит в себя. Конечно, неверное движение вызывается его собственным раздражением, а не посторонним вторжением, но он рад такому случаю, получив предлог изгнать докучающего ему человека. Беда в том, что этой игре слишком легко обучаются маленькие дети и она легко передаётся из поколения в поколение. Лежащие в основе игры удовлетворение и преимущества легче продемонстрировать в том случае, когда она принимает более захватывающую форму.

(2). ВЧЯИТН второй степени:

В этом виде ВЧЯИТН не просто используется время от времени как защитный механизм, а оказывается основой всего образа жизни. Уайт женился на женщине, играющей в “Я только стараюсь вам помочь” или в родственную игру. Ему нетрудно переложить на неё принятие решений. Часто это делается под видом уважения или любезности. Он может, например, почтительно и предупредительно предоставить ей решить, куда пойти пообедать или какой посмотреть фильм. Если при этом всё идёт хорошо, он получает удовольствие. Если же нет, он может свалить вину на неё, сказав или намек-

нув: “Ты меня в это втянула”; это простой вариант ВЧЯИТН. Или он может переложить на неё бремя решений, касающихся воспитания детей, сам оставаясь в положении исполнителя; если с детьми происходят неприятности, он получает возможность разыграть ВЧЯИТН в прямой форме. Тем самым на долгие годы закладывается основа, позволяющая обвинять мать во всех неудачах с детьми; при этом ВЧЯИТН становится уже не самоцелью, а лишь источником попутного удовлетворения на пути к играм “Я же говорил” или “Что ты наделала”.

Профессиональный игрок, психологически расплачивающийся игрой в ВЧЯИТН, использует её также в своей работе. В деловом варианте ВЧЯИТН слова заменяются взглядом, выражающим обиду и долготерпение. Игрок просит своих помощников вносить предложения в “демократическом” духе или в порядке “хорошего управления”. Таким образом он обеспечивает себе неуязвимую позицию, с которой может терроризировать своих подчинённых. Он может обратиться против них любую свою ошибку, свалив на них ответственность. Та же игра, направленная против начальства (сваливать на него свои ошибки), становится вредной для игрока и может привести к увольнению с работы, а в армии — к переводу в другое подразделение. В этом случае она оказывается составной частью игры “Почему мне всегда не везёт?”, у обидчивых людей, или “Разбитое корыто”, у депрессивных (обе относятся к семейству “Дай мне пинка”).

(3). ВЧЯИТН третьей степени:

В жёсткой форме ВЧЯИТН может разыгрываться параноиками против неосторожных людей, дающих им советы (см. “Я только стараюсь вам помочь”). В этих обстоятельствах игра может быть опасной, а изредка — даже фатальной.

“Вот что я из-за тебя наделал” (ВЧЯИТН) и “Ты меня в это втянул” (ТМВЭВ) великолепно дополняют друг друга; благодаря этому комбинация ВЧЯИТН — ТМВЭВ составляет классическую основу тайного игрового соглашения во многих браках. Следующая история иллюстрирует такое соглашение.

По взаимному уговору миссис Уайт ведёт семейную бухгалтерию и оплачивает счета обоих супругов, поскольку мистер Уайт “путается в числах”. Каждые несколько месяцев им сообщают о перерасходе, и мистеру Уайту приходится улаживать дело с банком. При исследовании причины затруднения обнаруживается, что миссис Уайт сделала дорогую покупку, не поставив об этом в известность своего мужа. Выяснив это, мистер Уайт яростно разыгрывает ТМВЭВ,

а жена со слезами сносит его нагоняй, обещая, что это больше не повторится. Некоторое время всё идёт благополучно, а затем внезапно появляется агент кредитора, требуя оплаты давно просроченного счета. Мистер Уайт, не слышавший об этом счёте, спрашивает о нём жену. Тогда она принимается разыгрывать ВЧЯИТН, сваливая вину на него. Так как он запретил ей перерасходы, у неё остался только один способ свести концы с концами — оставить это крупное обязательство неоплаченным, а мужа держать подальше от кредиторов.

Они позволяли себе разыгрывать эти игры в течение десяти лет, исходя из предположения, что каждый такой случай будет последним, и что после него всё пойдёт по-другому — что и происходило в течение нескольких ближайших месяцев. В процессе лечения мистер Уайт очень разумно проанализировал эту игру, без какой-либо помощи терапевта, а также придумал эффективное средство борьбы с нею. По взаимному согласению он и миссис Уайт перевели все счета по расходам, а также их банковский счет на имя мужа. Миссис Уайт по-прежнему занималась бухгалтерией и заполняла чеки, но мистер Уайт предварительно просматривал счета, и от него зависела уплата. Таким образом, мимо него не могли пройти ни требования кредиторов, ни перерасходы, и теперь они делили между собой бюджетные заботы. Потеряв удовольствия и преимущества от ВЧЯИТН — ТМВЭВ, Уайты вначале восприняли это как лишение, но затем им пришлось найти более открытые и конструктивные способы взаимного удовлетворения.

Антитезис. Антитезис к первой степени ВЧЯИТН состоит в том, чтобы оставить игрока в покое; ко второй степени — возложить решение на Уайта. Игрок первой степени может почувствовать себя растерянным, но сердится редко; игрок второй степени, которому навязывают инициативу, может на это дуться, и в таких случаях систематическое проведение анти-ВЧЯИТН приводит к неприятным последствиям. Антитезис к третьей степени ВЧЯИТН должен быть предоставлен компетентному специалисту.

Частичный анализ. Целью игры является самоутверждение. Динамически мягкая форма игры может быть связана с преждевременной эякуляцией, жёсткая форма — с яростью, возникающей от боязни “кастрации”. Дети легко усваивают эту игру. Внешний психологический выигрыш (избежание ответственности) сразу же бросается в глаза; часто игра стимулируется надвигающейся угрозой близости, поскольку “оправданный” гнев представляет подходящий предлог для уклонения от половых отношений.

Экзистенциальная позиция: “Я безупречен”.

Примечание

Считаю своим долгом выразить благодарность доктору Родни Нерсу и миссис Фрэнсис Мэтсон из Центра по лечению и воспитанию алкоголиков в Окланде, Калифорния, а также доктору Кеннету Эвертсу, доктору Р. Дж. Старрелсу, доктору Роберту Гулдингу и другим лицам, проявившим специальный интерес к проблеме, за длительные усилия в изучении “Алкоголика”, рассматриваемого в качестве игры, и за сделанный ими вклад в приведённое выше изложение, в том числе за его критическое обсуждение.

Библиография

1. Berne E. A Layman's Guide to Psychiatry and Psychoanalysis. New York, Simon & Schuster, 1957, p. 191. (Берн Э. Введение в психиатрию и психоанализ для непосвященных. Нью-Йорк: Саймон и Шустер, 1957, с. 191).
2. Mead M. Growing Up in New Guinea. New York: William Morrow & Company, 1951. (Мид М. Воспитание детей на Новой Гвинее. Нью-Йорк: Уильям Морроу и комп., 1951).

Глава 7

Супружеские игры

Чуть ли не любая игра может засорять супружескую или семейную жизнь, но некоторые из них, как “Всё из-за тебя”, особенно процветают, а другие, подобные “Фригидной женщине”, дольше всего терпимы в юридических условиях договорной близости. Конечно, супружеские игры могут быть лишь более или менее произвольно отделены от сексуальных игр, рассматриваемых в отдельной главе. Игры, развивающиеся до своей законченной формы, как правило, в обстановке брачных отношений, относятся к супружеским; в их числе: “Загнан в угол”, “Судебная камера”, “Фригидная женщина” и “Холодный мужчина”, “Загнанная женщина”, “Всё из-за тебя”, “Посмотри, как я старался” и “Моё солнышко”.

1. Загнан в угол

Тезис. Эта игра яснее большинства других иллюстрирует манипулятивный аспект игр и их функцию в качестве препятствий к близости. Парадоксальным образом эта игра состоит в бесхитростном отказе участвовать в игре другого.

1. Миссис Уайт предлагает мужу пойти в кино, мистер Уайт соглашается.

2а. Миссис Уайт допускает “бессознательную” оплошность. В ходе разговора она совершенно естественно упоминает, что дом нуждается в окраске. Это дорогостоящее предприятие, а Уайт говорил ей недавно, что у них напряжённое финансовое положение; он просил не обременять его предложениями таких внеочередных расходов, по крайней мере до конца месяца. Сейчас совсем не подходящий момент для разговора о состоянии дома, и Уайт отвечает резко.

2б. Вариант: Уайт подводит разговор круглым путём к вопросу о доме; вследствие этого миссис Уайт трудно устоять перед соблазном заговорить об окраске. Как и в предыдущем случае, мистер Уайт отвечает резко.

3. Миссис Уайт обижается и говорит, что если у него приступ дурного настроения, то она не пойдёт с ним в кино; пусть идёт один. Он отвечает, что если уж ей так больше нравится, он пойдёт один.

4. Уайт идёт в кино (или погулять с ребятами), оставив миссис Уайт дома залечивать свои уязвлённые чувства.

В этой игре могут быть две “уловки”.

А. Миссис Уайт хорошо знает из прошлого опыта, что муж не ожидает от неё серьёзной реакции на его раздражение. В действительности он хочет, чтобы она в какой-то мере оценила его тяжёлый труд ради благополучия семьи — и тогда они приятно проведут вечер вместе. Но она отказывается играть, и он чувствует себя униженным. Он уходит разочарованным и обиженным, она же остаётся дома с оскорблённым видом, но с тайным ощущением триумфа.

Б. Уайт хорошо знает из прошлого опыта, что жена не ожидает от него серьёзной реакции на её выходку. В действительности она хочет, чтобы он умаслил её — и тогда они приятно проведут вечер. Но он отказывается играть, зная, что его отказ нечестен: ему известно, что она напрашивается на уговоры, но он делает вид, будто не понимает этого. Он уходит из дому с чувством весёлости и облегчения, но с обиженным видом. Она же остаётся дома с ощущением разочарования и досады.

В обоих случаях позиция выигравшего кажется, с наивной точки зрения, безупречной; он всего лишь понял другого в буквальном смысле. Это более ясно в случае Б, когда Уайт принимает за чистую монету отказ миссис Уайт пойти с ним в кино. Оба они знают, что это надувательство, но раз уж она так сказала, она загнана в угол.

Наиболее очевидно здесь внешнее психологическое преимущество. Оба они получают от фильмов сексуальные стимулы, и оба более или менее предчувствуют, что после возвращения из кино будут “заниматься любовью”. И вот тот из них, кто хочет избежать близости, заводит игру с помощью хода (2а) или (2б). Это особенно удручающая разновидность “Скандала” (см. гл. 9). “Обиженная” сторона может, разумеется, уклониться от половой близости под предлогом справедливого негодования, а загнанному в угол супругу не на что пожаловаться.

Антитезис. Он очень прост для миссис Уайт. Всё, что ей надо сделать — это переменить намерение, взять мужа за руку, улыбнуться и пойти с ним в кино (переход из состояния Ребёнка во Взрослое состояние эго). Труднее антитезис для мистера Уайта, поскольку инициатива принадлежит жене; но если он рассмотрит ситуацию в целом, ему, возможно, удастся уговорить её пойти с ним, действуя либо в качестве дующегося Ребёнка, дающего себя успокоить, либо — лучше — в качестве Взрослого.

“Загнан в угол” встречается в несколько иной форме как семей-

ная игра с участием детей, напоминая в этом случае “двойную связку”, описанную Бейтсоном и его сотрудниками [1]. Здесь загоняется в угол Ребёнок; что бы он ни сделал — все плохо. Школа Бейтсона видит в этом важный этиологический фактор шизофрении. На нашем языке, следовательно, шизофрения есть антитезис Ребёнка к игре “Загнан в угол”. Такая точка зрения подтверждается опытом лечения взрослых больных методами анализа игр: когда анализируется семейная игра “Загнан в угол”, причём показывается, что шизофреническое поведение возникло и продолжает использоваться как средство против этой игры, то у надлежащим образом подготовленных пациентов наступает частичная или полная ремиссия.

Повседневная форма игры “Загнан в угол”, в которой участвует вся семья и которая, по-видимому, больше всего влияет на развитие характера детей младшего возраста, возникает в случае назойливых родителей “Родительского” типа. Маленького мальчика или девочку заставляют помогать по хозяйству, но когда Ребёнок это делает, родители осуждают каждый его шаг — простейший образец правила “делаешь — плохо, не делаешь — тоже плохо”. Эта “двойная связка” может быть выделена как особый “тип дилеммы” игры “Загнан в угол”.

Иногда игра “Загнан в угол” оказывается этиологическим фактором астмы у детей.

Маленькая девочка: “Мама, ты меня любишь?” Мать: “А что такое любовь?”

Такой ответ не оставляет Ребёнку никакого прямого выхода. Девочка хочет поговорить о матери, а мать переключает разговор на философию, в которой девочка чувствует себя бессильной. Ребёнок начинает учащённо дышать, мать раздражается; начинается астма, мать оправдывается, и вот “Игра в астму” уже запущена. Этот астматический тип игры “Загнан в угол” требует дальнейшего изучения.

В терапевтических группах встречается изящный вариант игры “Загнан в угол”, который можно было бы назвать “типом Рассела Уайтхеда”¹.

Блэк: “Ну, во всяком случае, когда мы молчим, тогда никто уж не разыгрывает игр”.

Уайт: “Молчание само по себе может быть игрой”.

Ред: “Сегодня никто не разыгрывал игр”.

¹Т. е. абстрактным логическим типом (Рассел и Уайтхед — авторы одной из наиболее известных книг по математической логике). — *Примеч. пер.*

Уайт: “Неразыгрывание игр само по себе может быть игрой”.

Терапевтический антитезис столь же изящен. Запрещаются логические парадоксы. Когда Уайт лишается, таким образом, своего манёвра, причина его беспокойств быстро обнаруживается.

Супружеская игра в “Бутерброд” тесно примыкает, с одной стороны, к игре “Загнан в угол”, с другой — к “Поношенному платью”. Муж, который вполне может позволить себе ленч в хорошем ресторане, тем не менее приготавливает себе каждое утро несколько сэндвичей и носит их на работу в бумажном мешочке. Для этого он использует чёрствый хлеб, остатки от обеда и бумажные мешочки, берегаемые для него женой. Это доставляет ему полную власть над финансовыми делами семьи; в самом деле, какая жена позволит себе купить норковое манто перед лицом подобного самопожертвования? Сверх того, муж пожинает ряд других преимуществ, например, привилегию съедать свой ленч в одиночку и оставаться на рабочем месте во время ленча. Игра эта во многих отношениях конструктивна; её одобрил бы Бенджамин Франклин, поскольку она поощряет такие добродетели, как скупость, тяжёлый труд и аккуратность.

2. Судебная камера

Тезис. По своему описанию эта игра относится к классу игр, особенно процветающих в юридической деятельности; к этому классу относятся также “Деревянная нога” (ссылка на психическую ненормальность) и “Должник” (гражданский иск). Клинически эта игра чаще всего встречается в консультировании супружеских пар и в супружеских психотерапевтических группах. В действительности некоторые супружеские консультации и супружеские группы сводятся к бесконечной игре в “Судебную камеру”, ничего не решающей, поскольку игра никогда не прерывается. В таких случаях нетрудно установить, что консультант или терапевт, сам того не ведая, глубоко втянут в игру.

“Судебная камера” может разыгрываться с любым числом участников, но по существу это игра с тремя игроками: истцом, ответчиком и судьёй, роли которых исполняют муж, жена и терапевт. Если игра разыгрывается в терапевтической группе, по радио или по телевидению, то другие участники или слушатели исполняют обязанности присяжных. Муж излагает свою претензию: “Вот я расскажу вам, что она (имя жены) вчера сделала. Она взяла. . . ” и т. д., и т. п. Жена исполняет затем свою роль ответчика: “А вот как это было на самом деле. . . и потом, как раз перед этим он. . . и, во всяком

случае, мы в это время были оба. . . ” и т. д. Муж добавляет галантно: “Что ж, мне приятно, что вы могли выслушать обе стороны; я хочу только, чтобы всё было справедливо”. В этом месте консультант рассудительно прибавляет: “Мне кажется, что если мы примем во внимание. . . ” и т. д., и т. п. Если присутствует публика, терапевт может дать ей слово, сказав: “А теперь послушаем, что скажут другие”. Если же группа уже прошла тренировку, она примет за свою роль коллегии присяжных и без его указания.

Антитезис. Терапевт говорит мужу: “Вы совершенно правы!” Если муж при этом расслабляется с самодовольным и победоносным видом, терапевт спрашивает: “А вам понравилось то, что я вам сказал?” Муж отвечает: “Очень понравилось”. Тогда терапевт говорит: “А на самом деле я считаю, что вы неправы”. Если муж честен, он скажет на это: “Я понял это с самого начала”. Если он нечестен, он как-нибудь отреагирует, свидетельствуя этим о продолжении игры, а тогда можно дальше углубиться в существо дела. Игровой элемент состоит в том, что истец, публично провозглашая свою победу, внутренне считает себя неправым.

Когда собран клинический материал, достаточный для выяснения ситуации, игра может быть запрещена с помощью следующего манёвра, одного из самых изящных в искусстве антитезиса. Терапевт устанавливает правило, не разрешающее употреблять в группе (грамматическое) третье лицо. С этого момента члены группы могут обращаться друг к другу только в прямой форме — “вы” (“ты”) или говорить о себе “я”, но не могут сказать: “Дайте-ка я расскажу вам о нём” или “Сейчас я расскажу вам о ней”. После этого супруги либо совсем перестают разыгрывать в группе игры, либо переходят на “Мое солнышко”, что представляет некоторое улучшение, либо принимаются за игру “К тому же”, что не представляет никакого улучшения. “Мое солнышко” описывается в другом разделе. “К тому же” состоит в том, что истец излагает одну претензию за другой. Ответчик каждый раз заявляет: “Я могу объяснить”. Истец не обращает внимания на объяснения; как только ответчик на какое-то время умолкает, он начинает следующую обвинительную речь в стиле “К тому же”, за которой опять следует объяснение — типичный обмен речами между Родителем и Ребёнком.

“К тому же” интенсивнее всего разыгрывается ответчиками-параноиками. При их буквалистском подходе им легче всего фрустрировать обвинителей, прибегающих к юмору и метафорам. Вообще, метафоры — наиболее очевидные ловушки, которых следует избегать в игре “К тому же”.

В своей повседневной форме “Судебная камера” часто наблюдается у детей; это игра с тремя участниками между двумя детьми и их родителем. “Мама, она забрала мой пряник”. — “Да, но он взял у меня куклу, а раньше он меня бил, а пряником он обещал поделиться”.

Анализ

Тезис: Им придётся признать, что я прав.

Цель: Утешение.

Роли: Истец, Ответчик, Судья (и/или Коллегия присяжных).

Динамика: Соперничество между сибсами¹.

Примеры: (1). Дети ссорятся, вмешивается родитель. (2). Супружеская пара в поисках “помощи”.

Общественный образец: Взрослый — Взрослый.

Взрослый: “Вот что она со мной сделала”.

Взрослый: “Действительные факты таковы”.

Психологический образец: Ребёнок — Родитель.

Ребёнок: “Скажи, что я прав”.

Родитель: “Вот этот прав”, или: “Вы оба правы”.

Ходы: (1). Речь истца — речь ответчика. (2). Отклонение претензий истца, уступка или жест доброй воли. (3). Решение судьи или указания присяжным. (4). Изложение окончательного решения.

Преимущества: (1). Внутреннее психологическое — проекция вины. (2). Внешнее психологическое — отпущение вины. (3). Внутреннее общественное — “Моё солнышко”, “К тому же”, “Скандал” и др. (4). Внешнее общественное — “Судебная камера”. (5). Биологическое — поглаживание со стороны судьи и присяжных. (6). Экзистенциальное — депрессивная позиция, — я всегда неправ.

3. Фригидная женщина

Тезис. Это почти всегда супружеская игра; в самом деле, трудно себе представить, чтобы неформальная связь могла доставлять в течение достаточно длительного времени необходимые для такой игры возможности и привилегии, и чтобы такая связь, несмотря на развитие игры, могла поддерживаться.

Муж пытается приблизиться к жене; та его отталкивает. После повторных попыток жена объясняет ему, что все мужчины — скоты, что он в действительности её не любит, или не любит её ради неё самой, а заинтересован только в сексе. Некоторое время он

¹Братья, сестры или брат и сестра. — *Примеч. пер.*

сдерживается, затем пробует снова — с тем же результатом. Наконец, он примиряется с положением вещей и отказывается от попыток. Проходят недели или месяцы, и вот жена ведёт себя все более непринуждённо, а иногда и беззастенчиво. То она расхаживает по спальне полуодетая, то направляется в ванную, забыв полотенце, так что мужу приходится его принести. На приёмах — если она упорный игрок или привычна к выпивке — она принимается флиртовать с другими мужчинами. В конце концов он отвечает на эти провокации и снова делает попытку. Жена опять его отталкивает, и в результате возникает игра в “Скандал”, в ходе которой затрагивается их поведение в последнее время, поведение других супружеских пар, родственники, финансовое положение, неудачи — и все завершается хлопаньем дверью.

На этот раз муж решает положить всему этому конец и найти беспольный *modus vivendi*¹ со своей женой. Проходят месяцы. Он не поддаётся на парады в неглиже и манёвры с забытым полотенцем. Жена все больше провоцирует его своей непринуждённостью и беззастенчивостью, но он по-прежнему сопротивляется. Тогда в один прекрасный вечер она подходит к нему и целует его. Вначале он не отвечает, помня о своём решении; но вскоре, после долгого воздержания, природа берет верх, и теперь он полагает, что добился своего. Его первые шаги к сближению не отвергаются. Он становится всё смелее. И вот, в критический момент жена его отталкивает с криком: “Что я тебе говорила! Все мужчины — скоты, мне ведь нужна только любовь, а вам ничего не надо, кроме секса!” В следующей затем игре “Скандал” они могут миновать предварительные фазы (то есть их поведение в последнее время и родственников), перейдя прямо к финансовым вопросам.

Следует отметить, что, вопреки протестам мужа, он обычно столь же страшится половой близости, как и жена; он тщательно выбрал себе партнёршу, чтобы уменьшить опасность перенапряжения своих расстроенных сил, сваливая вину на неё.

В *повседневной* форме эту игру разыгрывают незамужние леди разного возраста, быстро приобретающие этим ходячий жаргонный эпитет. У них “Фригидная женщина” часто граничит с игрой в негодование, или в “Изнасилование”.

Антитезис. Это опасная игра, и возможные антитезисы к ней так же опасны. Завести любовницу — рискованное предприятие. Перед лицом стимулирующего соперничества жена может отказать-

¹Образ жизни (*лат.*). — *Примеч. пер.*

ся от своей игры и попытаться начать нормальную супружескую жизнь — может быть, слишком поздно. С другой стороны, она может воспользоваться этой историей как орудием против мужа и начать с ним — нередко это делается с помощью адвоката — игру “Попался, сукин сын”. Итог столь же непредсказуем, когда муж подвергается психотерапии, а жена нет. Когда муж станет сильнее, игра жены может сорваться, что приведёт к более здоровым отношениям; но если она упорный игрок, то улучшение с его стороны может привести к разводу. Наилучшее решение — если оно доступно — состоит в том, чтобы муж и жена вошли в супружескую группу анализа взаимодействий, где лежащие в основе игры преимущества и прикрываемая ею сексуальная патология могут быть извлечены наружу. Получив такую подготовку, оба супруга могут оказаться заинтересованными в интенсивной индивидуальной психотерапии, что может завершиться психологически новым браком между ними. В крайнем случае, обе стороны смогут хотя бы более разумно приспособиться к ситуации.

Приличный антитезис к *повседневной* форме — найти себе другого партнёра. Некоторые более хитрые или более грубые антитезисы порочны и даже преступны.

Родственные игры. Обратная игра, “Холодный мужчина”, менее распространена; ход ее, в общем, такой же, с некоторыми изменениями в деталях. Окончательный исход зависит от сценариев (жизненных планов) партнёров.

Кульминацией “Фригидной женщины” является конечная фаза игры — “Скандал”. На этой фазе о половой близости уже не может быть и речи, поскольку обе стороны извлекают из “Скандала” извращённое удовлетворение, не нуждаясь в дальнейшем половом возбуждении друг от друга. Поэтому важной составной частью анти-“Фригидной женщины” является отклонение “Скандала”. Это оставляет жену в состоянии сексуальной неудовлетворённости, которая, став достаточно острой, может сделать ее более покладистой. Использование “Скандала” отличает “Фригидную женщину” от игры “Побей меня, папочка”, в которой “Скандал” является частью подготовительной стадии; во “Фригидной женщине” “Скандал” служит заменой самого полового акта. Таким образом, в игре “Побей меня, папочка” “Скандал” является условием полового акта, своеобразным фетишем, усиливающим возбуждение, в то время как во “Фригидной женщине” с окончанием “Скандала” весь эпизод исчерпан.

Ранний аналог “Фригидной женщины” разыгрывается чопорны-

ми девочками типа, описанного Диккенсом в “Больших ожиданиях”. Девочка выходит в накрахмаленном платъице и просит мальчика сделать ей пирожок из грязи. Потом она издевается над его грязными руками и одеждой и говорит ему, какая она чистая.

Анализ.

Тезис: “Попался, сукин сын”.

Цель: Самоутверждение.

Роли: *Приличная жена*, Непочтительный муж.

Динамика: Зависть по поводу пениса.

Примеры: (1). Спасибо тебе за пирожок из грязи, грязный мальчик. (2). Провоцирующая фригидная жена.

Общественный образец: Родитель — Ребёнок.

Родитель: “Я разрешаю тебе сделать мне пирожок из грязи (поцеловать меня)”.

Ребёнок: “С удовольствием”.

Родитель: “А теперь посмотри, какой ты грязный”.

Психологический образец: Ребёнок — Родитель.

Ребёнок: “Попробуй, соблазни меня”.

Родитель: “Попробую, но останови меня вовремя”.

Ребёнок: “Но это же ты первый начал”.

Ходы: (1). Соблазн — реакция. (2). Отвержение — смирение. (3). Провокация — реакция. (4). Отвержение — скандал.

Преимущества: (1). Внутреннее психологическое — свобода от вины за садистские фантазии. (2). Внешнее психологическое — избежание пугающего выставления напоказ и проникновения. (3). Внутреннее общественное — “Скандал”. (4). Внешнее общественное — что поделаешь с этими грязными мальчишками (мужьями)? (5). Биологическое — подавленная сексуальная игра и обмен воинственными выпадами. (6). Экзистенциальное — я чиста.

4. Загнанная женщина

Тезис. Эту игру разыгрывают загнанные домохозяйки. Положение такой женщины требует от неё, чтобы она управлялась с десятью или двенадцатью разными занятиями; или, иначе говоря, чтобы она приятным образом исполняла десять или двенадцать разных ролей. Время от времени в воскресных приложениях к газетам появляются полушуточные перечни этих занятий и ролей: возлюбленная, мать, няня, горничная и т. д. Поскольку эти роли противоречат друг другу и утомительны, совмещение их приводит с годами к состоянию, символически называемому “Коленом домохозяйки” (так как

колени используются для укачивания, мытья полов, подъёма тяжестей, управления машиной и т. д.); симптомы этой болезни кратко передаются жалобой: “Я устала”.

Конечно, если домохозяйка способна установить свой собственный темп жизни и находит достаточное удовлетворение в любви к мужу и детям, она не будет просто чувствовать себя на службе, а будет радоваться своим двадцати пяти годам, и проводит своего младшего Ребёнка в колледж с острым чувством одиночества. Но если, с одной стороны, её преследует внутренний Родитель, и она должна отчитываться перед критически настроенным мужем, которого она выбрала с этой целью, с другой же стороны, любовь к семье не доставляет ей достаточного удовлетворения, то она может становиться всё более несчастной. Вначале она, быть может, попытается утешиться преимуществами игры “Всё из-за тебя” или “Пятно” (в самом деле, в эти игры может удариться любая домохозяйка, когда ей приходится туго); но вскоре этого оказывается недостаточно, чтобы поддержать её силы. Она ищет другого выхода и находит его в игре “Загнанная женщина”.

Тезис этой игры прост. Она берет на себя всё, что приходится, и даже ищет себе добавочную работу. Она соглашается с критикой мужа и выполняет все требования своих детей. Если ей приходится развлекать гостей за обедом, она считает своим долгом безупречно функционировать в качестве собеседницы, хозяйки дома и прислуги, декоратора интерьера, инспектора провизии, очаровательницы, воплощённой невинности и дипломата; более того, в это же утро она добровольно вызывается испечь пирог и свести детей к зубному врачу. Уже чувствуя себя измученной, она делает этот день ещё более перегруженным. И вот, в середине вечера совершенно естественным образом её покидают силы. Ничего больше не делается; она подводит мужа, детей и гостей, а затем ещё усиливает бедствие, осыпая себя упрёками. После двух-трёх таких случаев её брак оказывается под угрозой, дети в растерянности; она теряет в весе, её волосы растрёпаны, лицо вытянулось, туфли исцарапаны. Наконец, она является к психиатру, готовая к госпитализации.

Антитезис. Логически антитезис выглядит просто: миссис Уайт должна исполнять все свои роли последовательно в течение недели, отказываясь играть две или больше одновременно. Если, например, она устраивает коктейль-пати, то должна играть только роль поставщика провизии или только роль няни, но не ту и другую вместе. Если она попросту болеет “коленом домохозяйки”, она должна позволить себе некоторое облегчение по этой части.

Но если она действительно разыгрывает игру “Загнанная женщина”, ей будет очень трудно соблюдать эти правила. Дело в том, что в таком случае муж её был тщательно выбран; это человек в других отношениях разумный, а жену он критикует, когда она, по его мнению, уступает в хозяйственных делах его матери. В действительности она вышла замуж за его образ матери, воплощённый в его Родителе и подобный её собственному образу матери или бабушки. Найдя себе подходящего партнёра, её Ребёнок может теперь принять роль беспокойства, необходимую для поддержания её психического равновесия; отказаться от этой роли ей нелегко. Чем больше деловая занятость мужа, тем легче для них обоих подыскать Взрослые основания для сохранения нездоровых сторон их брака.

Когда ситуация становится невыносимой, часто вследствие официального представления школы по поводу их незадачливого отпрыска, зовут на помощь психиатра, чтобы превратить всё это в игру с тремя участниками. В одних случаях муж требует, чтобы тот капитально отремонтировал жену, в других — жена ищет в нём союзника против мужа. Дальнейшее развитие событий зависит от опыта и бдительности психиатра. Первая фаза, облегчение депрессии жены, обычно проходит благополучно. Решающей является вторая фаза, в которой она должна, оставив “Загнанную женщину”, переключиться на игру в “Психиатрию”. Эта фаза обычно вызывает растущее сопротивление обоих супругов, иногда скрываемое, а затем проявляющееся в виде внезапного взрыва, который, впрочем, можно предвидеть. Если удаётся справиться с этой стадией, можно приступить к действительному применению анализа игр.

Надо сказать, что подлинным виновником является Родитель жены — её мать или бабушка; муж, в некотором смысле, всего лишь подставная фигура, избранная для исполнения роли этого Родителя. Терапевту приходится бороться не только с этим Родителем и с мужем, далеко втянувшимся в роль, но и с общественным окружением, одобряющим угодливость жены. Через неделю после статьи о множестве ролей, исполняемых хозяйкой, в воскресной газете появляется тест из десяти вопросов “Как у меня получается?” для проверки, хорошая ли она хозяйка (жена, мать, экономка, счетовод и т. п.). Для домохозяйки, играющей в “Загнанную женщину”, это всё равно что листок с правилами, прилагаемый к детским играм. Такая статья может ускорить развитие “Загнанной женщины”, которое, если его не прервать, может окончиться

игрой в “Больницу” (“Самое главное, я не хочу в больницу”).

Одна из практических трудностей, связанных с такими парами, состоит в том, что муж уклоняется от личного участия в лечении (за исключением игры в “Посмотри, как я стараюсь”), потому что он обычно обеспокоен гораздо сильнее, чем признаёт. Вместо этого он может направлять психиатру косвенные послания посредством вспышек раздражения, которые жена, как он знает, перескажет врачу. И тогда “Загнанная женщина” легко перерастает в игру третьей степени на жизнь или смерть (или развод). При этом едва ли не один психиатр на стороне жизни; помогает ему лишь загнанный Взрослый пациентки, сцепившийся в, быть может, смертельной схватке со всеми тремя аспектами мужа, на стороне которых ее внутренние Родитель и Ребёнок. Эта драматическая битва, с шансами на успех два против пяти, — трудное испытание искусства самого опытного и свободного от игр психиатра. Если он спасует, он может избрать лёгкий путь, возложив свою пациентку на алтарь бракоразводного процесса; это всё равно что сказать: “Я сдаюсь — подерись с ним”.

5. Всё из-за тебя

Тезис. Подробный анализ этой игры был уже приведён в главе 5. Исторически она была обнаружена второй, после “А почему бы вам не... Да, но...”, которая до того рассматривалась просто как интересное явление. Когда была вдобавок открыта ВИТ, стало ясно, что существует целая категория общественных явлений, основанных на скрытых взаимодействиях. Это привело к более активному поиску таких видов поведения; в результате возник приводимый в этой главе “каталог игр”.

Краткое описание игры: женщина выходит замуж за доминирующего мужчину для того, чтобы он ограничивал её деятельность и тем самым предохранял её от пугающих ситуаций. Если бы это была просто операция, то она могла бы выразить ему благодарность, получив от него такую услугу. Однако в игре ВИТ её реакция прямо противоположна: она извлекает преимущества из ситуации, жалуясь на запреты, и причиняет этим супругу неприятности, что и доставляет ей всевозможные преимущества от игры. Внутреннее общественное преимущество ВИТ выражается названием игры. Внешним общественным преимуществом служит производное от этой игры развлечение “Всё из-за него”, разыгрываемое женой вместе с симпатизирующими ей подругами.

6. Посмотри, как я старался

Тезис. В своей обычной клинической форме это игра с тремя участниками, разыгрываемая супружеской парой и психиатром. Муж, несмотря на громкие протесты с его стороны, как правило, добивается развода, в то время как жена более искренне стремится к продолжению брака. Он неохотно является к терапевту и говорит ровно столько, сколько нужно, чтобы продемонстрировать жене свою волю к сотрудничеству; обычно он разыгрывает лёгкую форму “Психиатрии” или “Судебной камеры”. С течением времени он начинает проявлять по отношению к терапевту либо всё более досадливое мнимое одобрение, либо воинственное несогласие. Дома он сначала выказывает больше “понимания” и сдержанности, но потом начинает вести себя хуже, чем когда-либо. После одного, пяти или десяти визитов, в зависимости от искусства терапевта, он отказывается являться дальше и вместо этого отправляется на охоту или рыбную ловлю. Это вынуждает жену начать дело о разводе. Он находится в выгодной позиции, с которой может заявить любому адвокату, судье, другу или родственнику: “Посмотри, как я старался!”

Антитезис. Супругов принимают вместе. Если один из них — скажем, муж — явно играет в эту игру, приступают к индивидуальному лечению второго, игрока же отсылают прочь, на том справедливом основании, что он меньше готов к лечению. Конечно, он и в этом случае может получить развод, но ему придётся расстаться со своей позицией, будто он в самом деле старается. Жена, если надо, может начать бракоразводное дело, причём её позиция заметно улучшается, так как она действительно старалась. Предпочтительнее всего такой исход: муж, игра которого сорвана, погрузится в состояние отчаяния и обратится за лечением в другое место, с добросовестной мотивировкой.

В *повседневной* форме эту игру легко наблюдать у детей; в ней два участника — Ребёнок и один из родителей. Игра разыгрывается с одной из двух позиций: “Я беспомощен” или “Я безупречен”. Ребёнок пытается что-то сделать, но запутывается или терпит неудачу. Если он — Беспомощный, родителю приходится сделать это за него. Если же он — Безупречный, у родителя нет разумных оснований его наказывать. В этом и обнаруживается смысл игры. Родители должны уяснить себе две вещи: кто из них научил Ребёнка игре, и что они делают для продолжения игры.

Интересным, хотя иногда и мрачным вариантом является игра

“Посмотри, чего мне это стоило”; обычно это более упорная игра второй или третьей степени. Её можно продемонстрировать на примере тяжело работающего человека с язвой желудка. Многие люди с прогрессирующей болезнью делают всё возможное, чтобы справиться с положением, законным образом заручаясь при этом поддержкой своего семейства. Однако те же условия могут эксплуатироваться в скрытых целях.

Первая степень: человек объявляет своей жене и знакомым, что у него язва. Одновременно он сообщает им, что продолжает работать. Это вызывает восхищение. Можно допустить, что человеку в болезненном и неприятном состоянии простительна некоторая похвальба, в какой-то мере вознаграждающая его страдания. Ему надо отдать должное за то, что он не разыгрывает вместо этого “Деревянную ногу”, а продолжение трудовой деятельности заслуживает некоторого поощрения. В таком случае вежливый ответ на игру “Посмотри, как я стараюсь” гласит: “Да, мы все восхищаемся вашей выдержкой и добросовестностью”.

Вторая степень: Человеку сказали, что у него язва, но он держит это в секрете от жены и знакомых. Он продолжает трудиться, не давая себе послаблений, пока однажды не сваливается на работе. Когда об этом сообщают жене, она тут же воспринимает поучение: “Посмотри, как я старался”. Он рассчитывает после этого, что она оценит его как никогда прежде, и раскается во всем дурном, что она говорила и делала в прошлом. Короче, теперь она должна полюбить его, после неудачи всех предыдущих домогательств. К несчастью для супруга, проявления её нежности и заботы объясняются скорее чувством вины, чем любовью. В глубине души она, вероятнее всего, обижена, потому что он использует против неё нечестное средство, а также нечестно приобрёл над ней преимущество, скрыв свою болезнь. Короче говоря, браслет с алмазом — куда более честное орудие ухаживания, чем дырявый желудок. Драгоценность она могла бы при желании швырнуть ему в лицо, но не так-то просто уклониться перед видом язвы. Внезапное столкновение с тяжелой болезнью вряд ли завоюет ее сердце; более вероятно, что она почувствует себя в ловушке.

Игру часто удаётся обнаружить сразу же после того, как пациент впервые услышал о своей, возможно, усиливающейся болезни. Если он будет играть в неё, то весь план, по-видимому, возникает у него как раз в этот момент и может быть устранён тщательным психиатрическим анализом ситуации. Устранению здесь подлежит тайное злорадство Ребёнка, который обзавёлся такого рода оружием;

маскируется же это злорадство заботой Взрослого о практических вопросах, возникающих в связи с заболеванием.

Третья степень: Ещё более мрачно и злобно внезапное, ничем не предвещаемое самоубийство на почве серьёзной болезни. Язва приводит к раку, и вот однажды не подозревавшая ни о чем серьёзном жена заходит в ванную и находит там мёртвого мужа. Записка говорит достаточно ясно: “Посмотри, как я старался”. Если что-нибудь подобное случается с одной и той же женщиной дважды, ей пора подумать, какую игру разыгрывает она.

Анализ.

Тезис: Я не позволю помыкать мною.

Цель: Самоутверждение.

Роли: *Подвижник*, Преследователь, Начальство.

Динамика: Анальная пассивность.

Примеры: (1). Одевание Ребёнка. (2). Супруг, добивающийся развода.

Общественный образец: Взрослый — Взрослый. Взрослый: “Пора одеваться (идти к психиатру)”.

Взрослый: “Хорошо, я попробую это сделать”.

Психологический образец: Родитель — Ребёнок.

Родитель: “Сейчас я заставлю тебя одеться (пойти к психиатру)”.

Ребёнок: “Вот видишь, ничего не вышло”.

Ходы: (1). Предложение — сопротивление. (2). Давление — покорность. (3). Одобрение — неудача.

Преимущества: (1). Внутреннее психологическое — свобода от вины за агрессию. (2). Внешнее психологическое — избежание домашних обязанностей. (3). Внутреннее общественное — посмотри, как я старался. (4). Внешнее общественное — то же. (5). Биологическое — обмен воинственными выпадами. (6). Экзистенциальное — я беспомощен (безупречен).

7. Моё солнышко

Тезис. Эту игру можно увидеть в полном развитии на ранних стадиях лечения в супружеских терапевтических группах, когда участники настроены оборонительно; встречается она и в общественных условиях. Уайт делает тонкое обидное замечание по поводу миссис Уайт, замаскированное под видом анекдота, и оканчивает его словами: “Не правда ли, моё солнышко?” Миссис Уайт соглашается, по двум на первый взгляд Взрослым причинам: а) по-

тому что анекдот, в главной своей части, передан верно, и было бы чрезмерным педантизмом оспаривать второстепенную подробность (ради которой в действительности и было предпринято это действие); б) потому что было бы грубо возражать человеку, называющему её при людях “моё солнышко”. Психологической причиной её согласия является, однако, её депрессивная позиция. Она вышла за него замуж именно потому, что знала, что он будет оказывать ей эту услугу: выставлять на вид её недостатки, избавляя её тем самым от замешательства, с которым она выставляла бы их сама. Её родители доставляли ей то же удобство, когда она была девочкой.

Наряду с “Судебной камерой”, это самая распространённая игра в супружеских группах. Чем напряжённее ситуация и чем ближе игра к разоблачению, тем горше звучит слово “солнышко”, пока, наконец, затаённая обида не выходит на поверхность. При внимательном рассмотрении обнаруживается, что эта игра родственна “Шлемилю”; в самом деле, решающим ходом является подразумеваемое прощение выходки мистера Уайта его женой, изо всех сил старающейся этой выходки не заметить. Поэтому анти-“Солнышко” разыгрывается аналогично анти-“Шлемилю”: “Ты можешь рассказывать обо мне обидные анекдоты, но не называй меня, пожалуйста «солнышком»”. Такой антитезис связан с теми же опасностями, что и анти-“Шлемиль”; более утонченный и менее опасный антитезис — ответить: “Да, мой милый!”

Другая форма состоит в том, что жена, вместо согласия, отвечает аналогичным анекдотом типа “Моё солнышко”, касающимся её мужа; этим она в действительности говорит: “И у тебя тоже рыльце в пушку, мой дорогой”.

Иногда ласкательные выражения явно не произносятся, но внимательный слушатель заметит, что они подразумеваются. Это молчаливый тип “Моего солнышка”.

Библиография

1. Bateson G. et al. Toward a Theory of Schizophrenia // Behavioral Science. 1956. V. 1. P. 251–264. (Бейтсон Г. и др. К теории шизофрении // Наука о поведении. 1956. Т. 1. С. 251–264).

Глава 8

Общественные игры

Приёмы предназначаются для развлечений, а развлечения — для приёмов (включая период до официального начала собрания); но по мере того, как укрепляется знакомство, возникают игры. Шлемиль и его жертва узнают друг друга, так же узнают друг друга Большой Папа и Я, бедняжка; и весь столь привычный, но не привлекающий к себе внимания процесс отбора приводится в действие. В этой главе рассматриваются четыре игры, как правило, разыгрываемые в обычных общественных ситуациях: “Ну не ужасно ли”, “Пятно”, “Шлемиль”, “А почему бы вам не... Да, но...”

1. Ну не ужасно ли

Тезис. Существует четыре важных разновидности этого занятия: Родительское развлечение, Взрослое развлечение, Детское развлечение и игра. В развлечениях отсутствуют такие вещи, как развязка и вознаграждение, но и они дают много недостойных ощущений.

1. “В нынешние времена” — это самодовольное, карательное и даже злобное Родительское развлечение. В социологическом отношении оно характерно для некоторых типов пожилых женщин с небольшим собственным доходом. Одна такая женщина ушла из терапевтической группы, когда её первый ход был встречен молчанием вместо возбуждённой поддержки, к которой она привыкла в своём кругу. В этой довольно изощрённой группе, привыкшей к анализу игр, вступительное заявление миссис Уайт столкнулось с выразительным несочувствием; а заявила она следующее: “Говорю вам, что в нынешние времена никому нельзя доверять, да оно и понятно. Я порылась в столе у одного из моих квартирантов, и вы не поверите, что я там нашла”. Ей были известны ответы на большую часть текущих проблем: преступность несовершеннолетних (в нынешние времена родители стали слишком мягки); разводы (в нынешние времена жены распустились от безделья); преступления (в нынешние времена в белые кварталы вселяется чужая публика); повышение цен (в нынешние времена бизнесмены стали

слишком жадны). Она дала понять, что сама не проявляет мягкости по отношению к своему беспутному сыну и к своим беспутным квартирантам.

“В нынешние времена” отличаются от пустой сплетни своим лозунгом: “Оно и понятно”. Начальный ход может быть таким же (“Говорят, что Флосси Мергатройд. . .”), но “В нынешние времена” имеет направленность и заключение; может быть даже предложено “объяснение”. Сплетня же бредёт вслепую и исчезает.

3. “Перекур” или “Чашечка кофе” — Детское развлечение под лозунгом “Вот что они с нами делают”. Это — “служебный” вариант. Под вечер разыгрывается более мягкая политическая или экономическая форма под названием “У стойки бара”. В этом развлечении, по существу, три участника; козыри находятся в руках некоего чисто призрачного персонажа по имени “Они”.

4. В качестве игры “Ну не ужасно ли?” находит своё самое драматическое выражение у любителей “Кровавой раны”; их взаимодействия могут служить характеристикой игры. Это всегдагдаи врачебных кабинетов, активно стремящиеся к операции даже перед лицом решительного несогласия медиков. Само по себе переживание госпитализации и операции уже приносит свои преимущества. Внутреннее психологическое преимущество получается от изуродованного тела; внешнее психологическое преимущество состоит в избегании всех видов близости и ответственности, за исключением полной самоотдачи хирургу. Биологическое преимущество — того же рода, что у Ребёнка, когда его нянчат. Внутреннее общественное преимущество получается от медицинского персонала и от других пациентов. После выписки пациент получает внешнее общественное преимущество, провоцируя сострадание и благоговение. Крайняя форма игры разыгрывается профессионально — мошенниками, с расчётом жалующимися на безответственное и неправильное лечение; они могут сами вызывать у себя болезни, по собственному почину или пользуясь случаем, и таким образом зарабатывать себе на жизнь. В отличие от игроков-любителей, они требуют не только сострадания, но и денежной компенсации. Итак, “Ну не ужасно ли?” превращается в игру, когда игрок внешне выражает отчаяние, но втайне вознаграждает себя перспективой удовлетворения, которое он может извлечь из своего несчастья.

Вообще людей, страдающих от несчастий, можно разделить на три категории.

1. Те, для кого страдание неумышленно и нежелательно. Они могут эксплуатировать охотно выражаемое им сострадание, но мо-

гут и не делать этого. Некоторая эксплуатация страдания довольно естественна, и к ней следует относиться с обычной вежливостью.

2. Те, для кого страдание неумышленно, но принимается с благодарностью, ввиду возможностей эксплуатации, которые оно приносит. В таких случаях игра является задней мыслью, “вторичным выигрышем” в смысле Фрейда.

3. Те, кто ищет страдания, подобно любителям “Кровавой раны”, бегающим от одного хирурга к другому, пока не найдут согласного их оперировать. В этих случаях на первом месте стоит игра.

2. Пятно

Тезис. Эта игра служит источником значительной части распрей повседневной жизни; она разыгрывается с депрессивной позиции Ребёнка: “Я нехороший”, преобразующейся в целях самозащиты в Родительскую позицию: “Они нехорошие”. Действия игрока направлены, таким образом, к доказательству последнего утверждения. Ясно, что игрок в “Пятно”, встретившись с новым лицом, чувствует себя неловко, пока не найдёт у него пятно. В своей самой упорной форме это может превратиться в тоталитарную политическую игру, разыгрываемую “авторитарными” личностями, что может привести к серьёзным историческим последствиям. В этом случае очевидна тесная связь с развлечением “В нынешние времена”. В обществе пригородных зон¹ положительное самоутешение получают от развлечения “Как у меня получается”, отрицательное же доставляет “Пятно”. Некоторые стороны игры станут яснее из приводимого ниже частичного анализа.

Предпосылка может быть любая, начиная с самых пустячных и случайных (“Прошлогодня шляпа”) до самых циничных (“У него нет и 7000 долларов в банке”), зловещих (“Не стопроцентный ариец”), эзотерических (“Не читал Рильке”), интимных (“Не может удержать эрекцию”) или изошрённых (“Что же он пытается доказать?”). Психодинамически игра обычно основана на сексуальной неуверенности, целью же её является самоутешение. Для действий характерно болезненное любопытство, типа подсматривания в замочную скважину; иногда эта Детская черта маскируется какой-нибудь благовидной Взрослой или Родительской заботой. Внутреннее психологическое преимущество здесь — предотвращение депрессии, а внеш-

¹Т. е. у американского “среднего класса”. Центры крупных городов США населяет теперь преимущественно беднейший слой населения, в том числе негры. — *Примеч. пер.*

нее психологическое преимущество — избежание близости, которая могла бы выставить на вид собственные пятна Уайта. Уайт считает себя вправе отвергнуть недостаточно фешенебельную женщину, необеспеченного человека, неарийца, необразованного, импотента или неуверенную личность. В то же время любопытство вызывает у него некоторое внутреннее общественное действие с биологическим выигрышем. Внешнее общественное преимущество — то же, что в игре “Ну не ужасно ли?”, соседского типа.

Интересный аспект игры состоит в том, что выбор предпосылки не зависит от умственных способностей Уайта или от его видимой образованности. Например, человек, занимавший ответственный пост в дипломатической службе своей страны, заявил в общественном собрании, что другая страна стоит ниже его собственной, в частности, из-за пиджаков с длинными рукавами, которые там носят. Во Взрослом состоянии этот человек был вполне компетентен. Лишь разыгрывая Родительскую игру типа “Пятно”, он мог упомянуть о подобном пустяке.

3. Шлемиль

Тезис. Термин “Шлемиль” не связан с героем рассказа Шамиссо [1], человеком без тени; он происходит от популярного слова из языка идиш, родственного словам немецкого и голландского, обозначающим хитреца. Жертва Шлемиля, напоминающая Поль де Коковского “Добряка” [2], в просторечии называется Шлемазл. Типичная игра в “Шлемиля” состоит из следующих ходов:

1 А. Уайт проливает виски с содовой на вечернее платье хозяйки.

1 Б. Блэк (хозяин) вначале реагирует на это гневом, но чувствует (часто лишь смутно подозревает), что если он выдаст своё раздражение, то Уайт выиграл. Поэтому Блэк берет себя в руки, и это вызывает у него иллюзию, будто выиграл он.

2 А. Уайт говорит: “Простите”.

2 Б. Блэк бормочет или выкрикивает слова прощения; это усиливает у него иллюзию, что он победил.

3 А. Тогда Уайт принимается за другие выходки, наносящие урон имуществу Блэка. Он ломает вещи, проливает жидкости, причиняет всяческое беспокойство. Когда скатерть прожжена сигаретой, кружевная занавеска прорвана ножкой стула и подливка от жаркого вылита на ковёр, Ребёнок Уайта радуется, получив удовольствие от этих процедур и, вдобавок, полное прощение; в то же время Блэк вознаграждает себя, продемонстрировав самообладание перед ли-

цом мучений. Таким образом, оба они извлекли выгоду из неблагоприятной ситуации, и Блэк совсем не обязательно стремится прекратить знакомство с Уайтом.

Как и в большинстве игр, Уайт, сделав первый ход, в любом случае выигрывает. Если Блэк выдает свою досаду, Уайт может счесть себя вправе в свою очередь обидеться. Если Блэк сдерживается, Уайт может продолжать развлекаться. Действительное вознаграждение состоит, однако, не в удовольствии напакоотить, представляющем для Уайта лишь добавочный выигрыш, а в том, что он получает прощение¹. Отсюда непосредственно следует антитезис.

Антитезис. Анти-“Шлемиль” состоит в том, что требуемое отпущение грехов не даётся. Когда Уайт говорит “простите”, Блэк, вместо того чтобы пробормотать “пустяки, не волнуйтесь”, говорит: “Сегодня вам разрешается тревожить мою жену, ломать мебель и портить ковёр; но, пожалуйста, не просите прощения”. Тем самым Блэк переключается со своей роли снисходительного Родителя на роль объективного Взрослого, принимающего на себя ответственность за приглашение Уайта.

Интенсивность игры Уайта проявится в его реакции, которая может оказаться достаточно бурной. Кто разыгрывает анти-“Шлемиля”, подвергает себя риску немедленного возмездия и, во всяком случае, риску приобрести врага.

Дети разыгрывают “Шлемиля” в зачаточной форме, в которой они не всегда уверены в прощении, но по крайней мере получают удовольствие от причиняемого беспокойства. Когда они приучаются вести себя в обществе, они могут воспользоваться взрослой изощрённостью, чтобы получить прощение; это и составляет главную цель игры, когда она разыгрывается взрослыми в вежливых кругах общества.

Анализ.

Тезис: “Я могу вредить и всё же получать прощение”.

Цель: Отпущение греха.

Роли: *Агрессор*, *Жертва* (в просторечии Шлемиль и Шлемазл).

Динамика: Анальная агрессия.

Примеры: (1). Дети, причиняющие вред. (2). Неуклюжий гость.

Общественный образец: Взрослый — Взрослый.

Взрослый: “Так как я вежлив, вы должны быть также вежливы”.

Взрослый: “Очень мило. Я вас прощаю”.

¹Примеры, приводимые при описании этой и следующей игры (ПБВНДН), взяты из предыдущей книги автора “Анализ взаимодействий”.

Психологический образец: Ребёнок — Родитель.

Ребёнок: “Тебе придётся простить то, что кажется случайным”.

Родитель: “Ты прав. Я должен продемонстрировать тебе, что такое хорошие манеры”.

Ходы: (1). Провокация — раздражение. (2). Извинение — прощение.

Преимущества: (1). Внутреннее психологическое — удовольствие вредить. (2). Внешнее психологическое — избежание наказания. (3). Внутреннее общественное — “Шлемиль”. (4). Внешнее общественное — “Шлемиль”. (5). Биологическое — провоцирующие и мягкие поглаживания, (6). Экзистенциальное — я безупречен.

4. А почему бы вам не... Да, но...

Тезис. Игра “А почему бы вам не... Да, но...” занимает особое место в анализе игр, поскольку она послужила первоначальным стимулом, приведшим к понятию игры. Это была первая игра, выделенная из её общественного контекста: тем самым, это старейший объект анализа игр, и потому одна из наиболее изученных. Эта игра чаще всего разыгрывается на приёмах и во всевозможных группах, в том числе психотерапевтических. Характер её виден из следующего примера:

Миссис Уайт: “Мой муж всегда хочет сам сделать ремонт, но у него никогда не получается как следует”.

Блэк: “А почему бы ему не поучиться плотницкому делу?”

Миссис Уайт: “Да, но ведь ему некогда”.

Блю: “А почему бы вам не купить ему хорошие инструменты?”

Миссис Уайт: “Да, но ведь он не умеет ими пользоваться”.

Ред: “А почему бы вам не нанять плотника?”

Миссис Уайт: “Да, но ведь это слишком дорого обойдётся”.

Браун: “А почему бы вам тогда не махнуть рукой — пусть делает, как может?”

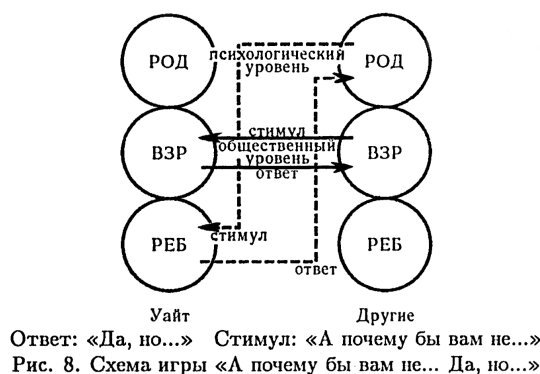
Миссис Уайт: “Да, но ведь всё может обрушиться.”

За таким обменом мнениями, как правило, следует молчание. Его может прервать миссис Грин, которая скажет что-нибудь вроде: “Вот вам мужчины, всегда они стараются себя показать”.

ПВВНДН может разыгрываться любым числом участников. Действующий предлагает задачу. Другие начинают предлагать решения, каждое из которых начинается словами: “А почему бы вам не...” На каждое из них миссис Уайт отвечает возражением: “Да,

но... ” Хороший игрок может противостоять другим сколь угодно долго, пока они не сдадутся, и тогда миссис Уайт выигрывает. В некоторых случаях ей приходится разделаться с дюжиной или больше решений, чтобы подготовить унылую тишину, означающую её победу. После этого поле остаётся свободным для следующей игры того же образца, причём миссис Грин переключается на “ПТА” типа “Порочный муж”.

Поскольку решения, за редким исключением, отвергаются, очевидно, что игра эта должна служить какой-то скрытой цели. ПБВНДН разыгрывается не ради номинальной цели (Взрослый ищет информацию или решение), а для утешения и удовлетворения Ребёнка. Сам текст может выглядеть Взрослым, но в живой ткани разговора можно заметить, что миссис Уайт предстаёт в виде Ребёнка, неспособного справиться с ситуацией; другие же превращаются в мудрых Родителей, стремящихся использовать свои познания для её блага.



Это показано на рис. 8. Игра может продолжаться, потому что на общественном уровне и стимул, и ответ — Взрослые, а на психологическом они также дополнительные, причём стимул, идущий от Родителя к Ребёнку (“А почему бы вам не... ”) вызывает ответ Ребёнка Родителю (“Да, но... ”). Психологический уровень обычно остаётся неосознанным обеими сторонами, но сдвиги состояний эго (переход миссис Уайт из взрослого состояния в состояние “неспособного” Ребёнка, переход других из Взрослого состояния в состояние “мудрых” Родителей) часто могут быть обнаружены чутким наблюдателем по изменениям позы, мышечного тонуса, голоса и лексики.

Чтобы проиллюстрировать выводы, полезно добавить к приведённому выше примеру продолжение:

Терапевт: “Предложил ли вам кто-нибудь что-то новое, о чем вы сами ещё не подумали?”

Миссис Уайт: “Нет, ведь я уже испробовала почти всё, что они предлагали. Я купила мужу инструменты, и он уже учился плотницкому делу”.

Здесь миссис Уайт демонстрирует две причины, по которым всё предыдущее не стоит принимать за чистую монету. Во-первых, в большинстве случаев миссис Уайт не глупее других членов компании, и очень маловероятно, чтобы другие предложили новое для неё решение. Если кто-нибудь всё же даст оригинальный совет, то миссис Уайт, если она играет честно, примет его с благодарностью; тем самым её “неприспособленный” Ребёнок отступит, если чья-нибудь идея окажется достаточно интересной, чтобы стимулировать её Взрослого. Но завзятые игроки в ПБВНДН, такие, как миссис Уайт из приведённого разговора, редко играют честно. С другой стороны, чрезмерная готовность принимать предложения вызывает вопрос, не служит ли ПБВНДН маскировкой лежащей глубже игры в “Дурачка”.

Приведённый выше пример особенно драматичен, поскольку он отчётливо иллюстрирует второй пункт. Даже если миссис Уайт испробовала некоторые из предлагаемых решений, она всё равно будет против них возражать. Ведь цель игры не в том, чтобы получать советы, а в том, чтобы отвергать их.

Поскольку эта игра позволяет легко структурировать время, почти все играют в неё при надлежащих обстоятельствах; но внимательное изучение индивидов с особым предпочтением к этой игре обнаруживает у них ряд интересных особенностей. Во-первых, характерно, что они играют с одинаковой лёгкостью на любой стороне. Такая переключаемость ролей наблюдается во всех играх. Игроки могут по привычке предпочитать ту или иную роль, но они способны менять их и охотно переходят на другую роль в той же игре, если это почему-либо желательно. (Сравните, например, переключение с роли Пьяницы на роль Избавителя в игре “Алкоголик”).

Во-вторых, как видно из клинической практики, люди, предпочитающие ПБВНДН, принадлежат к той категории пациентов, которые при любой возможности требуют гипноза или инъекции какого-нибудь наркотика в качестве средства ускорить лечение. Когда они играют в свою игру, их цель — доказать, что никто не в силах предложить им приемлемое решение, то есть что они никогда

не сдадутся; напротив, у терапевта они требуют процедуры, которая должна вынудить их полностью сдаться. Ясно, таким образом, что ПБВНДН представляет общественное решение конфликта, связанного со “сдачей позиций”.

Можно указать более точный признак: эта игра распространена среди людей, которые боятся покраснеть, как показывает следующая терапевтическая беседа:

Терапевт: “Почему же вы играете в игру “А почему бы вам не... Да, но...”, если вы знаете, что это надувательство?”

Миссис Уайт: “Когда я с кем-нибудь говорю, мне приходится всё время думать, что сказать. Если мне нечего сказать, я краснею. Кроме как в темноте. Не выношу перерывов. Я это знаю, и мой муж тоже. Он всегда мне это говорит”.

Терапевт: “Вы хотите сказать, что когда ваш Взрослый не занят, то ваш Ребёнок пользуется случаем выскочить и привести вас в замешательство?”

Миссис Уайт: “Так и есть. Если я занята тем, что даю кому-нибудь советы или получаю их от кого-нибудь, тогда всё в порядке, я в безопасности. Пока мне удастся сохранять власть в руках Взрослого, я могу отодвинуть замешательство”.

Здесь миссис Уайт ясно указывает, что она боится бесструктурного времени. Её Ребёнок не может заявить о себе до тех пор, пока её Взрослый находит себе занятие в некоторой общественной ситуации, и игра доставляет подходящую структуру для функционирования Взрослого. Но для того, чтобы игра сохраняла интерес, она должна иметь надлежащую мотивировку. Миссис Уайт выбрала ПБВНДН, руководствуясь принципом экономии: эта игра доставляет наибольшие внешнее и внутреннее преимущества по поводу конфликтов её Ребёнка, связанных с физической пассивностью. Она может с одинаковым рвением разыгрывать хитрого Ребёнка, над которым невозможно доминировать, или мудрого Родителя, который пытается доминировать над Ребёнком какого-нибудь другого человека, но терпит неудачу. Поскольку основное правило ПБВНДН гласит, что никакой совет никогда не принимается, Родитель никогда не имеет успеха. Девиз игры: “Не поддавайся панике, ведь Родитель никогда не добивается своего”.

Резюмируем: хотя каждый ход сам по себе представляется миссис Уайт в некотором смысле занимательным и доставляет ей некоторое удовольствие благодаря отклонению совета, действительным вознаграждением является молчание или замаскированное молчание, наступающее, когда все другие истомили свои мозги и устали

придумывать решения. Это означает для миссис Уайт и для остальных, что она выиграла, доказав, что несостоятельны они, а не она. Если молчание не маскируется, оно может продлиться несколько минут. В приведённом примере миссис Грин умаляет триумф миссис Уайт, потому что стремится начать свою собственную игру; именно это удерживало её от участия в игре миссис Уайт. Позже в том же разговоре миссис Уайт выказала свою обиду на миссис Грин, сократившую её наслаждение победой.

Другая любопытная черта ПБВНДН состоит в том, что внешняя и внутренняя игры разыгрываются в точности одинаково, но с переменной ролей. Во внешней форме, которая и наблюдается клинически, Ребёнок миссис Уайт появляется, чтобы играть роль просящего помощи неприспособленного, в ситуации со многими участниками. Во внутренней, более интимной форме с двумя участниками, разыгрываемой дома с мужем, появляется в качестве мудрого, дельного советчика её Родитель. Обычно, впрочем, такая обращённая игра носит вторичный характер: во время ухода она разыгрывает перед женихом роль беспомощного Ребёнка, и лишь по окончании медового месяца начинает проступать наружу её властный и деловитый Родитель. С приближением свадьбы у неё иногда случаются промахи, но жених обычно их не замечает, стремясь к согласию со своей тщательно выбранной невестой. Если же он их заметит, то обручение может быть под каким-нибудь благовидным предлогом расторгнуто, и невеста, огорчённая, но не умудрённая опытом, вновь примется искать себе подходящего партнёра.

Антитезис. Очевидно, те, кто отвечает на первый ход миссис Уайт, излагающей свою “проблему”, разыгрывают некоторый вид игры “Я только стараюсь вам помочь” (ЯТСВП). В действительности ПБВНДН — игра, обратная по отношению к ЯТСВП. В ЯТСВП один врач и много клиентов; в ПБВНДН — один клиент и много “врачей”. Клинический антитезис к ПБВНДН сводится, таким образом, к тому, чтобы не играть в ЯТСВП. Если начинают с вопроса: “Что бы вы сделали, если бы...”, то рекомендуемый ответ таков: “Это сложная задача. А вы что собираетесь делать?” Если начинают с заявления: “Х не справляется со своим делом”, ответ должен звучать: “Как это плохо”. Оба ответа достаточно вежливы, чтобы вызвать у миссис Уайт ощущение проигрыша или, по крайней мере, заставить её начать перекрёстное взаимодействие, так что её фрустрация становится очевидной и может быть исследована. В терапевтической группе следует рекомендовать чувствительным пациентам воздерживаться от игры в ЯТСВП, если их к этому при-

глашают. Тогда не только миссис Уайт, но и другие члены группы смогут извлечь пользу из анти-ПБВНДН, которая является лишь другой формой анти-ЯТСВП.

В общественных условиях нет причины отказываться от участия в игре, если только она дружелюбна и безобидна. Если это попытка эксплуатировать профессиональные знания, то может потребоваться применение антитезисного хода; но в таких ситуациях он может вызвать обиду, выставив напоказ Ребёнка миссис Уайт. Лучшая политика в таких обстоятельствах — уклониться от первого хода и попытаться затеять стимулирующую игру — в первую степень “Изнасилования”.

Родственные игры. “А почему бы вам не... Да, но...” следует отличать от дополнительной к ней игры “А почему же вы... Но ведь...” (ПЖВНВ), в которой побеждает Родитель, а защищающийся Ребёнок в конечном счёте в замешательстве отступает; хотя и в этом случае буквальный текст может выглядеть как деловой, рациональный разговор Взрослых. ПЖВНВ тесно связана с игрой “К тому же”.

Игра, противоположная ПБВНДН, вначале напоминает “Деревенскую бабушку”. В этой игре миссис Уайт соблазняет врача давать ей советы, но не отвергает их, а немедленно принимает. Лишь после того как он глубоко втягивается в игру, он замечает, что миссис Уайт обратила игру против него. То, что казалось “Деревенской бабушкой”, оканчивается интеллектуальной формой игры в “Изнасилование”. Классическим вариантом игры является переключение с позитивного перенесения на негативное в ходе ортодоксального психоанализа.

ПБВНДН может разыгрываться также в жёсткой форме второй степени, под названием “Помоги же мне”. Пациентка, например, отказывается от домашней работы, и игра ПБВНДН повторяется каждый вечер, когда муж возвращается со службы. Что бы он ни говорил, она угрюмо отказывается изменить своё поведение. В некоторых случаях эта угрюмость оказывается злокачественной и требует тщательного психиатрического исследования. Однако не следует упускать из виду также игровой аспект ситуации, так как из него возникает вопрос, почему этот муж выбрал себе именно такую супругу, и каким образом он содействует поддержанию игры.

Анализ.

Тезис: Попробуйте предложить решение, в котором я не нашла бы ошибки.

Цель: Самоутешение.

Роли: *Беспомощная личность*, советчики.

Динамика: Конфликт, связанный с капитуляцией (оральный).

Примеры: (1). Да, но я не могу сейчас готовить уроки, потому что... (2). Беспомощная жена.

Общественный образец: Взрослый — Взрослый.

Взрослый: “Что делать, если...”

Взрослый: “А почему бы вам не...”

Взрослый: “Да, но...”

Психологический образец: Родитель — Ребёнок.

Родитель: “Я могу вынудить у тебя благодарность за мою помощь”.

Ребёнок: “А ну попробуй”.

Ходы: (1). Задача — решение. (2). Возражение — решение. (3). Возражение — замешательство.

Преимущества: (1). Внутреннее психологическое — самоутешение. (2). Внешнее психологическое — не сдаться. (3). Внутреннее общественное — ПБВНДН, Родительская роль. (4). Внешнее общественное — ПБВНДН, роль Ребёнка. (5). Биологическое — разумное обсуждение. (6). Экзистенциальное — все хотят меня подавить.

Библиография

1. Von Chamisso A. Peter Schlemihls wunder same Geschichte. (Фон Шамиссо А. Удивительная история Петера Шлемиля).

2. De Kock P. (Де Кок П.). Одно из самых популярных сочинений этого либреттиста и романиста девятнадцатого века — “Добряк”, о человеке, слишком легко уступавшем.

Глава 9

Сексуальные игры

Некоторые игры разыгрываются для эксплуатации или преодоления сексуальных импульсов. Все они, по существу, представляют собой извращения половых инстинктов, в которых удовлетворение смещается с полового акта на кульминационное действие игры, составляющее её вознаграждение. Это не всегда удаётся убедительно доказать, поскольку такие игры обычно разыгрываются в интимной обстановке, вследствие чего клиническая информация о них получается из вторых рук, причём не всегда удаётся оценить степень объективности полученных данных. Например, психиатрическая концепция гомосексуальности сильно искажена, так как более агрессивные и удачливые “игроки” редко подвергаются психиатрическому лечению, а доступный материал относится, главным образом, к пассивным партнёрам.

Мы рассмотрим в этой главе игры: “Подерись с ним”, “Извращение”, “Изнасилование”, “Игра с чулком” и “Скандал”. Главным действующим лицом в большинстве случаев является женщина. Это объясняется тем, что жёсткие формы сексуальных игр, в которых главное действующее лицо — мужчина, лежат на границе преступности или прямо составляют преступления, а потому естественно относятся к “играм преступного мира”, рассматриваемым в отдельной главе. С другой стороны, сексуальные игры трудно отделить от супружеских; в этой главе описываются игры, легко доступные как неженатым, так и супругам.

1. Подерись с ним

Тезис. Это может быть манёвр, ритуал или игра. Во всех случаях психология — специфически женская. Вследствие своего драматического характера ПСН лежит в основе значительной части мировой литературы, как хорошей, так и дурной.

1. Как манёвр, это романтично. Манёврами или прямым вызовом женщина доводит двух мужчин до борьбы, подразумеваемое условие которой состоит в том, что она отдастся победителю. Когда состязание завершается, она выполняет своё обязательство. Это

честная сделка, заключаемая в предположении, что в дальнейшем партнёры будут всегда счастливы.

2. Как ритуал, это трагично. Обычай требует, чтобы двое мужчин за неё боролись, даже если она этого не хочет или уже сделала выбор. Если побеждает не тот, кого она хочет, она всё равно вынуждена взять его в мужья. В этом случае инициатором ПСН является не женщина, а общество. Если для женщины такое состязание желательнее, то сделка честна. Если нет, или если она разочарована исходом, у неё может оказаться широкое поле для игр вроде “Давай надуем Джоуи”.

3. Как игра — это комично. Женщина устраивает состязание, и пока двое мужчин из-за неё дерутся, удирает с третьим. Для неё и её партнёра внутреннее и внешнее психологические преимущества вытекают из позиции, что честное соревнование существует для простаков; пережитая ими комическая история составляет основу для внутреннего и внешнего общественных преимуществ.

2. Извращение

Тезис. Гетеросексуальные извращения, такие как фетишизм, садизм и мазохизм, характерны для запутавшегося Ребёнка и подлежат лечению в соответствии с этим. Однако в аспекте взаимодействий, как они проявляются в реальных сексуальных ситуациях, эти извращения могут быть предметом анализа игр. Такой подход может поставить их под общественный контроль; даже если при этом искажённые сексуальные импульсы остаются без изменений, их можно нейтрализовать, насколько это касается их фактического удовлетворения.

Лица, страдающие лёгкими садистскими или мазохистскими расстройствами, часто занимают некоторую примитивную позицию игры “Психическое здоровье”. Они считают себя сильно сексуальными и полагают, что длительное воздержание может вызвать у них серьёзные последствия. То и другое не обязательно верно, но оба эти умозаключения составляют основу игры “Деревянная нога”, под девизом: “Чего же вы хотите от столь сильно сексуального человека, как я?”

Ангитезис. Распространить обычную вежливость на самого себя и своего партнёра, то есть воздержаться от словесного или физического бичевания и ограничиться более традиционными формами коитуса. Если Уайт действительно извращённый субъект, это разоблачит второй элемент его игры, часто отчётливо выраженный в его

сновидениях: коитус сам по себе для него малоинтересен, а настоящее удовлетворение он получает от унижительной предварительной игры. Возможно, он и сам себе в этом не был способен признаться. Но теперь ему становится ясно, что его жалоба означает: “И после всей этой работы я должен ещё вдобавок иметь сношение!” На этой стадии условия для специфической психотерапии значительно более благоприятны, устраняется заметная доля оправданий и уклончивости. Всё это справедливо по отношению к обычным “сексуальным психопатам”, как их называют во врачебной практике, но не к лицам со злокачественными шизофреническими или преступными извращениями, и не к тем, сексуальная активность которых ограничивается областью фантазии.

Во многих странах игра в “Гомосексуальность” развилась до уровня субкультуры, а в некоторых других она ритуализована. Многие расстройства, возникающие из гомосексуальности, появляются вследствие её превращения в игру. Провокационное поведение, порождающее игры “Полицейские и разбойники”, “Почему нам всегда не везёт”, “В таком обществе мы живём”, “Все великие люди” и т. д., часто может быть поставлено под общественный контроль, что сводит затруднения к минимуму. “Профессиональный гомосексуалист” растрачивает много времени и энергии, которые могут быть направлены на другие цели. Анализ его игр может помочь ему наладить спокойное существование, что даст ему возможность пользоваться благами буржуазного общества, вместо того чтобы посвятить себя собственному варианту игры “Ну не ужасно ли?”

3. Изнасилование

Тезис. Эта игра, разыгрываемая между мужчиной и женщиной, может быть вежливо названа, по крайней мере в её мягких формах, “Отвергнутый поцелуй” или “Негодование”. Она может разыгрываться с разной интенсивностью.

1. “Изнасилование” первой степени, или “Отвергнутый поцелуй”, популярно на общественных собраниях и сводится, по существу, к лёгкому флирту. Миссис Уайт даёт понять, что она доступна, и ей доставляет удовольствие ухаживание мужчины. Как только он попался, игра окончена. Если она вежлива, она может сказать ему вполне откровенно: “Я ценю ваши комплименты и очень вам благодарна”, а затем перейти к следующей завоевательной операции. Если она менее великодушна, она его просто бросает. Женщина, искусная в этой игре, может в условиях большого общественного со-

брания заниматься этой игрой долгое время, перемещаясь с места на место, так что следующий за ней мужчина, не желая привлекать в себе внимание, вынужден прибегать к сложным манёврам.

2. В “Изнасиловании” второй степени, известном под названием “Негодование”, миссис Уайт получает от ухаживания Блэка лишь вторичное удовлетворение. Основной же выигрыш состоит в том, чтобы его отвергнуть; отсюда обиходное название игры: “Отвяжись, дурень”. Она провоцирует Блэка на гораздо более серьёзный поступок, чем это бывает в игре первой степени с лёгким флиртом, а затем отталкивает его, наслаждаясь его замешательством. Конечно, Блэк не так беспомощен, как кажется, и ему могло стоить значительных усилий создание такой ситуации. Обычно он разыгрывает какой-нибудь вариант игры “Дай мне пинка”.

3. “Изнасилование” третьей степени — порочная игра, оканчивающаяся убийством, самоубийством или судом. В этом случае миссис Уайт доводит Блэка до компрометирующего физического контакта, а затем утверждает, что он совершил преступное покушение или нанёс ей непоправимый ущерб. В самом циничном случае миссис Уайт может позволить ему довести до конца половой акт, а затем, получив удовольствие, предъявить ему свои обвинения. Обвинение может быть немедленным, когда оно выражается воплем по поводу мнимого изнасилования, или может быть отложено надолго, как в случае самоубийства или убийства после длительной любовной связи. Если она предпочитает разыграть версию преступного посягательства, к её услугам всегда являются корыстные или болезненно любопытные союзники, такие как печать, полиция, юристы и родственники. Однако в некоторых случаях эти союзники могут цинично манипулировать ею; тогда она теряет инициативу и становится орудием в их играх.

Иногда третьи лица исполняют другую роль. Они навязывают игру не желающей её миссис Уайт, поскольку они хотят играть в “Подерись с ним”. Они ставят её в такое положение, что она вынуждена вопить об изнасиловании для спасения своего престижа или своей репутации. Это чаще всего случается с девушками, не достигшими узаконенного возраста вступления в половые отношения; может случиться, что такая девушка охотно продолжила бы связь, но когда история выходит наружу или вызывает шум, она считает себя вынужденной превратить свой роман в “Изнасилование” третьей степени.

В известном случае, когда благоразумный Иосиф не дал втянуть себя в игру “Изнасилование”, жена Потифара классическим манёв-

ром переключилась на “Подерись с ним”; это превосходный пример, показывающий, как упорный игрок реагирует на антитезис, и какие опасности угрожают людям, уклоняющимся от игры. Комбинация обеих игр составляет известную игру в “Шантаж”, в которой женщина соблазняет Блэка, а затем вопит об изнасиловании, после чего в игру вступает её муж, набрасывающийся на Блэка с целью шантажа.

Один из самых злополучных и острых видов “Изнасилования” третьей степени довольно часто случается при встрече незнакомых гомосексуалистов, когда в течение какого-нибудь часа игра может привести к убийству. Циничные и преступные разновидности этой игры занимают немало столбцов среди газетных сенсаций.

Детский прототип “Изнасилования” — тот же, что в случае “Фригидной женщины”: девочка побуждает мальчика унизиться или испачкаться, а затем глумится над ним, как это классически описано Моэмом в книге “Бремя страстей человеческих” и, как уже было сказано, Диккенсом в “Больших ожиданиях”. Это — вторая степень игры. Более жёсткая форма, приближающаяся к третьей степени, иногда разыгрывается в “блатной” среде.

Антитезис. Мужчина способен уклониться от этой игры или держать ее под контролем в той мере, в какой он умеет различить подлинные выражения чувства от ходов игры. Если он в состоянии осущестлять общественный контроль, он может получить немало удовольствия от лёгкого флирта игры “Отвергнутый поцелуй”; с другой стороны, трудно представить себе какой-либо безопасный антитезис против манёвра жены Потифара, кроме своевременного бегства в неизвестном направлении. В 1938 году автор познакомился в Алеппо с пожилым Иосифом, бежавшим из Константинополя за тридцать два года до этого, когда одна из жён султана загнала его в угол при деловом посещении гарема Йилдыз. Ему пришлось бросить лавку, но он успел захватить свои сбережения в золотых франках и никогда не возвращался назад.

Родственные игры. Мужские варианты “Изнасилования” встречаются, как известно, в деловых ситуациях: это “Ложе подсчёта” (после которого она лишается своей доли) и “Прижмись ко мне” (после чего ее увольняют со службы).

Анализ.

Следующий анализ относится к “Изнасилованию” третьей степени, поскольку в этом случае особенности игры проявляются более драматично.

Цель: Злобное возмездие.

Роли: *Соблазнительница*, Волк.

Динамика (третья степень): Зависть по поводу пениса, оральная форма насилия. “Отвергнутый поцелуй” имеет фаллический характер, а “Негодование” содержит сильные анальные элементы.

Примеры: (1). Я всё про тебя расскажу, грязный мальчишка.
(2). Оскорблённая женщина.

Общественный образец: Взрослый — Взрослый.

Взрослый (мужчина): “Сожалею, что зашёл дальше, чем ты хотела”.

Взрослый (женщина): “Ты совершил надо мной насилие и должен понести за это кару”.

Психологический образец: Ребёнок — Ребёнок.

Ребёнок (мужчина): “Ты видишь, как я неотразим”.

Ребёнок (женщина): “Попался, сукин сын”.

Ходы: (1). Женский: соблазнение; мужской: сопротивление соблазнению. (2). Женский: капитуляция; мужской: победа. (3). Женский: обвинение; мужской: крушение.

Преимущества: (1). Внутреннее психологическое — проявление ненависти и проекция вины. (2). Внешнее психологическое — избегание эмоциональной сексуальной близости. (3). Внутреннее общественное — “Попался, сукин сын”. (4). Внешнее общественное — “Ну не ужасно ли”, “Судебная камера”, “Подерись с ним”. (5). Биологическое — обмен сексуальными и воинственными выпадами. (6). Экзистенциальное — я безупречна.

4. Игра с чулком

Тезис. Эта игра относится к тому же классу, что и “Изнасилование”, её наиболее характерная черта — эксгибиционизм¹, истерический по своей природе. Женщина, оказавшаяся в незнакомой компании, через короткое время поднимает ногу, провокационно выставляя себя напоказ, и восклицает: “Ой, чулок порвался!” Манёвр рассчитан на то, чтобы сексуально возбудить мужчин и рассердить других женщин. Любое обвинение по её адресу миссис Уайт, конечно, отвергает с видом оскорблённой невинности или с контробвинениями; в этом сходство с классической игрой “Изнасилование”. Характерно, что миссис Уайт плохо адаптирована. Редко случается, чтобы она сначала поинтересовалась, в каком обществе находится,

¹Склонность выставлять напоказ обнажённые части тела; по аналогии — назойливое выпячивание собственной личности. — *Примеч. пер.*

или выбрала удачный момент для своего манёвра. Поэтому выходка оказывается неуместной и портит её отношения с присутствующими. Несмотря на кажущуюся “искущённость”, она неспособна понять, что происходит с нею в жизни, так как судит о человеческой природе слишком цинично. Она преследует цель доказать, что у других людей нечистое воображение; её Ребёнок и её Родитель (обычно сладострастная мать) довели её Взрослого до того, что он не замечает ни провокационного характера её собственного поведения, ни здравого смысла многих людей, с которыми она знакомится. Таким образом, игра ведёт к саморазрушению.

Это, вероятно, фаллический вариант некоей игры, содержание которой зависит от лежащего в её основе расстройства. “Оральный” вариант бывает у женщин с более глубокой патологией и сильно развитыми грудями. Такие женщины часто сидят, заложив руки за голову, чтобы груди выдавались вперёд; привлекая к ним внимание, они иногда делают замечания по поводу размера груди или какой-нибудь патологии — операции или припухлости. Некоторые способы корчиться представляют, вероятно, анальный вариант. Игра даёт понять, что женщина сексуально доступна. Поэтому существует и её символическая форма, разыгрываемая одинокими женщинами, неискренне “выставляющими напоказ” своё вдовство.

Антитезис. Наряду с плохой адаптацией, эти женщины с трудом переносят антитезис. Если, например, игра миссис Уайт игнорируется или встречает отпор в достаточно изопрённой терапевтической группе, она может прекратить посещение группы. В этой игре антитезис следует тщательно отделять от репрессий, поскольку в последнем случае миссис Уайт выигрывает. Женщины противостоят “Игре с чулком” искуснее, чем мужчины, которые в действительности не очень заинтересованы в прекращении игры. Поэтому лучше всего оставить антитезис на усмотрение присутствующих женщин.

5. Скандал

Тезис. В классической форме эта игра разыгрывается между доминирующим отцом и дочерью-подростком при наличии сексуально подавленной матери. Отец, придя со службы, придирается за что-нибудь к дочери, на что дочь отвечает дерзостью; или же дочь делает первый шаг какой-нибудь выходкой, после чего отец начинает придираться. Голоса повышаются, столкновение становится всё более резким. Исход зависит от того, кому принадлежала инициа-

тива. Имеется три возможности: а) отец удаляется в свою спальню, хлопнув дверью; б) дочь удаляется в свою спальню, хлопнув дверью; в) оба удаляются в свои спальни, хлопнув дверями. В любом случае окончание игры в “Скандал” отмечается хлопаньем двери. “Скандал” представляет собой прискорбное, но эффективное решение сексуальных проблем, возникающих в некоторых семьях между отцом и подрастающей дочерью; часто они могут проживать в одной квартире лишь при условии, что сердиты друг на друга, а хлопанье дверями подчёркивает для каждого из них тот факт, что у них отдельные спальни.

В вырожденных семьях эта игра может принять мрачную и отталкивающую форму: отец поджидает дочь, ушедшую на свидание, а после возвращения тщательно осматривает её и её одежду, чтобы убедиться, что у неё не было сношения. Малейшее подозрительное обстоятельство может привести к яростной ссоре, в завершение которой дочь может быть выгнана из дому посреди ночи. Со временем природа берёт своё — не в этот вечер, так в другой. Тогда подозрения отца “оправдываются”, о чем он сообщает матери, “беспомощно” присутствующей при всех этих событиях.

В общем случае “Скандал” может разыгрываться любой парой, желающей избежать половой близости. Он служит, например, обычной завершающей фазой “Фригидной женщины”. Относительно редок “Скандал” между мальчиками-подростками и их женскими родственницами, потому что подростку легче вырваться из дому в вечернее время, чем другим членам семьи. В более раннем возрасте драки позволяют братьям и сёстрам устанавливать между собой эффективные барьеры и получать частичное удовлетворение; эта игра, по-разному мотивируемая в зависимости от возраста, стала в Америке полуритуальной формой “Скандала”, санкционированной телевидением, педагогическими и педиатрическими авторитетами. В высших слоях английского общества это считается (или считалось) дурным тоном; соответствующая энергия направляется в русло легко управляемого “Скандала” на спортивных площадках.

Антитезис. Эта игра не так противна отцу, как он хотел бы думать; обычно антитезис приходит со стороны дочери в виде раннего, часто преждевременного или вынужденного замужества. Если это психологически возможно, антитетический ход может сделать и мать, отступив от своей относительной или абсолютной фригидности. Игра может сойти на нет, если отец находит сексуальный интерес на стороне, но это может вызвать другие осложнения. В

случае супружеских пар антитезис тот же, что в играх “Фригидная женщина” и “Холодный мужчина”.

При подходящих условиях “Скандал” естественно приводит к “Судебной камере”.

Глава 10

Игры преступного мира

Ввиду проникновения в суды и исправительные учреждения “оказывающих помощь” профессий и углубления подготовки криминологов и полицейского персонала, заинтересованные лица должны быть знакомы с наиболее распространёнными играми, преобладающими в преступном мире, как в тюрьме, так и вне её. В их число входят “Полицейские и разбойники”, “Как отсюда выбраться” и “Давай надуем Джоуи”.

1. Полицейские и разбойники

Тезис. Поскольку многие преступники ненавидят полицейских, они получают особое удовлетворение от того, что надувают полицию, — не меньшее, а часто большее, чем от добычи. На уровне Взрослого их преступления — игра, разыгрываемая ради материальной выгоды; но на уровне Ребёнка главное — трепет, с которым уходят от погони, и успокоение после неё.

Любопытно, что детский вариант “Полицейских и разбойников” — вовсе не детская игра с тем же названием, а игра в прятки, существенным элементом которой является досада при поимке. Дети младшего возраста откровенно выдают это. Если отец находит их слишком легко, в их досаде не чувствуется особенного удовольствия. Но отец, если он хороший игрок, знает, что делать: он затягивает поиск, и тогда мальчик подаёт ему знак — голосом, шумом или уронив какой-нибудь предмет. Тем самым он вынуждает отца найти его, но всё же выражает досаду; на этот раз, вследствие задержки, он получает больше удовольствия. Если отец сдаётся, мальчик обычно испытывает разочарование, а не триумф. Поскольку он уже доставил себе развлечение тем, что хорошо спрятался, дело здесь, очевидно, в другом. В действительности он раздосадован тем, что его не поймали. Когда приходит очередь прятаться отцу, он знает, что не должен хитрить с мальчиком сверх меры: тот должен искать его не очень долго, а лишь достаточно для того, чтобы получить удовольствие; и он достаточно хитёр, чтобы разыграть досаду при поимке. Как нетрудно понять, необходимый выигрыш состоит в том, чтобы быть пойманным.

Таким образом, прятки — не просто развлечение, а подлинная игра. На общественном уровне это борьба умов, которая считается наиболее удовлетворительной, если Взрослый каждого игрока делает всё, что в его силах; однако на психологическом уровне это азартная игра с предреши́нным исходом: Взрослый Уайта должен проиграть, чтобы его Ребёнок выиграл. Не быть пойманным — это в действительности антитезис игры. Среди детей постарше считается неспортивным, когда кто-нибудь прячется в совершенно неприступном месте, потому что это портит игру. Кто это сделал, исключает из игры Детский элемент, превратив всё занятие во Взрослую процедуру. Он больше не играет ради удовольствия. Он поставил себя в один ряд с владельцами казино или теми из профессиональных преступников, кто в действительности заинтересован не в спорте, а в деньгах.

По-видимому, среди преступников-рецидивистов можно различить два типа: тех, кто занимается преступной деятельностью преимущественно ради выгоды, и тех, кто это делает преимущественно ради игры; сверх того, между ними есть многочисленная прослойка таких, которые могут руководствоваться то одним, то другим мотивом. “Обязательно выигрывающий”, крупный денежный делец, Ребёнок которого действительно не хочет быть пойманным, и в самом деле редко попадает, как это видно из уголовной хроники; он недосыгает, козыри всегда у него в руках. С другой стороны, “обязательно проигрывающий”, который играет в “Полицейских и разбойников” (ПИР), редко преуспевает в финансовом смысле. Если и бывают исключения, то чаще благодаря везению, а не ловкости; впрочем, и такие счастливицы с течением времени обычно кончают сокрушительным провалом, как того требует их Ребёнок.

Игрок в ПИР, о котором здесь идёт речь, в некоторых отношениях напоминает Алкоголика. Он способен сменить роль Разбойника на Полицейского и обратно. В некоторых случаях он разыгрывает днём роль Родителя-Полицейского, а ночью — Ребёнка-Разбойника. Во многих разбойниках сидит Полицейский, а во многих Полицейских — Разбойник. Если преступник “исправляется”, он может играть роль Избавителя, став социальным работником или миссионером; но в этой игре роль Избавителя значительно менее важна, чем в “Алкоголике”. Впрочем, обычно игроку суждено остаться в своей роли Разбойника, со своим собственным *modus operandi*¹

¹ Образ действий для достижения некоторой цели (*лат.*). — *Примеч. пер.*

быть пойманным. От него зависит, насколько серьёзной будет задача Полицейских.

Аналогично обстоит дело с игроками в азартные игры. На общественном или социологическом уровне “профессиональный” игрок — это человек, главный интерес жизни которого заключается в азарте. Но на психологическом уровне профессиональными игроками бывают люди двух разных типов. Среди них есть такие любители азарта, то есть игры с судьбой, у которых желание Взрослого выиграть уступает лишь более сильной потребности Ребёнка проиграть. Но есть и другие, которые содержат игорные дома и зарабатывают себе на жизнь, обычно даже очень неплохо, доставляя любителям азарта возможность играть; сами же они не играют и стараются избежать игры, хотя при некоторых обстоятельствах и доставляют себе удовольствие, точно так же, как преступник корыстного типа при случае не прочь разыграть ПИР.

Это позволяет понять, почему социологические и психологические исследования о преступниках оказывались, как правило, запутанными и бесплодными: они касаются людей двух разных типов, которые не могут быть надлежащим образом разграничены при обычных теоретических и эмпирических методах подхода. То же относится к исследованиям об азартных игроках. Анализ взаимодействий и игр приводит к немедленному решению этой проблемы. Он устраняет путаницу, поскольку позволяет установить на уровне взаимодействий, ниже общественного уровня, различие между “игроками” и “корыстными профессионалами”.

Перейдём теперь от этого общего утверждения к частным примерам. Некоторые грабители выполняют свою работу без лишних жестов. Грабитель же, играющий в “Полицейских и разбойников”, оставляет свою визитную карточку в виде бесцельных актов вандализма — например, портит одежду экскрементами. Корыстный банковский грабитель, по имеющимся данным, принимает все меры предосторожности, чтобы избежать насилия; банковский грабитель, играющий в ПИР, ищет лишь предлога излить свою ярость. Как и всякий профессионал, корыстный преступник любит делать своё дело настолько чисто, как это позволяют обстоятельства. Напротив, преступник, играющий в ПИР, в ходе работы испытывает потребность проявить свою удачу. Как говорят, настоящий профессионал никогда не принимается за операцию, пока всё не подготовлено до последней мелочи; игрок же готов схватиться с законом голыми руками. Корыстные профессионалы на свой лад хорошо осведомлены об игре в ПИР. Если член банды проявляет чрезмерный

интерес к игре, так что всё предприятие оказывается под угрозой, и, в частности, начинает проявлять потребность быть пойманным, профессионалы принимают самые жёсткие меры, чтобы предотвратить повторение подобных вещей. Может быть, именно потому, что корыстные профессионалы не играют в ПИР, они так редко попадают, а вследствие этого редко подвергаются социологическому, психологическому и психиатрическому исследованию; то же относится к азартным игрокам. Таким образом, большая часть наших клинических знаний о преступниках и любителей азарта относится не к корыстным профессионалам, а к игрокам.

Клептоманы (в отличие от профессиональных магазинных воров) служат примером того, насколько широко распространены повседневные виды ПИР. Представляется вероятным, что очень большой процент людей западной культуры разыгрывает ПИР хотя бы в воображении; это и позволяет продавать газеты в нашей половине мира. Часто эта фантазия проявляется в виде мечты о “совершенном убийстве” — что значит разыграть самую трудную игру и полностью одурачить полицейских.

Разновидностями ПИР являются: “Ревизоры и разбойники” — игра растратчиков, с теми же правилами и тем же вознаграждением; “Таможенники и разбойники” — игра контрабандистов, и т. д. Особый интерес представляет преступный вариант “Судебной камеры”. Несмотря на все предосторожности, профессионал иногда может быть арестован и попадает под суд. Для него “Судебная камера” — это процедура, которую он проводит по указаниям своих адвокатов. Для самих же адвокатов, если они принадлежат к типу “обязательно выигрывающих”, “Судебная камера” есть, по существу, игра, другим партнёром которой является суд, цель же состоит в том, чтобы выиграть дело, а не проиграть его; значительная часть общества считает такую игру конструктивной.

Антитезис. Это скорее дело компетентных криминологов, чем психиатров. Полиция и судебный аппарат не осуществляют антитезиса, а разыгрывают в игре свои роли по правилам, установленным обществом.

Одно обстоятельство следует всё же подчеркнуть. Исследователи в области криминологии могут говорить в шутку, что некоторые преступники ведут себя так, как будто получают удовольствие от преследования и стремятся быть пойманными; они могут, прочтя об этом, из вежливости согласиться. Но они мало расположены придавать столь “академическому” фактору решающее значение в своей “серьёзной” работе. Дело в том, что этот элемент не может

быть обнаружен стандартными методами психологии. Поэтому исследователь упускает из виду ключевую идею, выходящую за рамки его методов, если только он не желает изменить эти методы. Бесспорно, что старые методы не привели к решению ни одной из проблем криминологии. Поэтому для исследователя может оказаться полезнее вообще от них отказаться и приняться за вопрос заново. Пока ПИР рассматривается лишь как любопытная аномалия, а не как самое существо дела в значительном проценте случаев, многие исследования в области криминологии будут по-прежнему сводиться к тривиальностям, доктринам, побочным соображениям и мелочам [1].

Анализ

Тезис: Попробуй поймай меня. Цель: Самоутешение. Роли: *Разбойник*, *Полицейский* (*Судья*).

Динамика: Фаллическое вторжение, например, (1) игра в прятки или салки, (2) преступление.

Общественный образец: Родитель — Ребёнок.

Ребёнок: “Попробуй поймай меня”.

Родитель: “Я этим займусь”.

Психологический образец: Родитель — Ребёнок.

Ребёнок: “Ты должен меня поймать”.

Родитель: “Вот ты и попался”.

Ходы: (1) А: Вызов. Б: Негодование. (2) А: Бегство. Б: Фрустрация. (3) А: Провокация. Б: Победа.

Преимущества: (1). Внутреннее психологическое — материальная компенсация старой обиды. (2). Внешнее психологическое — преодоление фобии. (3). Внутреннее общественное — Попробуй поймай меня. (4). Внешнее общественное — Я чуть не удрал. (Развлечение: Они чуть не удрали.). (5). Биологическое — известность. (6). Экзистенциальное — Мне всегда не везёт.

2. Как отсюда выбраться

Тезис. Как свидетельствует история, дольше всегда выживали те узники, время которых было лучше структурировано — какой-нибудь деятельностью, развлечением или игрой. По-видимому, это известно политической полиции; как утверждают, чтобы сломить некоторых заключённых, их просто лишают занятий и общества.

Излюбленная *деятельность* в одиночном заключении — чтение или писание книг, а излюбленное развлечение — побег; некоторые

из развлекавшихся таким образом стали знамениты, например, Казанова и барон Тренк.

Излюбленная игра — “Как отсюда выбраться” (“Хочу на волю”); она разыгрывается также в больницах. Эту игру следует отличать от операции того же наименования, известной также под названием “Хорошее поведение”. Заключённый, действительно желающий выйти на свободу, найдёт такой способ угождать администрации, чтобы его выпустили при первой возможности. В наше время этого часто удаётся добиться хорошей игрой в “Психиатрию” типа групповой терапии. В игру “Хочу на волю” играют, напротив, те заключённые или пациенты, чей Ребёнок не хочет выйти. Они симулируют “Хорошее поведение”, но в решающий момент подрывают собственное предприятие, чтобы их не выпустили. Таким образом, в операции “Хорошее поведение” Родитель, Взрослый и Ребёнок работают совместно ради освобождения, тогда как в игре “Хочу на волю” Родитель и Взрослый выполняют требуемые жесты вплоть до решающего момента, когда Ребёнок, в действительности испуганный перспективой выхода в ненадёжный внешний мир, захватывает власть и портит всё дело. Эта игра была распространена в конце 1930-х годов среди иммигрантов, недавно прибывших из Германии и психически заболевших. Когда их состояние улучшалось, они просили выпустить их из больницы, но с приближением дня освобождения психопатические симптомы возвращались.

Ангитезис. Внимательный администратор распознаёт и “Хорошее поведение”, и “Хочу на волю”, что даёт возможность надлежащего обращения с исполнителями на служебном уровне. Однако начинающий в групповой терапии часто впадает в ошибки. Компетентный специалист по групповой терапии, знающий, что эти манипуляции чаще всего встречаются в тюрьмах с психиатрической ориентацией, предвидит их и обнаруживает в ранней стадии. Поскольку “Хорошее поведение” — честная операция, к ней и следует относиться как к таковой, и открытый разговор о ней не причиняет вреда. С другой стороны, игра “Хочу на волю” требует активного лечения, без которого запуганный заключённый не может быть подготовлен к освобождению.

Родственные игры. С игрой “Хочу на волю” тесно связана операция под названием “Вам придётся выслушать”. В этом случае заключённый или клиент общественного учреждения настаивает на своём праве жаловаться. Жалобы его часто несущественны. Главная цель его — убедить самого себя, что он будет выслушан властями. Если власти ошибочно предполагают, что он в самом деле

ожидает рассмотрения своих жалоб, и отклоняют их как необоснованные, это может привести к неприятностям. Если его требованиям уступают, он будет предъявлять большие. Если же эти жалобы просто терпеливо выслушивают, проявляя признаки заинтересованности, то игрок в “Вам придётся выслушать” этим удовлетворяется и хорошо ведёт себя, не требуя ничего другого. Администратор должен научиться отличать “Вам придётся выслушать” от серьёзных требований, по которым надо принимать меры.

Другая игра этого класса — “Шлепок по задку”. Корыстный преступник может плакаться, что получил “Шлепок по задку”, действительно стараясь выйти из тюрьмы; в этом случае его поведение составляет часть процедуры. Но заключённый, разыгрывающий “Шлепок по задку” в качестве игры, отнюдь не использует её эффективно с целью освобождения, поскольку вне тюрьмы у него не будет возможности плакаться.

3. Давай надуем Джоуи

Тезис. Прототипом этой игры является старая “доверительная” игра “Большой скандал”; многие мелкие надувательства и даже игра в “Шантаж” также относятся к ДНД. Человек может стать жертвой ДНД лишь в том случае, если мошенничество у него в крови; в самом деле, в качестве первого хода Блэк говорит Уайту, что этот честный дуралей Джоуи только и ждёт, чтобы его надули. Если бы Уайт был совершенно честен, он отклонил бы предложение или предупредил бы Джоуи; но он этого не делает. Как раз в тот момент, когда Джоуи должен раскошелиться, что-нибудь срывается, и Уайт обнаруживает, что он проиграл вложенные деньги или усилия. Или, если это игра в “Шантаж”, именно в тот момент, когда Джоуи должен стать рогоносцем, он вдруг входит. Тогда Уайт, на свой лад честно игравший по собственным правилам, обнаруживает, что ему придётся играть по правилам Джоуи, и это его огорчает.

Любопытно, что у жертвы предполагается знание правил ДНД и соблюдение этих правил. Честный вопль обманутого рассматривается у жуликов как допустимый риск; они не поставят это в вину Уайту, и в известных пределах ему дозволяется даже лгать полиции, чтобы сохранить лицо. Но если он заходит слишком далеко и ложно обвиняет их, например, в грабеже, — это уже обман, вызывающий у них негодование. С другой стороны, жулик, выбравший в качестве жертвы пьяного и попавший из-за этого в переделку, не вызывает особого сочувствия в этой среде, поскольку это неправильная про-

цедура, и он сам виноват в провале. То же отношение встречает жулик, по глупости выбравший жертву с чувством юмора, так как подобный человек не проявит требуемой в ДНД прямолинейности, и нельзя рассчитывать, что он пройдёт весь намеченный для него путь, вплоть до завершающей игры в “Полицейских и разбойников”. Опытные жулики пугаются жертв, смеющихся, когда их надули.

Следует отметить, что “розыгрыш” не является игрой в ДНД, поскольку при розыгрыше пострадавшим является Джоуи, тогда как в ДНД Джоуи оказывается победителем, а пострадавшим — Уайт, Розыгрыш — это развлечение, а ДНД — игра, в которой розыгрыш используется как встречный манёвр.

Ясно, что ДНД — игра с тремя или четырьмя участниками, причём четвёртым является полиция, и что она родственна игре “Поделиться с ним”.

Примечание

Автор обязан благодарностью доктору Франклину Эрнсту из Калифорнийского медицинского факультета в Вакавилле, мистеру Уильяму Коллинзу из Калифорнийского исправительного центра в Норко и мистеру Лоуренсу Минсу из Калифорнийского института человека в Техачапи за их неизменный интерес к изучению “Полицейских и разбойников”, а также за ценные дискуссии и критику.

Библиография

1. Frederick Wiseman. Psychiatry and the Law: Use and Abuse of Psychiatry in a Murder Case // American Journal of Psychiatry. 1961. V. 118. P. 289–299. Фредерик Уайзмен в статье “Психиатрия и закон: использование психиатрии и злоупотребление ею в случае убийства” (Американский журнал психиатрии. 1961. Т. 118. С. 289–299) приводит ясный и трагический пример жёсткой формы “Полицейских и разбойников”. Речь идёт о двадцатитрёхлетнем молодом человеке, который застрелил свою невесту, а затем явился с повинной. Это было не просто, потому что он должен был четырежды рассказать полиции свою историю, прежде чем ему поверили. Позже он сказал: “У меня всегда было ощущение, что мне суждено кончить жизнь на электрическом стуле. Если это так вышло, значит, так и должно быть”. По словам автора, смешно было рассчитывать, что присяжные поймут сложный акт психиатрической экспертизы, изложенный на техническом языке в судебном заседании. В “игровых” терминах можно формулировать основное заключение совсем просто: Девятилетний мальчишка решил (по причинам, ясно изложенным в суде),

что он должен кончить жизнь на электрическом стуле. Весь остаток своих дней он посвятил достижению этой цели; наконец, он ее достиг, используя в качестве мишени свою девушку.

2. Дальнейшую информацию о “Полицейских и разбойниках” и других играх, разыгрываемых заключёнными, можно найти в статье: Ernst F. H., Keating W. C. Psychiatric Treatment of the California Felon // American Journal of Psychiatry. 1964. V. 120. P. 974–979. (Эрнст Ф. Г., Китинг У. Ч. Психиатрическое лечение калифорнийских преступников // Американский журнал психиатрии. 1964. Т. 120. С. 974–979).

Глава 11

Игры в приёмной врача

Профессиональному специалисту по анализу игр важнее всего знать те игры, которые упрямо разыгрываются в терапевтических ситуациях. Их проще всего изучать непосредственно в приёмной врача. Игры эти делятся на три типа, в зависимости от роли “действующего”:

1. Игры, разыгрываемые терапевтами и исследователями: “Я только стараюсь вам помочь” и “Психиатрия”.

2. Игры, разыгрываемые людьми с профессиональной подготовкой в качестве пациентов терапевтических групп, например, “Оранжевая”.

3. Игры, разыгрываемые пациентами и клиентами: “Нищета”, “Деревенская бабушка”, “Дурачок” и “Деревянная нога”.

1. Оранжевая

Тезис. Это вариант игры “Психиатрия”, особенно упорно разыгрываемый молодыми учёными, работающими в области общественных наук, например, психологами-клиницистами. В обществе своих коллег эти люди склонны играть в “Психоанализ”, часто в шутку, употребляя при этом выражения вроде: “Проявляется ваша враждебность”, или: “Насколько механическим может стать защитный механизм?” Обычно это безобидное и приятное развлечение; оно является нормальной стадией их профессионального обучения, и если в группе оказывается парочка оригинальных личностей, оно может стать очень забавным. (Излюбленная фраза автора: “Я вижу, у вас здесь снова Национальная неделя телепатии”). В качестве пациентов психотерапевтической группы некоторые из этих людей могут позволить себе более серьёзную взаимную критику; поскольку в этих условиях такое занятие не слишком плодотворно, терапевт должен уметь ему противодействовать. После этого игра может перейти в “Оранжевую”.

У нынешней образованной молодёжи вырабатывается преувеличенное почтение к тому, что они называют “подлинными чувствами”. Выражению такого чувства предшествует объявление о его приходе.

После объявления чувство описывается, или скорее представляется группе, как если бы это был редкий цветок, который следует рассматривать с благоговением. Реакции других членов группы встречаются весьма торжественно, сами же они принимают вид знатоков в ботаническом саду. На жаргоне анализа игр, они решают проблему, достойно ли это чувство быть выставленным в Национальной галерее чувств. Вмешательство терапевта с его вопросами может вызвать сильное негодование, как поведение грубияна, комкающего неуклюжими пальцами нежные лепестки редкостного экзотического растения. Естественно, у терапевта возникает мысль, что для лучшего понимания анатомии и физиологии цветка придётся, может быть, его рассечь.

Антитезис. Решающим для лечения антитезисом служит ироничность только что приведённого описания. Если позволить этой игре развиваться, она может продолжаться без изменения годами, вследствие чего у пациента может выработаться представление, будто он испытал “терапевтический опыт”, в течение которого “выражал враждебность” и научился “реагировать на чувства” более совершенным образом, дающим ему преимущества по сравнению с менее счастливыми коллегами. Между тем, может оказаться, что получено очень мало результатов, имеющих динамическое значение и, во всяком случае, затраченное время было использовано в терапевтических целях не наилучшим образом.

Ирония нашего вступительного описания направлена не против пациентов, а против их учителей и культурной среды, поощряющей подобную сверхутончённость. Скептическое замечание, сделанное в надлежащий момент, может успешно избавить таких пациентов от влияния Родительского фатовства и привести их к более здоровому, менее эгоцентрическому способу общения. Вместо культивирования чувств в чём-то вроде парника они дадут им расти естественным образом и соберут урожай, когда они созреют.

Самое очевидное преимущество этой игры — внешнее психологическое, поскольку в ней избегают близости, устанавливая специальные условия выражения чувств и специальные ограничения на реакции присутствующих.

2. Я только стараюсь вам помочь

Тезис. Эта игра может разыгрываться в любой профессиональной ситуации, а не только у психотерапевтов и в благотворительных учреждениях. Но чаще всего и в наиболее развитой форме она

встречается среди социальных работников с определённым типом подготовки. Автор уяснил себе анализ этой игры при любопытных обстоятельствах. Во время покера все участники вышли из игры, кроме двух — учёного-психолога и бизнесмена. Бизнесмен, у которого были хорошие карты, делал ставки. Психолог, у которого карты были непобедимы, повышал их. Бизнесмен выглядел озадаченным, на что психолог шутливо заметил: “Не расстраивайтесь, я ведь только стараюсь вам помочь!” Бизнесмен колебался, но наконец выложил свои карты. Психолог показал, что он выиграл, после чего партнёр в раздражении отшвырнул свои карты. Остальные присутствующие по окончании игры сочли себя вправе посмеяться над шуткой психолога, а проигравший уныло заметил: “Да, уж вы мне помогли!” Психолог бросил на автора многозначительный взгляд, намекая, что шутка вышла в действительности за счёт психиатрической профессии. Именно в этот момент автору стала понятна структура игры.

Сотрудник учреждения или терапевт любой специальности даёт клиенту или пациенту некоторый совет. Пациент приходит снова и сообщает, что рекомендация не привела к требуемому результату. Сотрудник смиренно пожимает плечами и делает новую попытку. Если он достаточно внимателен, он может заметить у себя в этот момент некоторое чувство подавленности; но, так или иначе, он пытается ещё раз. Обычно он не испытывает особой потребности проанализировать свои мотивы, поскольку знает, что его коллеги с аналогичной подготовкой поступают так же, что он ведёт дело “правильно” и может рассчитывать на полную поддержку своего начальства.

Если он встретился с упорным игроком, например, с враждебно настроенным пациентом, одержимым навязчивой идеей, то с каждым разом ему будет всё труднее бороться с чувством беспомощности. Он теряется, и ситуация продолжает ухудшаться. В крайнем случае он может столкнуться с разгневанным параноиком, который в один прекрасный день врывается к нему с криком: “Вот что я из-за тебя наделал!” И тогда его фрустрация выходит наружу в виде высказанной или невысказанной мысли: “Но ведь я только старался вам помочь!” Его замешательство при виде неблагодарности может причинить ему серьёзное страдание, что указывает на сложные мотивы, лежащие в основе его собственного поведения. Это замешательство и является вознаграждением игры.

Не следует смешивать людей, которые действительно оказывают помощь, с играющими в “Я только стараюсь вам помочь” (ЯТ-

СВП). Формулы “Думаю, мы сможем этому помочь”, “Я знаю, что делать”, “Я здесь как раз для того, чтобы вам помочь” или “Я помогу вам, мой гонорар такой-то” отличаются от “Я только стараюсь вам помочь”. Первые четыре — добросовестные предложения Взрослого предоставить профессиональную квалификацию в распоряжение отчаявшегося пациента или клиента; напротив, ЯТСВП имеет скрытый мотив, более важный для определения исхода лечения, чем профессиональная квалификация. Мотив этот основан на позиции, что люди неблагодарны и вызывают разочарование. Перспектива успеха тревожит Родителя такого профессионала, толкая его к саботажу, поскольку успех может угрожать его позиции. Игрок в ЯТСВП нуждается в подтверждении, что помощь будет отвергнута, как бы ревностно её ни предлагали. Клиент отвечает ему игрой “Посмотри, как я старался” или “Вы мне ничем не поможете”. Более гибкие игроки способны на компромисс: люди могут принимать помощь, но им требуется для этого много времени. Понятно, почему терапевт испытывает чувство неловкости, получив быстрый результат: он знает, что на собраниях персонала это вызовет критику некоторых его коллег. Упорным игрокам в ЯТСВП, какие встречаются среди социальных работников, можно противопоставить хороших юристов, помогающих своим клиентам без личных затруднений и сентиментальности. В таких случаях нет скрытой напряжённости, но есть мастерство.

Некоторые учебные заведения, готовящие социальных работников, похожи на академии, устроенные главным образом для обучения профессиональных игроков в ЯТСВП; окончившим такие заведения нелегко воздержаться от этой игры. Пример, иллюстрирующий приведённые выше соображения, рассматривается дальше, при описании дополнительной игры “Нищета”.

Нетрудно обнаружить ЯТСВП и её разновидности в повседневной жизни. Эта игра разыгрывается друзьями семьи и родственниками (например, “Могу достать вам по дешёвке”), а также взрослыми, работающими с детскими группами. Это излюбленная игра родителей, на которую их отпрыски отвечают дополнительной игрой — обычно “Вот что я из-за тебя наделал”. В общественном отношении это может быть вариантом “Шлемиля”, в котором ущерб причиняется не импульсивно, а в процессе оказания помощи; клиент изображает здесь жертву, часто разыгрывающую “Почему мне всегда не везёт?” или один из вариантов этой игры.

Антитезис. Чтобы отклонить предложение игры, профессионал может прибегнуть к различным приёмам; выбор зависит от со-

стояния его отношений с пациентом и в особенности от установки Ребёнка пациента.

1. Классический антитезис психоанализа наиболее радикален и труднее всего переносится пациентом. Предложение полностью игнорируется. Пациент предлагает игру всё более упорно. Наконец, он впадает в состояние отчаяния, выражающееся в раздражении или депрессии; это и свидетельствует, что игра подавлена. Такая ситуация может привести к полезному столкновению.

2. Более мягкий (но не слишком вежливый) вид столкновения можно испытать при первом же предложении. Терапевт объясняет, что он не начальник пациента, а врач.

3. Ещё более мягкий способ — ввести пациента в терапевтическую группу и предоставить процедуру другим пациентам.

4. В случае острого расстройства может оказаться необходимым подыгрывать пациенту в течение начальной фазы. Таким пациентом должен заняться психиатр с врачебным образованием, который может предписать ему медикаменты и некоторые гигиенические меры, сохраняющие ценность для лечения таких людей даже в нашу эпоху транквилизаторов. Если врач наряду с медикаментами предписывает пациенту гигиенический режим, включающий, например, ванны, упражнения, отдых и регулярные приёмы пищи, то возможны следующие случаи: (1) пациент соблюдает режим и чувствует себя лучше; (2) пациент скрупулёзно соблюдает режим и жалуется, что это ему не помогает; (3) пациент при случае упоминает, что забыл выполнить предписания или отступил от режима, потому что от этого нет никакого прока. Во втором и третьем случае психиатр решает, подготовлен ли пациент на этой стадии к анализу игр, или же ему требуется какая-либо другая форма лечения перед применением психотерапии. Прежде чем перейти к дальнейшим мерам, психиатр должен тщательно оценить соотношение между аккуратностью соблюдения режима и тенденцией пациента разыгрывать игры.

С другой стороны, для пациента антитезис гласит: “Не говорите мне, что я должен делать, чтобы помочь себе; я скажу вам, что сделать, чтобы помочь мне”. Если известно, что терапевт — Шлемиль, то правильный антитезис для пациента следующий: “Не помогайте мне, помогите себе”. Но у серьёзных игроков в “Я только стараюсь вам помочь”, как правило, не хватает чувства юмора. Антитезисные ходы пациента обычно встречают неблагоприятный приём и могут вызвать у терапевта вражду на всю жизнь. В повседневной жизни подобные ходы должен предпринимать лишь тот, кто готов их

беспощадно довести до конца и принять на себя последствия. Например, оттолкнув родственника, который берётся “достать вам по дешёвке”, можно вызвать серьёзные домашние осложнения.

Анализ

Тезис: “Никто никогда меня не слушается”.

Цель: Облегчение чувства вины.

Роли: *Помощник*, Клиент.

Динамика: Мазохизм.

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

Общественный образец: Родитель — Ребёнок.

Ребёнок: “Что я теперь делаю?”

Родитель: “Вот что ты делаешь”.

Психологический образец: Родитель — Ребёнок.

Родитель: “Вот какой я правильный человек”.

Ребёнок: “Я заставлю тебя почувствовать, что не такой уж правильный”.

Ходы: (1). Просит указаний — получает указания. (2). Нарушает процедуру — получает выговор. (3). Доказывает, что процедура ошибочна — неявное извинение.

Преимущества: (1). Внутреннее психологическое — мученичество. (2). Внешнее психологическое — избежание признания несостоятельности. (3). Внутреннее общественное — “ПТА” проективного типа; неблагодарность. (4). Внешнее общественное — “Психиатрия” проективного типа. (5). Биологическое — шлепок от клиента, поглаживание от: начальства. (6). Экзистенциальное — все люди неблагодарны.

3. Нищета

Тезис. Тезис этой игры лучше всего сформулирован Генри Миллером в “Колоссе из Марусси”: “Это случилось, по-видимому, в тот год, когда я искал работу без малейшего намерения её найти. Вот тогда я и вспомнил, что при всей отчаянности моего положения — как мне тогда казалось — я даже не давал себе труда просматривать объявления в газетах”.

Эта игра — одна из дополнительных к игре “Я только стараюсь вам помочь” (ЯТСВП), в том виде, как её разыгрывают социальные работники, зарабатывающие себе этим на жизнь. “Нищета” столь же профессионально разыгрывается клиентом, зарабатывающим на жизнь этим способом. Автор располагает лишь небольшим

личным опытом, касающимся “Нищеты”; но следующая ниже история одной из его лучших учениц поможет выяснить природу этой игры и место, занимаемое ею в нашем обществе.

Мисс Блэк служила социальным работником в благотворительном учреждении, номинальная цель которого заключалась в “восстановлении трудовой ориентации” нуждающихся, для перевоспитания которых учреждение получало государственную субсидию; на практике это означало, что их побуждали искать и сохранять оплачиваемую работу. Согласно официальным отчётам, клиенты этого учреждения непрерывно “делали успехи”, но лишь немногие из них действительно приобретали трудовую ориентацию. В качестве объяснения ссылались на то, что большая часть из них в течение ряда лет состояла клиентами благотворительных учреждений, переходя от одного учреждения к другому, а иногда поддерживая отношения одновременно с пятью-шестью: таким образом, этих клиентов можно было рассматривать как “трудные случаи”. Мисс Блэк, получившая подготовку по анализу игр, скоро поняла, что персонал её учреждения разыгрывает по всем правилам игру в ЯТСВП, и задавалась вопросом, как на это реагируют клиенты. Чтобы это выяснить, она из недели в неделю опрашивала своих клиентов, сколько предложений работы они в действительности использовали. Она не без интереса обнаружила, что “нуждающиеся”, которые теоретически должны были усердно искать работу изо дня в день, в действительности затрачивали на это очень мало усилий, а их рассказы об этих усилиях нередко носили комический характер. Например, один человек сказал, что в поисках работы отвечает по крайней мере на одно объявление в день. “Какую работу вы ищете?” — спросила она. Он сказал, что хотел бы стать продавцом. “И вы отвечаете только на объявления о такой работе?” — последовал дальнейший вопрос. Он сказал, что именно так и поступает, но, к сожалению, он заика, что преграждает ему путь к избранной им профессии. Вскоре начальник мисс Блэк заметил, что она задаёт такие вопросы, и сделал ей выговор за “недозволенное давление” на клиентов.

Мисс Блэк решила, однако, продолжать свое дело и перевоспитывать некоторых из них. Она выбрала для этого физически здоровых и не имевших, по-видимому, никаких разумных причин продолжать пользоваться благотворительностью. С отобранной таким образом группой она провела беседу об играх ЯТСВП и “Нищета”. Когда они согласились с существом дела, она сказала, что если они не найдут работу, она пресечёт им доступ к благотворительным фондам и направит их в учреждения иного рода. Некоторые из них

почти сразу же нашли работу — иногда впервые за много лет. Но они были возмущены её поведением, и кое-кто написал жалобы ее начальству. Начальник вызвал её и сделал ей ещё более суровый выговор на том основании, что хотя её бывшие клиенты и работают, они в действительности не “перевоспитаны”. К этому он добавил, что дальнейшая служба мисс Блэк может оказаться под вопросом. Мисс Блэк, насколько она могла на это решиться, не рискуя далее своим положением, тактично попыталась выяснить, что же в этом учреждении считается “действительным перевоспитанием”. Разъяснений не последовало. Ей сказали только, что она “оказывает на людей недопустимое давление”, и ей не был поставлен в заслугу тот факт, что эти люди впервые за много лет содержали семьи своим трудом.

Поскольку она нуждалась в работе и опасалась потерять её, некоторые из её друзей попытались ей помочь. Почтенный учёный, глава психиатрической клиники, написал начальнику мисс Блэк, что слышал о проведённой ею весьма эффективной работе с клиентами благотворительного учреждения, и просил разрешить ей доклад по этому вопросу в его клинике. Начальник отказал.

В этом случае учреждением были установлены, в дополнение к местным правилам ЯТСВП, правила игры в “Нищету”. Между клиентами и сотрудниками действовало следующее молчаливое соглашение:

С: “Я попытаюсь тебе помочь (в предположении, что тебе не станет лучше)”.

К: “Я поищу работу (в предположении, что мне не удастся ее найти)”.

Если, вопреки соглашению, клиенту становится лучше, то учреждение теряет клиента, а клиент — доходы от благотворительности, так что обе стороны чувствуют себя наказанными. Если сотрудник вроде мисс Блэк, нарушая соглашение, заставляет клиента действительно найти работу, то учреждение наказывается жалобами клиента, которые могут привлечь внимание начальства, клиент же и в этом случае лишается доходов от благотворительности.

Пока обе стороны соблюдали подразумеваемые правила, обе они получали то, что им требуется. Клиент получал свой доход, зная, чего учреждение хочет от него взамен: “недостижимости” (как составной части ЯТСВП) и “клинического материала” (для изложения на конференциях персонала, “посвящённых клиентам”). Клиент с удовольствием подчинялся этим требованиям, что было одинаково приятно и ему, и учреждению. Таким образом, они превосходно

уживались, и ни одна сторона не испытывала потребности прервать столь устраивающие их отношения. Напротив, мисс Блэк, по существу, вместо “недостигаемости” добилась “достигаемости”, а вместо конференций, “посвящённых клиентам”, предложила конференцию, “посвящённую интересам общества”, и это обеспокоило всех остальных заинтересованных лиц, несмотря на то, что она всего лишь преследовала официально поставленные учреждению цели.

Следует сделать к этому два замечания. Во-первых, “Нищета” как игра, а не как состояние, обусловленное физической, умственной или экономической неспособностью, наблюдается лишь у некоторой части клиентов благотворительности. Во-вторых, эту игру поддерживают лишь социальные работники, обученные играть в ЯТСВП. Другие работники могут ее не поощрять.

Родственные игры — “Ветеран” и “Клиника”. “Ветеран” представляет собой то же симбиотическое отношение — на этот раз между Администрацией по делам ветеранов или родственными ей организациями и некоторым числом “профессиональных ветеранов”, пользующихся законными льготами, установленными для бывших военнослужащих-инвалидов. “Клиника” разыгрывается некоторым процентом больных, лечащихся в амбулаторных отделениях больших больниц. В отличие от играющих в “Нищету” или в “Ветерана”, пациенты, играющие в “Клинику”, не получают денежного вознаграждения, но получают другие преимущества. Они служат полезной общественной цели, поскольку готовы сотрудничать в подготовке медицинского персонала и в изучении болезней. Из этого они могут извлекать законное удовлетворение Взрослого, недоступное игрокам в “Нищету” или в “Ветерана”.

Антитезис. Антитезис, если его применение желательно, состоит в прекращении выплаты пособия. В отличие от большинства других игр, опасность при проведении антитезиса исходит здесь не столько от самого игрока, сколько от того факта, что это игра синтонна нашей культуре¹ и поддерживается игроками в дополнительную игру ЯТСВП. Угроза исходит от коллег по профессии и от возбуждённой публики, а также правительственных учреждений и союзов, защищающих чьи-либо интересы. Жалобы, сопровождающие проведение анти-“Нищеты”, могут привести к бурной реакции типа “Что же это делается?”, которую можно рассматривать как здоровую, конструктивную операцию или развлечение, даже если в некоторых случаях она препятствует искренним уси-

¹ Соответствует духу, тенденциям чего-либо — *Примеч. пер.*

лиям. В действительности вся американская политическая система демократических свобод основывается на праве задавать этот вопрос (что невозможно при многих других формах правления). Отсутствие такого права серьезно тормозит развитие общества в гуманном направлении.

4. Деревенская бабушка

Тезис. Прототипом может служить страдающая артритом болгарская крестьянка, которая продала свою единственную корову, чтобы на вырученные деньги съездить в университетскую клинику в Софии. Там её обследует профессор и находит её случай столь интересным, что показывает её на клинической демонстрации своим студентам. Он описывает не только патологию, симптомы и диагноз, но и лечение. Вся эта процедура наполняет её благоговением. Перед отъездом профессор даёт ей рецепт и объясняет лечение более подробно. Она преисполнена восхищения и говорит ему: “Какой вы чудесный человек, профессор!” — или какой-нибудь болгарский эквивалент этого выражения. Но она не получает лекарства по этому рецепту. Во-первых, в её деревне нет аптеки; во-вторых, если бы она и была, крестьянка ни за что не выпустила бы из рук столь ценный клочок бумаги. У неё нет также возможности выполнять другие предписания — соблюдать диету, проводить гидротерапию и так далее. И она живёт по-прежнему, скрючившись от болезни, но она счастлива, потому что теперь может всем рассказывать о чудесном лечении, предписанном ей большим профессором в Софии, которого она благодарит каждый вечер в своих молитвах.

Много лет спустя профессор проезжает в дурном настроении через эту деревню, по пути к богатому и капризному пациенту. Он узнает крестьянку, бросившуюся поцеловать ему руку и поблагодарить его за чудесный режим, который он ей когда-то назначил. Он благосклонно принимает её почтение и особенно польщён, узнав, какую пользу принесло его лечение. Настроение его настолько поднялось, что он даже не замечает, как сильно хромает его старая пациентка.

В общественных условиях “Деревенская бабушка” разыгрывается либо в невинной, либо в лицемерной форме, обе под девизом: “Какой вы чудесный человек, мистер Мергатройд!” (КВЧЧММ). При невинной форме игры Мергатройд и в самом деле чудесен. Это знаменитый поэт, художник, филантроп или учёный; наивные молодые женщины нередко проделывают долгий путь в надежде встретить-

ся с ним, чтобы восторженно сидеть у его ног и идеализировать его несовершенства. Более искушённая женщина, поставив себе целью вступить с таким человеком в связь или выйти за него замуж, искренне восхищается и ценит его, но хорошо видит его слабости. Она может даже эксплуатировать их, чтобы добиться желаемого. У женщин этих двух типов игра возникает из идеализации или эксплуатации несовершенств этого человека; невинность же игры состоит в их искреннем уважении к его достижениям, которые они в состоянии правильно оценить.

При лицемерной форме игры Мергатройд может быть чудесным человеком или не быть им, но встречается с женщиной, которая во всяком случае неспособна его по-настоящему оценить; это может быть, например, проститутка высшего класса. Она разыгрывает игру “Я, бедняжка” и использует КВЧЧММ в качестве простой лестии для достижения своих целей. В глубине души чудесный человек либо приводит её в замешательство, либо смешон ей. Но ей нет до него дела; интересуют ее только выгоды, которые из него можно извлечь.

Клинически “Деревенская бабушка” разыгрывается в тех же двух формах под девизом: “Какой вы чудесный человек, профессор!” (КВЧЧП). В невинной форме пациентка остаётся удовлетворённой до тех пор, пока может верить в КВЧЧП, что накладывает на терапевта обязанность хорошо себя вести в общественной и личной жизни. В лицемерной форме пациентка рассчитывает, что терапевт будет подыгрывать её КВЧЧП и подумает: “Вы необычайно восприимчивы!” (ВНВ). Как только он оказался в такой позиции, она может выставить его на смех, а затем перейти к другому терапевту; если этот последний не даст себя одурачить, он сумеет, возможно, ей помочь.

Для пациентки простейший способ выиграть в КВЧЧП — не выздоравливать. Если она коварна, она может предпринять более преднамеренные шаги с целью выставить терапевта на смех. Одна женщина разыграла КВЧЧП со своим психиатром без какого-либо облегчения симптомов; наконец, она рассталась с ним, со всяческими любезностями и извинениями. Затем она направилась за помощью к своему священнику и разыграла с ним ту же игру. Через несколько недель она втянула его во вторую степень “Изнасилования”. После этого она рассказала по секрету своему соседу, каким разочарованием было для неё, что столь превосходный человек, как преподобный Блэк, в минуту слабости мог посягнуть на столь невинную и непривлекательную женщину, как она. Конечно, зная его жену, она могла бы ему это простить, но всё же, и т. д. Это признание

вырвалось у неё совсем неумышленно, и только потом она, “к своему ужасу”, вспомнила, что её сосед был старшим по положению в той же церкви. В игре с психиатром она выиграла, не выздоровев; в игре со священником выиграла, соблазнив его, хотя и отказывалась это признать. Но другой психиатр ввёл её в терапевтическую группу, где она не могла маневрировать, как раньше. Тогда, не имея возможности заполнять лечебные часы играми КВЧЧП и ВНВ, она стала внимательно присматриваться к своему поведению и с помощью группы смогла избавиться от обеих своих игр — КВЧЧП и “Изнасилования”.

Антитезис. Терапевт должен решить, невинно ли разыгрывается игра и не следует ли, в этом случае, разрешить пациентке продолжать игру для её же блага, пока её Взрослый не станет достаточно уверенным, чтобы можно было рискнуть применить контрмеры. Если игра не является невинной, контрмеры следует принять при первой же подходящей возможности, как только пациентка будет достаточно подготовлена, чтобы понимать происходящее. Терапевт решительно отказывается давать советы, а когда пациентка принимается протестовать, он даёт ей понять, что это не просто “Психиатрия в виде покера”, а продуманная линия. В надлежащее время его отказы либо приведут пациентку в ярость, либо вызовут острые симптомы тоски. Следующий шаг зависит от тяжести состояния пациентки. Если она слишком расстроена, надо воздействовать на её резкие реакции соответствующими психиатрическими или аналитическими процедурами для восстановления терапевтической ситуации. При лицемерной форме игры первая цель состоит в том, чтобы отделить Взрослого от лицемерного Ребёнка, с тем, чтобы игру можно было проанализировать.

В общественных ситуациях следует избегать интимности с игроками в КВЧЧММ; каждый умный импресарио внушает это своим клиентам. С другой стороны, женщины, разыгрывающие лицемерную форму КВЧЧММ, если их удаётся де-КВЧЧММ-овать, нередко оказываются интересными и интеллигентными и могут быть очень приятны в качестве знакомых семьи.

5. Психиатрия

Психиатрию как процедуру следует отличать от “Психиатрии” как игры. По имеющимся данным, представленным в надлежащей клинической форме в научных изданиях, при лечении психиатрических расстройств могут быть полезны, например, следующие под-

ходы: шоковая терапия, гипноз, лекарства, психоанализ, ортопсихиатрия и групповая терапия. Имеются и другие, менее употребительные методы, о которых здесь не будет речи. Любой из них может быть использован в игре “Психиатрия”, основанной на позиции “я целитель”, которая подтверждается дипломом: “здесь сказано, что я целитель”. Надо заметить, что это, во всяком случае, конструктивная, благожелательная позиция, и что люди, играющие в “Психиатрию”, могут сделать много добра, если они профессионально подготовлены.

Кажется, однако, вероятным, что терапевтические результаты кое в чём улучшились бы, если бы умерилось терапевтическое рвение. Антитезис давно уже превосходно сформулировал Амбруаз Парэ, сказавший: “Я лечу их, но исцеляет их Бог”. Это поучение сообщается каждому студенту-медику, наряду с другими, как, например, *primus non nocere*¹, и выражениями вроде *vis medicatrix naturae*². Вряд ли, однако, эти древние предостережения внушаются терапевтам без медицинского образования. Позиция “Я — целитель, потому что здесь сказано, что я целитель” представляется ущербной, её лучше было бы заменить чем-нибудь в таком роде: “Я буду применять лечебные процедуры, которым меня научили, в надежде, что они принесут некоторую пользу”. Это делает невозможными игры, основанные на позиции: “Поскольку я — целитель, вы сами виноваты в том, что не выздоравливаете” (например, “Я только стараюсь вам помочь”), или на позиции “Поскольку вы — целитель, я ради вас выздоровею” (например, “Деревенская бабушка”). Конечно, всё это в принципе известно любому добросовестному терапевту. Без сомнения, любому терапевту, когда-либо доложившему хоть один случай в клинике с хорошей репутацией, всё это было разъяснено. И обратно, хорошую клинику можно определить как такую, в которой терапевтам разъясняют такие вещи.

С другой стороны, игра в “Психиатрию” чаще вторгается в работу с теми пациентами, которых до того лечили менее компетентные терапевты. Например, некоторые пациенты тщательно выискивают слабых психоаналитиков и переходят от одного к другому, доказывая этим свою неизлечимость и выучиваясь между тем всё искуснее играть в “Психиатрию”; в конечном счёте даже первоклассному клиницисту бывает трудно отделить зерно от мякины. Вот двойное взаимодействие со стороны пациента:

¹Прежде всего, не вреди (*лат.*). — *Примеч. пер.*

²Целебная сила природы (*лат.*). — *Примеч. пер.*

Взрослый: “Я пришёл, чтобы меня вылечили”.

Ребёнок: “Вы никогда меня не вылечите, но вы научите меня быть лучшим невротиком (то есть лучше играть в “Психиатрию”).

Аналогично разыгрывается “Психическое здоровье”; в этом случае утверждение Взрослого гласит: “Всё пойдёт лучше, если я буду следовать принципам психического здоровья, о которых я читал и слышал”. Одна пациентка научилась у одного терапевта играть в “Психиатрию”, у другого — в “Психическое здоровье”, а затем, в результате усилий третьего, начала превосходно разыгрывать “Анализ взаимодействий”. Когда это было откровенно объяснено ей, она согласилась прекратить игру в “Психическое здоровье”, но попросила разрешения продолжать играть в “Психиатрию”, так как это улучшает её самочувствие. Психиатр (специалист по анализу взаимодействий) согласился. В течение нескольких месяцев она продолжала еженедельно рассказывать свои сны и истолковывать их. Наконец — отчасти, может быть, из Простой благодарности — она решила, что может быть интересно разобраться в том, что с нею в действительности происходит. Она всерьёз заинтересовалась анализом взаимодействий, с хорошими результатами.

Разновидностью “Психиатрии” является “Археология” (автор обязан этим термином доктору Норману Рейдеру из Сан-Франциско); в этой игре пациентка придерживается позиции, что всё пойдёт на лад, стоит ей только, фигурально выражаясь, найти, где в первый раз заело. Это приводит к постоянным размышлениям о событиях детства. В некоторых случаях терапевт позволяет втянуть себя в игру “Критика”, в которой пациентка описывает свои переживания в разных ситуациях, а терапевт говорит ей, что с этими переживаниями не в порядке. Игра в “Самовыражение”, распространённая в некоторых терапевтических группах, основывается на догме: “Чувства — это хорошо”. Например, пациент, употребляющий грубую брань, может иметь успех или, по крайней мере, пользоваться негласным одобрением. Но в более изощрённой группе такое поведение будет вскоре разоблачено как игра.

Некоторые члены терапевтических групп приобретают неплохой навык в распознавании игр типа “Психиатрия”; если они полагают, что новый пациент разыгрывает “Психиатрию” или “Анализ взаимодействий”, а не добивается лучшего понимания с помощью узаконенных групповых процедур, они вскоре сообщают ему об этом. Женщина, перешедшая из группы “Самовыражение” в одном городе в более изощрённую группу в другом городе, рассказала историю о бывшей у неё в детстве кровосмесительной связи.

Вместо благоговейного ужаса, на который она привыкла рассчитывать, часто повторяя этот рассказ, она столкнулась с равнодушием, что привело её в ярость. Она с удивлением обнаружила, что новую группу больше интересует её раздражение, рассматриваемое как ход в игре, чем её историческое кровосмешение. Тогда она гневно бросила им, как ей казалось, тягчайшее оскорбление: обвинила их в том, что они не фрейдисты. Конечно, сам Фрейд относился к психоанализу серьезнее и отказался сделать из него игру, заявив, что сам он — не фрейдист.

Недавно был разоблачён новый вариант “Психиатрии” под названием “Скажи мне” — нечто похожее на общественное развлечение “Двадцать вопросов”. Уайт рассказывает сон или действительное происшествие, а другие члены группы, часто включая терапевта, пытаются истолковать его, задавая относящиеся к нему вопросы. До тех пор, пока Уайт отвечает на вопросы, ему задают всё новые; наконец, кто-нибудь находит вопрос, на который Уайт не может ответить. Тогда Блэк откидывается назад с многозначительным взглядом, говорящим: “Ага! Вот если бы вы сумели ответить на *этом* вопрос, вам наверное стало бы лучше; таким образом, я внёс свой вклад”. (Эта игра отдалённо напоминает “А почему бы вам не... Да, но...”). Некоторые терапевтические группы почти исключительно опираются на эту игру, и это может длиться годами, с незначительным изменением или успехом. “Скажи мне” предоставляет Уайту (пациенту) широкое поле для манёвра. Он может, например, подыгрывать, изображая несостоятельность, или сопротивляться, отвечая на все предлагаемые вопросы; в последнем случае остальные участники вскоре проявляют раздражение и уныние; в самом деле, он сумел переложить вину на них: “Я ответил на все ваши вопросы, а вы меня не вылечили; чего же вы после этого стоите?”

“Скажи мне” разыгрывается также в школьных классах, где ученики знают, что для того, чтобы “правильно” ответить учителю определённого типа на “вопрос с открытым концом”¹, надо не обрабатывать фактические данные, а догадаться, какого из нескольких возможных ответов ждет учитель. Педантический вариант встречается в преподавании древнегреческого языка; учитель всегда имеет преимущество над учеником и может выставить его в глупом виде, указав какое-нибудь тёмное место в тексте. Та же игра часто встречается в преподавании древнееврейского языка.

¹Имеются в виду, очевидно, вопросы в виде незаконченной фразы, которую ученик должен закончить. — *Примеч. пер.*

6. Дурачок

Тезис. Тезис “Дурачка” в его мягкой форме таков: “Я смеюсь вместе с вами над собственной неловкостью и глупостью”. Но люди с серьезными расстройствами могут разыгрывать эту игру угрюмо: “Я глуп, так уж я устроен, так помоги же мне”. Обе формы разыгрываются с депрессивной позиции. “Дурачка” следует отличать от “Шлемиля”, где позиция более агрессивна, а неловкость является заявкой на прощение. Его следует также отличать от “Клоуна”, который является не игрой, а развлечением, укрепляющим позицию: “Я милый и безобидный”. Критическое действие в “Дурачке” состоит для Уайта в том, чтобы заставить Блэка назвать его глупым или реагировать так, как если бы он был глуп. Для этого Уайт ведёт себя как Шлемиль, но не просит прощения; напротив, прощение ему неприятно, поскольку ставит под угрозу его позицию. Или же он ведёт себя как клоун, но без всякого намёка, что он дурачится; он хочет, чтобы его поведение принималось всерьёз, как доказательство подлинной глупости. Это даёт значительный выигрыш: чем меньше Уайт учится, тем больше эффективность его игры. Таким образом, в школе ему не приходится учиться, а на работе незачем особенно стараться, раз он не добивается продвижения по службе. Ещё с детства он знает из опыта, что пока он дурачок, все будут им довольны, что бы они там ни говорили. И вдруг, к удивлению людей, в случае стресса оказывается, что он вовсе не глуп: стоит ему только захотеть, он находит выход из положения, так что он не более глуп, чем “глупый” младший сын в волшебных сказках.

Антитезис. Антитезис к лёгкой форме очень прост. Не играя, не смеясь над неуклюжестью и не браня за глупость, игрок в анти-“Дурачка” тем самым приобретает себе друга на всю жизнь. Одна из тонкостей здесь состоит в том, что игра часто разыгрывается циклотимиками, или маниакально-депрессивными личностями. Когда такой человек находится в эйфории, можно подумать, что ему и в самом деле хочется, чтобы его товарищи присоединились к его насмешкам над самим собой. Часто от этого трудно удержаться, так как “Дурачок”, по-видимому, обижается на отказ — в некотором смысле он и в самом деле обижается, поскольку ставится под угрозу его позиция и портится игра. Но когда наступает депрессия, при которой выходит наружу его обида на тех, кто смеялся вместе с ним или над ним, тогда и обнаруживается, что воздерживавшийся от смеха действовал правильно. Может случиться, что в состоянии

замкнутости пациент только его может выносить и только с ним хочет говорить, а прежних “друзей”, получавших удовольствие от игры, теперь считает врагами.

Бесполезно говорить Уайту, что он в действительности не глуп. Может быть, он и в самом деле умственно ограничен и хорошо это знает, из чего вначале и возникла игра. Но при этом он может обладать превосходством в какой-нибудь специальной области — часто в психологической проницательности. Не мешает проявить уважение к таким способностям, какого они заслуживают; это вовсе не то, что неуклюжие попытки “утешения”. Такие попытки могут доставить ему лишь горькое удовлетворение от того, что другие люди ещё глупее его, но это слабое утешение. Такое “утешение” заведомо не является самой разумной терапевтической процедурой; обычно оно служит ходом в игре “Я только стараюсь вам помочь”. Антитезис к “Дурачку” состоит не в замене его другой игрой, а просто в воздержании от игры в “Дурачка”.

Более трудной задачей является антитезис к угрюмой форме игры, поскольку угрюмый игрок пытается вызвать не хохот или насмешку, а беспомощность или раздражение, с которыми он хорошо умеет справляться под девизом “Так помоги же мне”. Таким образом он выигрывает в любом случае. Если Блэк ничего не делает, то это от чувства беспомощности, а если что-нибудь делает, то от раздражения. Поэтому те же люди склонны разыгрывать игру “А почему бы вам не... Да, но...”, доставляющую им то же удовлетворение в более мягкой форме. Здесь нет лёгкого решения и не видно, как его искать, пока не будет лучше понята психодинамика этой игры.

7. Деревянная нога

Наиболее драматическая форма “Деревянной ноги” — “Ссылка на ненормальность”. На языке анализа взаимодействий это переводится так: “Чего вы хотите от человека с такими расстроенными эмоциями, как у меня, — не могу же я удержаться от убийства!” На это ожидается ответ суда: “Конечно, нет: мы не можем требовать от вас этого!” “Ссылка на ненормальность” разыгрывается как юридическая игра, приемлемая в американской культуре; её следует отличать от общепринятого принципа, в силу которого разумный человек не считает ответственным за свои поступки больного, страдающего глубоким психозом. Насколько известно автору, в некоторых странах существует практика, оправдывающая сколь

угодно преступное поведение определёнными обстоятельствами: в Японии таким обстоятельством считается опьянение, в России — военная служба во время войны.

Тезис “Деревянной ноги” следующий: “Чего вы хотите от человека с деревянной ногой?” Если ставить вопрос таким образом, то, разумеется, никто не будет ждать от человека с деревянной ногой ничего, кроме управления своим креслом. С другой стороны, во время второй мировой войны в госпиталях для ампутированных показывали человека с деревянной ногой, исполнившего — притом профессионально — джиттербаг¹. Есть слепые — юристы и политические деятели (в родном городе автора в настоящее время мэром является слепой), глухие, занимающиеся психиатрией, и безрукие, умеющие печатать на машинке.

Может быть, незачем вмешиваться до тех пор, пока человек с подлинным, преувеличенным или даже мнимым недостатком доволен своей судьбой. Но когда он является к психиатру для лечения, возникает вопрос, пользуется ли он своей жизнью наилучшим для него способом и не может ли он подняться выше своего недостатка. При этом терапевт встретится в нашей стране с неодобрением большей части образованной публики. Даже ближайшие родственники пациента, громче всех жаловавшиеся на причиняемые его инвалидностью неудобства, в конечном счёте могут обратиться против терапевта, если у пациента наступит решительное улучшение. Специалисту по анализу игр это вполне понятно, хотя его задача и не становится от этого легче. Все играющие в “Я только стараюсь вам помочь” пугаются угрозы прекращения игры, как только появляются первые признаки того, что пациент начинает полагаться на себя; иногда они прибегают к почти невыносимым ухищрениям, чтобы прервать лечение.

Обе стороны дела видны на примере заики-клиента мисс Блэк, упомянутого при описании игры “Нищета”. Этот человек разыгрывал классическую форму “Деревянной ноги”. Он не мог найти работу и правильно приписывал это тому обстоятельству, что он заика, поскольку единственной интересовавшей его профессией была, по его словам, профессия продавца. Как свободный гражданин, он вправе был искать себе работу в любой избранной им области; но поскольку он был заика, его выбор вызывал некоторые сомнения в чистоте его мотивов. Когда же мисс Блэк попыталась разрушить

¹Танец с быстрыми движениями и прыжками под джазовую музыку, популярный в 40-х годах. — *Примеч. пер.*

эту игру, реакция попечительного учреждения оказалась для неё весьма неблагоприятной.

“Деревянная нога” особенно пагубна в клинической практике, поскольку пациент может найти терапевта, играющего в ту же игру, с тем же оправданием, а тогда успех невозможен. Это сравнительно легко устраивается в случае “Идеологического оправдания”: “Чего вы хотите от человека, живущего в таком обществе?” Один пациент комбинировал это с “Психосоматическим оправданием”: “Чего вы хотите от человека с психосоматическими симптомами?” Он нашёл одного за другим несколько терапевтов, согласившихся с одним из этих оправданий, но не с другим: ни один из них не дал ему удобно устроиться в занятой им позиции, приняв оба оправдания, и не сдвинул его с позиции, отклонив оба. Таким образом он доказал, что психотерапия не приносит людям пользы.

Вот некоторые из оправданий, которыми пользуются пациенты: простуда, травма головы, ситуационный стресс, стресс от современной жизни, американская культура и экономическая система. Начитанному игроку нетрудно найти поддерживающие его аргументы: “Я пью, потому что я ирландец”; “Этого не было бы, если бы я жил в России или на Таити”; но в действительности больные в психиатрических больницах в России и на Таити очень похожи на американских больных [1]. Специфические оправдания типа “Всё из-за них” или “Меня подвели” всегда следует оценивать очень осторожно — как в клинической практике, так и в общественных исследовательских программах.

Несколько более изощрёнными являются оправдания вроде: “Чего вы хотите от человека, который (а) происходит из разбитой семьи; (б) является невротиком; (в) подвергается анализу; (г) страдает от болезни под названием алкоголизм?” Эти вопросы увенчиваются заявлением: “Если я перестану это делать, я потеряю способность это анализировать, а тогда вовсе не смогу выздороветь”.

“Деревянной ногой” соответствует двойственная игра “Рикша” с тезисом: “Если бы только в этом городе были (рикши; утконосы и ехидны; девушки, говорящие по-древнеегипетски), то со мной никогда не случилась бы такая напасть”.

Антигезис. Анти-“Деревянная нога” не представляет трудностей, если терапевт способен ясно отличать своего собственного Родителя от Взрослого и если терапевтическая цель отчётливо понятна обеим сторонам.

Как Родитель, терапевт может быть либо “добрым” Родителем, либо “строгим”. В роли “доброе” Родителя он может принять оправ-

дание пациента, в особенности если оно подходит к его собственной точке зрения, с возможной при этом рационализацией, что люди не ответственны за свои действия, пока не окончено лечение. В роли “строгого” Родителя он может отвергнуть оправдание и вступить с пациентом в состязание характеров. Обе эти позиции уже известны игроку в “Деревянную ногу”, и он знает, как извлечь максимальное удовлетворение из каждой.

В качестве Взрослого терапевт отклоняет обе эти возможности. Когда пациент спрашивает: “Чего вы хотите от невротика?” (или прибегает к другому оправданию, в зависимости от его текущей программы), надлежащий ответ таков: “Я ничего не хочу от вас. Вопрос в том, чего вы сами от себя хотите?” Он выдвигает единственное требование — чтобы пациент всерьёз ответил на этот вопрос, и делает единственную уступку — предоставляет ему разумный срок для ответа, от шести недель до шести месяцев, в зависимости от отношений с пациентом, и от предыдущей подготовки пациента.

Библиография

1. Berne E. The Cultural Problem: Psychopathology in Tahiti // American Journal of Psychiatry. 1960. V. 116. P. 1076–1081. (Берн Э. Проблемы культуры: психопатология на Таити // Американский журнал психиатрии. 1960. Т. 116. С. 1076–1081).

Глава 12

Хорошие игры

Психиатр, находящийся в наилучшем и, быть может, единственно возможном положении для точного изучения игр, имеет дело, к несчастью, почти исключительно с людьми, чьи игры привели их к расстройствам. Это значит, что игры, предлагаемые для клинического исследования, все в некотором смысле “плохие”. А поскольку игры, по определению, основаны на скрытых взаимодействиях, все они должны содержать некоторый элемент эксплуатации. По этим двум причинам, практической и теоретической, поиск “хороших” игр оказывается трудным предприятием. “Хорошей” можно назвать такую игру, общественная полезность которой перевешивает сложность ее мотивов, особенно если игрок примирился с этими мотивами без тщеславия и цинизма. Иначе говоря, “хорошая игра” — это такая игра, которая идёт на благо другим игрокам и содействует развитию её “субъекта”. Поскольку даже при наилучших формах общественной деятельности и организации значительная часть времени будет затрачиваться на игры, поиски “хороших” игр следует усердно продолжать. Мы приводим здесь несколько примеров, сознавая при этом, что и число их, и качество их описания оставляют желать лучшего. Описываются игры “Выходной день кондуктора”, “Кавалер”, “Рад помочь”, “Домашний мудрец” и “Они будут гордиться, что знали меня”.

1. Выходной день кондуктора

Тезис. Строго говоря, это скорее развлечение, чем игра, и притом очевидным образом конструктивное для всех участников. Американский почтальон оправляется в Токио, чтобы помочь разносить письма своему японскому коллеге, или американский специалист по уху-горлу-носу проводит свой отпуск, работая в больнице на Гаити.

После этого он чувствует себя столь же отдохнувшим и может рассказывать столько же интересных историй, как если бы он поохотился в Африке или провёл это время за рулём на трансконтинентальных автострадах. Теперь “Выходной день кондуктора” получил официальную санкцию в виде Корпуса мира.

Однако “Выходной день конструктора” становится игрой, если работа имеет вторичное значение по сравнению с каким-нибудь скрытым мотивом и предпринимается лишь в виде спектакля для достижения иной цели. Но даже при этих обстоятельствах она сохраняет своё конструктивное значение и является одним из заслуживающих одобрения прикрытий для другой деятельности (которая, впрочем, тоже может быть конструктивной).

2. Кавалер

Тезис. Эта игра разыгрывается мужчинами, не находящимися под сексуальным давлением — иногда молодыми, состоящими в удачном браке или связи, чаще — пожилыми, благодушно смирившимися с моногамией или безбрачием. Найдя подходящую особу женского пола, Уайт пользуется любой возможностью отметить ее достоинства, никогда не переступая при этом границ, предписываемых ее общественным положением, семейными обстоятельствами и хорошим вкусом. Но в этих пределах он свободно проявляет свою выдумку, энтузиазм и оригинальность. Цель его — не соблазнить женщину, а продемонстрировать свою виртуозность в искусстве эффектного комплимента. Внутреннее общественное преимущество состоит в удовольствии, доставляемом женщине этим невинным художеством, и в оценке, которой она отвечает на искусство Уайта. В подходящих случаях, когда оба они понимают природу игры, всё это может развиваться до экстравагантности, с возрастающим удовольствием для обеих сторон. Конечно, светский человек поймёт, когда остановиться, и не перейдёт рубежа, за которым он станет скучным (из уважения к ней), или качество его представлений снизится (из уважения к собственной гордости и мастерству). Ради внешнего общественного преимущества “Кавалер” разыгрывается поэтами, которые столько же, если не больше, заинтересованы в оценке квалифицированной критики и широкой публики, как во взаимности вдохновившей их дамы.

Европейцы, кажется, всегда превосходили американцев в этой игре на почве романа, а англичане — в области поэзии. В нашей стране она стала достоянием поэтов фруктово-овощной школы: “Ваши глаза подобны авокадо, ваши губы — как огурцы и т. д.” “Кавалер” этого типа вряд ли может состязаться в элегантности с произведениями Геррика и Ловлеса или даже с циничными, но изобретательными сочинениями Рочестера, Роскаммона и Дорсета.

Антитезис. От женщины требуется некоторая утонченность, чтобы хорошо сыграть свою роль; она должна быть изрядно тупой или надутой, чтобы вовсе отказаться играть. Правильный ответ представляет собой вариант игры “Какой вы чудесный человек, мистер Мергатройд!”. (КВЧЧММ): “Я восхищена вашим искусством, мистер М.”. Если женщина реагирует механически или невосприимчива, она может ответить простым КВЧЧММ, но в этом случае не попадает в цель: Уайт предлагает ей для оценки не самого себя, но своё творчество. Грубый антитезис угрюмой женщины — это вторая степень “Изнасилования” (“Отвяжись, дурень”). Можно себе представить и ответ в стиле третьей степени “Изнасилования”, что в этих обстоятельствах, разумеется, невыразимо мерзко. Если женщина просто глупа, она разыгрывает первую степень “Изнасилования” — примет комплименты, лстящие её тщеславию, но не догадается оценить творческие усилия и способности Уайта. Вообще, игра оказывается испорченной всякий раз, когда женщина рассматривает поведение Уайта как попытку соблазнить её, а не как изящное представление.

Родственные игры. Игру “Кавалер” следует отличать от операций и процедур, выполняемых в ходе прямого ухаживания, которые являются простыми взаимодействиями без скрытого мотива. Женский аналог “Кавалера” можно было бы назвать “Лесть”¹; его часто разыгрывают на склоне лет галантные ирландские дамы.

Частичный анализ

Цель: Взаимное восхищение.

Роли: Поэт, Оценивающий субъект.

Общественный образец: Взрослый — Взрослый.

Взрослый (мужчина): “Вот как я умею сделать, чтобы тебе было хорошо”.

Взрослый (женщина): “И правда, мне хорошо от того, что ты сделал”.

Психологический образец: Ребёнок — Ребёнок.

Ребёнок (мужчина.): “Вот какие фразы я могу сочинять”.

Ребёнок (женщина): “И правда, ты очень талантлив”.

Преимущества: (1). Внутреннее психологическое — талантливость и подтверждение привлекательности. (2). Внешнее психологическое — избежание отвержения за ненужные сексуальные авансы. (3). Внутреннее общественное — “Кавалер”. (4). Внешнее обществен-

¹В подлиннике *Blarney*, от одноимённой деревни в графстве Корк, в Ирландии. — *Примеч. пер.*

ное — совсем не обязательно. (5). Биологическое — взаимное поглаживание. (6). Экзистенциальное — я умею жить изящно.

3. Рад помочь

Тезис. Уайт систематически оказывает помощь людям с некоторым скрытым мотивом. Возможно, он искупает прошлые дурные поступки, прикрывает нынешние, ищет друзей, чтобы их использовать, или домогается престижа. Но даже ставя под сомнение его мотивы, приходится отдать ему должное за его действия. В конце концов, люди способны прикрывать своё порочное прошлое, становясь ещё порочнее, эксплуатировать других с помощью страха, а не великодушия, и искать престижа дурными путями, а не хорошими. Некоторые филантропы более заинтересованы в состязании, чем в благотворительности: “Я дал больше денег (произведений искусства, акров земли), чем вы”. Опять-таки, можно ставить под сомнение их мотивы, но нельзя не отдать им должное за то, что они соревнуются конструктивным способом, а не деструктивным, как это делает множество людей. Люди (или народы), разыгрывающие “Рад помочь”, большей частью имеют друзей и врагов, причём чувства тех и других, может быть, оправданны. Их враги нападают на их мотивы и преуменьшают их действия, друзья же благодарны за действия и преуменьшают их мотивы. Поэтому так называемых “объективных” анализов этой игры практически не существует. Люди, претендующие на нейтралитет, очень скоро показывают, на чьей стороне они нейтральны.

Эта игра, как эксплуататорский манёвр, в значительной мере служит основой американских “паблик релейшенс”¹. Но клиенты с удовольствием в неё втягиваются, и это, быть может, наиболее приятная и конструктивная из коммерческих игр. В другой ситуации одна из самых предосудительных форм — это семейная игра с тремя участниками, в которой отец и мать соревнуются, добываясь любви своего Ребёнка. Но в этом случае, надо признать, выбор игры “Рад помочь” вызывает меньше возражений, поскольку есть так много других неприятных способов соревнования, например, “Мама тяжелее больна, чем папа” или “Почему ты любишь его больше, чем меня?”.

¹“Общественные отношения” — система организации контактов между людьми в торговле и промышленности, распространённая в США и имеющая целью создание благоприятных психологических условий для бизнеса. — *Примеч. пер.*

4. Домашний мудрец

Тезис. Это скорее сценарий, чем игра, но имеющий некоторые особенности игры. Воспитанный и образованный человек узнаёт как можно больше о разнообразных вещах, не относящихся к его профессии. Когда он, по возрасту, уходит от дел, он переезжает из большого города, где занимал ответственную должность, в маленький городок. Там скоро становится известно, что к нему можно обратиться с проблемами любого рода, от шума в двигателе до престарелой родственницы, и он поможет сам, если это в пределах его компетенции, или направит к квалифицированным специалистам. Вскоре он находит своё место в новом окружении в качестве “домашнего мудреца”, человека без претензий, но всегда готового выслушать собеседника. Эта игра лучше всего получается, если предварительно проконсультироваться с психиатром по поводу своих мотивов и возможных ошибок в этой роли.

5. Они будут гордиться, что знали меня

Тезис. Это — более достойный вариант игры “Я им покажу”, существующей в двух формах. В деструктивной форме Уайт “показывает им”, причиняя им вред. Так, он может поставить себя с помощью каких-нибудь манёвров в позицию превосходства, но не ради престижа или материальной выгоды, а потому что это даёт ему возможность проявить свою злость. В конструктивной форме Уайт тяжело трудится, не щадя усилий, чтобы приобрести престиж, но не ради мастерства или законного достижения (хотя эти соображения могут играть второстепенную роль), и не для того, чтобы причинить прямой ущерб своим врагам, а чтобы их глодала зависть и сожаление, что они так плохо с ним обошлись.

В игре “Они будут гордиться, что знали меня” Уайт работает не против интересов своих бывших партнёров, а за них. Он хочет показать им, что они поступили правильно, проявив к нему дружбу и уважение, убедить их, для их собственного удовлетворения, что их суждение было оправданно. Чтобы с уверенностью выиграть в этой игре, он должен преследовать достойные цели, пользуясь достойными средствами; в этом её превосходство над игрой “Я им покажу”. Та и другая могут быть не столько играми, сколько вторичными преимуществами успеха. Играми они становятся в том случае, если Уайт больше заинтересован в их воздействии на его врагов или друзей, чем в самом успехе.

Часть III

ВНЕ ИГР

Глава 13

Значение игр

1. Игры передаются из поколения в поколение. Излюбленную игру каждого индивида можно проследить в прошлом у его родителей, бабушек и дедушек, в будущем — у его детей; они, в свою очередь научат этой игре его внуков, если только не произойдёт какое-либо успешное вмешательство. Таким образом, анализ игр занимает своё место в большой исторической матрице, доказуемым образом охватывающей до ста лет в прошлом и предсказуемо проектирующейся в будущее по крайней мере лет на пятьдесят. Обрыв этой цепи, включающей не менее пяти поколений, может привести к результатам, умножающимся в геометрической прогрессии. Многие из ныне живущих индивидов имеют более двухсот потомков. При переходе от одного поколения к другому игры могут ослабевать или усиливаться, но имеется, по-видимому, сильная тенденция вступать в брак с людьми, играющими в игры того же семейства или того же рода. В этом историческое значение игр.

2. “Воспитание” детей прежде всего сводится к тому, что их учат, в какие игры играть. Разные культуры и разные общественные классы предпочитают разные типы игр, различные племена и семьи предпочитают различные варианты этих типов. В этом культурное значение игр.

3. Игры занимают, в некотором смысле, промежуточное положение между развлечениями и близостью. Развлечения при повторении приедаются, как официальные приёмы. Близость требует строгой осмотрительности; к ней не расположен ни Родитель, ни Взрослый, ни Ребёнок. Общество косо смотрит на искренность, допуская её лишь в частной жизни; здравый смысл знает, что ею легко злоупотребить, а Ребёнок боится её, потому что она разоблачает. Поэтому, чтобы избежать скуки развлечений, не подвергаясь опасности близости, большинство людей выбирает в качестве компромисса доступные им игры, которые в основном и заполняют наиболее интересные часы их общественной жизни. В этом — социальное значение игр.

4. Люди выбирают в качестве друзей, знакомых и близких других людей, играющих в те же игры. Поэтому поведение “всякого,

кто что-нибудь собой представляет” в данном общественном кругу (аристократия, молодёжная шайка, клуб, студенческое общежитие и т. п.), может показаться весьма странным представителям другого круга. Обратное, член некоторого общественного круга, меняющий свои игры, рискует быть из него вытесненным, но будет благожелательно принят в каком-либо другом кругу. В этом — личное значение игр.

Примечание

Теперь читатель в состоянии оценить основное различие между математической теорией игр и анализом игр, построенным на изучении взаимодействий. Математический анализ игр постулирует вполне рациональных игроков. Анализ взаимодействий рассматривает игры, которые нерациональны или даже иррациональны, и тем самым более реальны.

Глава 14

Игроки

Многие игры интенсивнее всего разыгрываются людьми, страдающими психическими расстройствами; вообще говоря, чем сильнее их расстройства, тем упрямее они играют. Любопытно, однако, что некоторые больные шизофренией, по-видимому, отказываются играть в игры, а с самого начала требуют искренности. В повседневной жизни игры разыгрываются с величайшим усердием двумя классами индивидов: Буками и Болванами, или Занудами.

Бука — это человек, сердитый на свою мать. При исследовании обнаруживается, что он был сердит на неё с раннего детства. Для этой обиды у него часто есть основания на уровне “Ребёнка”: она “сбежала” от него в критический период его детства, когда заболела и была в больнице, или родила слишком много братьев и сестёр. Иногда бегство может быть более намеренным: она отдала его на воспитание, чтобы снова выйти замуж. Во всяком случае, с тех пор он всегда дуться. Женщин он не любит, хотя бы он был Дон Жуаном. Поскольку позиция Буки была занята намеренно, это решение может быть изменено в любом возрасте, точно так же, как Ребёнок перестаёт дуться, когда наступает время обеда. Условия для изменения решения одни и те же у взрослого Буки и у мальчика. Он должен иметь возможность сохранить лицо, и надо предложить ему что-нибудь стоящее вместо привилегии дуться. Иногда достаточно изменить решение дуться, чтобы оборвать игру в “Психиатрию”, которая в противном случае могла бы длиться много лет. Это требует тщательной подготовки пациента и надлежащего выбора времени и подхода. Бестактность или грубость со стороны терапевта приводят к таким же результатам, как с капризным мальчиком; с течением времени пациент оплатит терапевту за дурное обращение, точно так же, как мальчик в конечном счёте отомстит бестактным родителям.

С Буками женского пола дело обстоит так же; *mutatis mutandis*¹, причём они сердиты на отца. Их “Деревянную ногу” (“Чего вы хотите от женщины, у которой был такой отец?”) терапевт-мужчина

¹С необходимыми изменениями (*лат.*). — *Примеч. пер.*

должен лечить, проявляя ещё больший дипломатический такт. Иначе он рискует оказаться в той же мусорной корзине, что и другие “мужчины, похожие на отца”.

Немного Болвана есть в каждом из нас; цель анализа игр — свести его к минимуму. Болван — это человек, слишком чувствительный к Родительскому влиянию. В критические моменты это мешает его Взрослому процессу обработки данных и его Детской непосредственности, что приводит к неуместному и неуклюжему поведению. В крайних случаях болван граничит с Подлизой, Задавакой и Прилипалой. Не следует смешивать Болвана с растерянным шизофреником, у которого не функционирует Родитель и очень слабо — Взрослый, так что ему приходится справляться с миром в состоянии эго запутавшегося Ребёнка. Любопытно, что в обиходе “Болван” — эпитет, применяемый только к мужчинам, или изредка к мужеподобным женщинам. Ханжа — слово, применяемое к женщинам, изредка к мужчинам с женоподобными чертами; Ханжа в ещё большей мере содержит в себе Зануду, чем Болван.

Глава 15

Пример

Рассмотрим следующий разговор между пациенткой (П) и терапевтом (Т):

П: “У меня новый замысел — прийти вовремя”.

Т: “Попробую с вами сотрудничать”.

П: “Я не о вас забочусь. Я это делаю для самой себя. . . Угадайте, что я получила на экзамене по истории!”

Т: “4+”.

П: “Откуда вы знаете?”

Т: “Потому что вы боитесь получить 5”.

П: “Да, у меня вышло 5, но я просмотрела мою работу, вычеркнула три правильных ответа и написала вместо них неверные”.

Т: “Вот такой разговор мне нравится. В нём нет Болвана”..

П: “Знаете ли, вчера вечером я думала, насколько хорошо идёт дело. По моим подсчётам, во мне осталось всего 17% Болвана”.

Т: “Ну что ж, сейчас у вас ноль, так что в следующий раз можете себе позволить 34%”.

П: “Всё это началось шесть месяцев назад, тогда я смотрела на мой кофейник и впервые его по-настоящему увидела. И знаете, теперь я ведь слышу, как поют птицы, я смотрю на людей, и они в самом деле живые люди, а что лучше всего, я сама живая. Не просто живая, а вот сейчас и здесь. Недавно я смотрела в музее на картину, и тут подошёл человек и сказал: «Как хорош Гоген, не правда ли?» Я сказала: «И вы тоже хороший». И мы оттуда вышли и выпили вместе, и он чудесный парень”.

Этот текст предлагается как свободный от игр и Болвана разговор между автономными Взрослыми; к нему следует комментарий.

“У меня новый замысел прийти вовремя”. Это заявление следовало за фактом. Пациентка почти всегда опаздывала. На этот раз она пришла вовремя. Если бы точность была “актом воли”, то есть насилием Родителя над Ребёнком, от которого тот вскоре избавится, то заявление было бы сделано до факта: “Я опоздала в последний раз”. Такое заявление было бы попыткой начать игру. Заявление

пациентки носило иной характер. Это было решение Взрослого, замысел, а не “твёрдость характера”. В дальнейшем пациентка также не опаздывала.

“Попробую сотрудничать”. Это было не “поддерживающее” высказывание и не первый ход новой игры “Я только стараюсь вам помочь”. Время, назначенное пациентке, приходилось как раз после обеденного перерыва терапевта. Так как она обычно опаздывала, он и сам привык опаздывать, пользуясь освободившимся временем. Когда она сделала своё заявление, он понял, что она это сказала всерьёз, и сделал заявление в свою очередь. Происшедшее взаимодействие было договором Взрослых, который оба они стали соблюдать, а не выходкой Ребёнка, дразнящего Родительскую личность, которая по своему положению обязана быть “хорошим папочкой” и поэтому обещает сотрудничать.

“Я не о вас забочусь”. Здесь подчёркивается, что её точность является решением, а не “волевым актом”, подлежащим эксплуатации как часть псевдоугодливой игры.

“Угадайте, что я получила”. Это — развлечение, о чём оба знают, и считают себя вправе позволить себе. Ему незачем было демонстрировать свою проникаемость, объясняя ей, что это развлечение, поскольку она и сама это знала; ей не надо было воздерживаться от развлечения лишь потому, что оно так называется.

“4+”. Терапевт вычислил, что это единственно возможная оценка, и у него не было причин не сказать это. Ложная скромность или боязнь ошибиться могли бы побудить его ответить, что он не знает.

“Как вы догадались?” Это был вопрос Взрослого, а не игра “Какой вы чудесный человек”, и вопрос заслуживал ответа по существу.

“Да, у меня вышло 5”. Таков был действительный результат. Пациентка не разыгрывала Буку с рационализациями или оправданиями, а прямо противопоставила себя своему Ребёнку.

“Такой разговор мне нравится”. Это и следующее полусутоливое замечание были выражением взаимного уважения Взрослых, может быть, с прибавлением небольшого развлечения типа Родитель — Ребёнок, опять-таки свободно выбранного и осознанного обоими.

“Я впервые действительно это увидела”. Теперь она обладает собственным типом восприятия и не обязана видеть кофейники и людей так, как ей велели родители.

“Вот сейчас я здесь”. Она не живёт больше в будущем или в прошлом, но может кратко касаться их, если это служит полезной цели.

“Я сказала: «И вы тоже хороший»”. Она не обязана терять время

на разыгрывание “Картинной галереи” с подошедшим человеком, хотя может это сделать, если захочет.

Терапевт, со своей стороны, не считает себя обязанным разыгрывать “Психиатрию”. У него было несколько возможностей возбудить вопросы о защитных механизмах, перенесении и символической интерпретации, но он оказался в состоянии от всего этого отказаться без огорчения. Ему пришло, однако, на ум, что для дальнейших целей не мешает узнать, какие именно вопросы она вычеркнула на экзамене. В остальную часть приёмного часа 17% Болвана, сохранившиеся у пациентки, и 18%, сохранившиеся у терапевта, время от времени, к сожалению, показывались. В целом приведённый разговор представляет собой деятельность с некоторым прибавлением развлечений.

Глава 16

АВТОНОМИЯ

Достижение автономии проявляется в освобождении или восстановлении трёх способностей: восприимчивости, спонтанности и близости.

Восприимчивость. Восприимчивость — это способность видеть кофейник и слышать, как поют птицы, на свой собственный лад, а не так, как тебя этому учили. Есть серьёзные основания считать, что видеть и слышать означает для детей и взрослых не одно и то же [1] и что дети в первые годы жизни более эстетичны и менее рассудочны. Мальчик видит и слышит птиц с удовольствием. Затем является “добрый папочка”, считающий, что он должен “разделить” этот опыт и помочь “развитию” своего сына. Он говорит: “Это — сойка, а это — воробей”. С момента, когда мальчик задумывается, какая птица сойка и какая воробей, он не видит больше птиц и не слышит, как они поют. Ему приходится видеть и слышать их так, как хочет от него отец. У отца есть для этого серьёзные причины, потому что мало кто может пройти через жизнь, слушая пение птиц, и чем раньше начнётся “воспитание” мальчика, тем лучше. Когда он вырастет, он может стать и орнитологом. Некоторые люди сохраняют умение видеть и слышать по-своему. Но большинство членов человеческого рода теряет способность быть художниками, поэтами и музыкантами; они лишены возможности непосредственно видеть и слышать, даже если бы они могли это себе позволить, и им приходится получать эти ощущения из вторых рук. Восстановленную способность к этому мы называем “восприимчивостью”. Физиологически восприимчивость — это эйдетическое восприятие¹ в совокупности с эйдетической образностью [2]. Возможно, существует также, по крайней мере у некоторых индивидов, эйдетическое восприятие в области вкуса, запаха и кинестетических ощущений, что даёт нам художников в этих областях — поваров, парфюмеров и танцоров; их вечная проблема — найти публику, способную оценить их произведения.

¹Здесь: получаемое с помощью органов чувств и воспроизводимое по памяти с большой ясностью и точностью. — *Примеч. пер.*

Быть восприимчивым означает жить здесь и сейчас, а не где-нибудь в прошлом или будущем. Хорошей иллюстрацией к этому в американских условиях является человек, который ведёт машину, торопясь утром на службу. Поставив решающий вопрос: «Где находится его душа, когда тело его здесь?», мы сталкиваемся обычно с одной из трёх возможностей:

1. У человека, главная забота которого — приехать вовремя, душа дальше всего. Тело его сидит за рулём, а душа уже у дверей конторы, и он равнодушен к своему непосредственному окружению, если только оно не препятствует достижению того момента, когда его сома¹ соединится с его психе². Это — Болван, чья главная забота — как на это посмотрит босс. Если он опаздывает, он будет спешить изо всех сил и примчится запыхавшись. Здесь управляет услужливый Ребёнок; его игра — «Посмотри, как я старался». Ведя машину, он полностью лишён автономии и как человеческое существо скорее мёртв, чем жив. Вполне возможно, что это самое благоприятное условие для развития гипертонии и коронарной недостаточности.

2. Бука, со своей стороны, озабочен не столько тем, чтобы приехать вовремя, сколько подысканием оправданий для опоздания. Происшествия — некстати помешавший красный свет, неумелость или глупость других водителей — всё это подходит к его плану и тайне приветствуется, как вклад в игру «Вот что я из-за них наделал», разыгрываемую его мятежным Ребёнком или праведно негодующим Родителем. Он тоже равнодушен к окружению, если только оно не вписывается в его игру, так что он жив лишь наполовину. Тело его в машине, а душа блуждает в поисках пороков и несправедливостей.

3. Реже встречается «естественный водитель», человек, для которого управление машиной — свойственные его природе наука и искусство. Когда он быстро и умело прокладывает свой путь через уличное движение, он срастается в одно целое со своей машиной. И он равнодушен к окружению, если только оно не оказывается поприщем для проявления его мастерства, которое само по себе служит ему наградой; но он очень восприимчив к самому себе и к машине, которой так хорошо правит, и в этой степени жив. Такое управление машиной есть Взрослое развлечение, из которого могут также извлечь своё удовлетворение Ребёнок и Родитель.

4. Четвёртый случай — это человек, который восприимчив и не

¹Тело (древнегреч.). — *Примеч. пер.*

²Душа (древнегреч.). — *Примеч. пер.*

торопится, потому что живёт в данный момент времени и в окружении того, что находится здесь: неба, деревьев и самого чувства движения. Спешить — значит пренебрегать этим окружением и сознавать лишь нечто вне поля зрения в конце дороги, или одни препятствия, или только самого себя. Однажды китаец собирался ехать в метро; его белый попутчик заметил, что они могут сэкономить двадцать минут, поехав экспрессом. Так они и сделали. Когда они сошли у Центрального Парка, китаец сел на скамью, к немалому удивлению своего друга.

“Что ж, — объяснил китаец, — раз уж мы сберегли двадцать минут, мы можем себе позволить посидеть это время здесь, наслаждаясь тем, что вокруг”.

Восприимчивый человек действительно живёт, потому что знает, как он себя чувствует, где он находится и когда это происходит. Он знает, что после его смерти деревья по-прежнему будут здесь, но он их не увидит, потому что его не будет, и он хочет их видеть сейчас — так остро, как только может.

Спонтанность. Спонтанность означает свободный выбор, возможность свободно избирать и выражать свои чувства, пользуясь имеющимся ассортиментом (чувства Родителя, чувства Взрослого и чувства Ребёнка). Она означает освобождение, освобождение от принуждения разыгрывать игры и иметь лишь те чувства, каким вас научили.

Близость. Близость означает спонтанную, свободную от игр откровенность восприимчивого человека, освобождение эйдетически восприимчивого, неспорченного Ребёнка во всей его наивности, живущего здесь и сейчас. Можно показать экспериментально [3], что эйдетическое восприятие пробуждает привязанность и что откровенность мобилизует положительные чувства, так что существует даже нечто вроде “односторонней близости” — явление, хорошо знакомое, если и не под этим названием, профессиональным соблазнителям, умеющим улавливать своих партнёров, оставаясь не задетыми сами. Для этой цели они поощряют другого человека смотреть прямо и говорить свободно, тогда как соблазнитель — мужчина или женщина — лишь притворно отвечает тем же.

Поскольку близость является, в основном, функцией естественного Ребёнка (хотя и выраженной в матрице психологических и общественных осложнений), она имеет свойство устанавливаться сама собой, если ей не мешает вторжение игр. Обычно ее портит приспособление к Родительским влияниям, и это происходит, к несчастью, почти всегда. Но до этого, если детей не портят и пока их не портят,

большинство их, по-видимому, склонно к любви [4]; как показано экспериментально, в этом и состоит подлинная природа близости.

Библиография

1. Berne E. Primal Images & Primal Judgment // *Psychiatric Quarterly*. 1955. V. 29. P. 634–658. (Берн Э. Первичные образы и первичные суждения // Трёхмесячное психиатрическое обозрение. 1955. Т. 29. С. 634–658).

2. Jaensch E. R. *Eidetic Imagery*. New York: Harcourt, Brace It Company, 1930. (Иенш Э. Р. Эйдетическая образность. Нью-Йорк: Харкорт, Брейс и комп., 1930).

3. Эти эксперименты, проводимые в Сан-Францисских семинарах по социальной психиатрии, находятся пока в начальной стадии. Эффективное применение анализа взаимодействий требует специальной подготовки и опыта, точно так же, как эффективное применение хроматографии или инфракрасной спектрофотометрии. Различить игру и развлечение не проще, чем различить звезду и планету. См. Berne E. *The Intimacy Experiment* // *Transactional Analysis Bulletin*. 1964. V. 3. P. 113. (Берн Э. Эксперимент близости // Бюллетень анализа взаимодействий. 1964. Т. 3. С. 113). *More About Intimacy*. *Ibid.* 1964. V. 3. P. 125. (Ещё о близости. Там же. 1964. Т. 3. С. 125).

4. Некоторые дети очень рано портятся или истощаются (ма-разм, некоторые виды колик), и у них нет шансов проявить эту способность.

Глава 17

Достижение автономии

Сознательно или нет, родители учат своих детей, с самого их рождения, как вести себя, думать, чувствовать и воспринимать. Освобождение от этих влияний — нелёгкое дело, поскольку они глубоко внедряются и в течение первых двух-трёх десятилетий жизни необходимы для биологического и общественного выживания. Такое освобождение возможно лишь потому, что индивид начинает свой путь в автономном состоянии, то есть способным к восприимчивости, спонтанности и близости, и в некоторой степени свободным выбирать, какую часть поучений своих родителей он хотел бы принять. В раннем возрасте, в определённые моменты, он решает, каким образом к ним приспособиться. Именно потому, что это приспособление по своей природе представляет собой последовательность решений, оно и может быть устранено, поскольку решения при благоприятных условиях обратимы.

Таким образом, достижение автономии состоит в отвержении всего лишнего, как это описано в главах 13, 14 и 15. Такое отвержение никогда не окончательно: всегда приходится бороться, чтобы не соскользнуть на старые пути.

Прежде всего, как уже было сказано в главе 13, должен быть снят весь груз племенной или семейной исторической традиции, как в случае жителей новогвинейской деревни, описанных Маргарет Мид [1]; затем должно быть отброшено влияние родительских, общественных и культурных факторов, действовавших на данного индивида. Так же следует поступить с требованиями современного общества в целом; и, наконец, приходится частично или полностью пожертвовать преимуществами, извлекаемыми из непосредственного общественного окружения. Далее, надо отказаться от легких привилегий и вознаграждений, которые можно получить в качестве Буки или Болвана, как это описано в главе 14. Вслед за этим индивид должен достичь контроля над собой в личной и общественной сфере, чтобы все виды поведения, описанные в Приложении (за исключением, может быть, снов), стали для него делом свободного выбора, подчинённого лишь его воле. Тогда он готов для свободных от игр

отношений, образец которых приведён в главе 15. В этом состоянии человек может развивать свою способность к автономии. По существу, все эти приготовления сводятся к мирному разводу со своими родителями (и с другими Родительскими влияниями); при случае их может быть приятно навещать, но они теряют своё доминирующее влияние.

Библиография

1. Mead M. *New Ways for Old*. New York: William Morrow & Company, 1956. (Мид М. *Новые пути для старого*. Нью-Йорк: Уильям Морроу и комп., 1956).

Глава 18

Что же после игр?

В частях I и II этой книги была изображена мрачная картина, рисующая человеческую жизнь, главным образом, как процесс заполнения времени до прихода смерти или Деда Мороза, с очень небольшим выбором занятий в течение этого длительного ожидания. Это банальный, но не окончательный ответ. Для некоторых счастливых людей есть нечто, выходящее за пределы всех классификаций поведения — это восприимчивость; нечто, поднимающееся над прошлым программированием — это спонтанность; и нечто, вознаграждающее больше, чем игры — это близость. Но каждое из трёх для неподготовленного человека может оказаться страшным и даже губительным. Возможно, таким людям лучше оставаться в их обычном состоянии, находя решения своих проблем в какой-нибудь популярной технике общественного поведения, например, “быть-как-все”. Это может означать, что для человеческого рода нет надежды; но для отдельных его членов надежда есть.

Приложение. Классификация поведения

В любой данный момент человек вовлечён в один или более из классов поведения, перечисленных ниже:

Класс I: Внутренне программируемое (археопсихическое) поведение. Аутистическое поведение.

Порядки: (а) Сны.

(б) Фантазии.

Семейства: i. Внешние фантазии (с осуществлением).

ii. Аутистические взаимодействия, неадаптированные.

iii. Аутистические взаимодействия адаптированные (с неопсихическим программированием).

(в) Фуги.

(г) Маниакальное поведение.

(д) Непроизвольные поступки.

Семейства: i. Тики.

ii. Манеры.

iii. Телепатия.

(е) Другие.

Класс II: Вероятно программируемое (неопсихическое) поведение. Поведение, испытываемое на опыте.

Порядки: (а) Деятельность.

Семейства: i. Профессия, ремёсла и т. д.

ii. Спорт, хобби и т. д.

(б) Процедуры.

Семейства: i. Обработка данных.

ii. Технологии.

(в) Другие.

Класс III: Общественно программируемое (частично экстеропсихическое) поведение. Общественное поведение.

Порядки: (а) Ритуалы и церемонии.

(б) Развлечения.

(и) Операции и манёвры.

(г) Игры.

Подпорядки: А. Профессиональные игры (угловые взаимодействия)

Б. Общественные игры (двойные взаимодействия)

(д) Близость.

В этой схеме рассмотренные выше общественные игры классифицируются следующим образом: Класс III. Общественно программируемое поведение; Порядок (г), Игры: Подпорядок Б. Общественные игры.

Близость, “конечный этап развития”, является неделимой единицей классификации и составляет часть жизни, свободной от игр.

Читатель вправе отнестись к этой классификации критически (но не с пренебрежением и насмешкой). Она помещена здесь не потому, что очень уж мила автору, а потому, что более функциональна, более реальна и более практична, чем другие системы, используемые в настоящее время, и может быть полезна тем, кто имеет вкус или потребность к таксономии.

Абрам Ильич Фет (1924–2007) — математик и физик, философ и публицист. Своим общественным долгом он считал знакомить российских читателей с наиболее важными книгами, никогда не издававшимися в России. Свободно читая на семи европейских языках, он тщательно отбирал и переводил книги для Самиздата, поскольку в условиях тоталитаризма и цензуры иного способа издания в России не было. Настоящее собрание составлено из этих переводов.

Открытие и описание доктором Берном (1910–1970) психологических игр составило новую эпоху в понимании человека. Игры, в которые играют люди, сплошь и рядом составляют несчастье семейной жизни, отравляют отношения с друзьями, знакомыми и сотрудниками. В этой книге автор не только остроумно называет более ста таких игр, но и объясняет, как с ними бороться.

Abraham I. Fet (1924–2007) var en matematiker, fysiker, filosof och publicist. Han kunde sju europeiska språk, vilket innebar att han kunde översätta de viktigaste böckerna inom den moderna europeiska filosofin till ryska. Han översatte dessa böcker för Samizdat (egnaverk), eftersom det inte fanns något annat sätt i det kommunistiska Ryssland med en stark censur. Dessa översättningar finns samlade i den multi volymer upplagan.

Psykologiska spel, detta fenomen upptäcktes och har beskrivits av Dr. Berne (1910–1970). Denna upptäckt inom psykoanalys skapade en ny epok i förståelse för hur olika människors agerande. Detta agerande/spel upprepas av folk om och om igen, vilket skapar en olycklig familj. Det förgiftar då även relationen med vänner och kollegor. I den här boken beskriver Berne mer än hundra fall av sådant agerande/spel, där han också förklarat hur man kan hjälpa människor handskas med dem.

Philosophical arkiv
Nyköping, Sweden

