Автор: Bludcaster
30.01.2009 15:22 -

Что такое игра? Схемы игр

Человеческие существа являются, кроме всего прочего, повышенными в цене медузами, и многие из них - "добровольных" действий и реакций ничуть не в большей степени результат свободной воли, чем реакции низших животных, от которых они поднялись. На низших ступенях, таких как колюшки, "игры природы" являются автоматическими ответами, почти полностью определяемыми генами. По мере того, как мы поднимаемся по ступеням к моржам и бабуинам, они все более и более усваиваются путем имитации и опыта. Человеческие психологические и транзактные игры в большей степени программируются родителями, но это программирование почти столь же жесткое, как автоматическое программирование посредством генов у курицы. Человек - самое свободное из всех животных, но его жизненный сцекнарий и игры, сопровождающие его, делают его жертвой могущественной шутки, разыгрываемой неотвратимыми силами эволюции. Несмотря на наши стремления и нашу иллюзию понимания, мы немного лучше поэта, идущего с устремленным кверху взглядом и протянутыми руками к радуге, и поскальзывающегося на незамеченной им под ногами банановой корке или чем-нибудь похуже.

Давайте теперь проанализируем "Игру курицы" и "Игру колюшки". В каждом случае имеется приманка, которая выглядит для игрока как одно, но на самом деле "предназначается" для совсем другого. Яйца назначаются для выведения цыплят, но курицу обманывает то, что они прохладные и она садится на них. Они ловят ее на том, что досаждают ей, а этим является горящая грудь. Как только она охлаждает себя, природа нажимает на включатель, и расплатой оказывается выводок цыплят. В случае колюшки яйца и мальки требуют защиты, и его обманным путем заставляют оставаться рядом, но для него они выглядят как сёедобная икра. Его ловят на потребности момента, которой является голод. Снова природа нажимает включатель, и как только его рот освобождается, закуска уплывает, оставляя его разочарованным его расплатой.

В "Игре моржей" слабостью папаши является его территория. Корова, вместо того, чтобы быть благодарной ему за охрану ранчо, занята ясельными заботами. В "Игре бабуинов" слабостью папаши является ревность. Самка играет на этом, а потом нажимает включатель, делая ту самую вещь, которую он старается предотвратить.

Уже появляется схема для игр. Имеется приманка, которая обладает внешней привлекательностью, но в действительности служащая другой цели. Приманка ловит на определенной слабости, но после того, как жертва отвечает, происходит переключение. "Нас-

тоящая причина" обнаруживается и делает сюрприз под занавес. Для курицы, рыбы и обезьяны шутка Природы точно следует плану; для моржа она дает немного больше свободы, но все элементы присутствуют. Людям остается усовершенствовать эту схему, превратить в образ жизни и сичинить многочисленные варианты.

В транзактных играх приманка, которая выглядит как одно, а на деле предназначена совсем для другого, называется ловушкой. Слабинка или нужда другого игрока, которая заставляет его ответить на ловушку, называется слабостью. Следующее за этим замешательство называется переключением. Таким образом, формула для всех транзакционных игр следующая:

Ловушка + Слабость = Ответ ---- Переключение ---- Расплата

Как пример рассмотрим следующую серию транзакций между женщиной и ее врачом, которая очень похожа на игру под названием Рапо.

Джудит: Как вы думаете, мне когда-нибудь станет лучше?

д-р К: Да, я так думаю.

Джудит: Почему вы воображаете, что вы все знаете?

Ясно, что вопрос Джудит был фальшивым, и доктор К. был обманут. Для того, чтобы более ясно понять, что в действительности произошло, мы можем перевести это на язык игр, который зовется Марсианским.

Джудит (говоря как беспомощный маленький Ребенок): Помоги

мне, С., Великий.

Д-р К. (говоря как могущественный Родитель): Я, могущес-

твенный, могу помочь тебе.

Джудит (говоря как наглый Ребенок): Спускайся вниз, Выдаю-

щийся Деятель.

Этот Марсианский перевод показывает, что ловушкой является: "Помоги мне, О, Великий". Джудит явно льстит доктору и просит помощи, но в действительности держит в уме другое. Ее ловушка попадает точно в слабость доктора, который является скромное ощущение силы. Он отвечает соответственно, и в этот момент Джудит нажимает на переключатель, и они оба получают свой выигрыш (расплату). Джудит чувствует, что причинила боль, что ей нравится, а неосторожный доктор огорчается, что ему нравится по его собственным причинам. Таким образом, Ловушка + Слабинка = Ответ --- Переключение --- Расплата (Выигрыш). Природа выигрыша также делает ясным, что Джудит играет в Катись Отсюда, Выдающийся Деятель, а врач играет в дополняющую игру Я только Стараюсь Вам Помочь (ЯСВП) 12. Джудит завела его в капкан, так что вместо того, чтобы получить благодарность за хорошие намерения, он попадает в глупое положение, что является стандартным выигрышем в игре ЯСВП.

Прежде, чем идти дальше, давайте рассмотрим, что является "не игрой". Нам легче понять, что такое кошка, если мы одновре-

менно поймем, что не является кошкой. Некоторые люди думают, что любая последовательность взаимодействий, которая повторяется снова и снова, является игрой, но это не так. Много таких последовательностей, не являющихся играми, независимо от того, как часто они повторяются, потому что они не подходят под формулу. Возьмем следующий пример:

Пациент: Как вы думаете, мне когда-нибудь станет лучше?

Терапевт: Да, ятак думаю.

Пациент: Спасибо вам, хорошо, что я снова могу это услышать.

Это серия прямых взаимодействий, без ловушки и переключения. Вопрос женщины точно совпадает с тем, как он звучит, и, независимо от того, как часто она обрашается за подтверждением, это не является игрой, поскольку в нем нет ни ловушки, ни переключения.

Каждая игра является маленькой драмой, и д-р Стефан Карпман предложил очень простой способ продемонстрировать это (таблица 13). Он называется Драматический Треугольник Карпмана

13. Он показывает, как игра переключает каждого игрока из одной роли в другую, что является сущностью драмы в реальной жизни так же как в театре. Он основан на игре Алкоголик, где три основные роли, жертва, преследователь и избавитель играются наиболее ясно. "Жертва алкоголизма" преследуется "плохими" людьми, но есть "хорошие" люди, которые пытаются спасти его.

Алкоголик сохраняет инициативу во всех случаях, поскольку он может сменить свое нытье на преследование жены, превращая ее в жертву зверских избиений, или бросить вызов своим избавителям, тем самым превращая их в преследователей. Треугольники на таблице 14 показывают переключения (а) между колюшкой и потомством, (в) между большим папой-бабуином и его заблудшей женой и (с) между Джудит и доктором К.

На таблице 14а колюшка начинает как голодный каннибал-защитник или избавитеь по отношению к своим маленьким малькам, являющимся потенциальными жертвами. После переключения они "преследуют" его тем, что уплывают, оставляя его голодной жертвой их проделки.

На таблице 14в бабуин-паша начинает как избавитель его "преследуемой" жены, а кончает как жертва ее двуличности.

Таблица 14с переводится на Марсианский следующим образом:

Джудит (говоря как жертва эмоциональных проблем): Спаси меня.

Д-р К. (говоря как избавитель): Я спасу тебя.

Джудит (переключаясь на роль преследователя): Умный малый!

Джудит теперь берет верх. Она переключается из жертвы в преследователя, а он переключается из избавителя в жертву. Она приходит к нему за тем же самым, за чем ее тезка Юдифь пришла к Олоферну 2500 лет назад: отрезает ему голову, по крайней мере

финурально.