

„W co grają ludzie”

Temat niby banalny, pachnący Shakespearem i toposem theatrum mundi, a jednak wciąż zdaje się być owiany tajemnicą, niedopowiedzeniem. Ostatnio dużo czasu poświęcam psom, jeżdżę do „psiej szkole”, często rozmawiam z treserami, czy ludźmi mającymi z nimi kontakt na co dzień. Zaskakujące jest to, że po pysku swojego psa ślicznie odgaduję co myśli; strach, wielką radość, czy znudzenie. Pies nie potrafi udawać, że się cieszy, on swoje uczucia nosi jak odzież wierzchnią. Człowiek czasem robi dobrą minę do złej gry, udaje... jak bardzo ludzie grają, nawet o tym nie wiedząc! Pies bojąc się silniejszego osobnika robi gest poddania, a tamten chwytą go za kark w geście dominacji. Ta prosta reakcja ustawia relacje między milusińskimi i już. Psi świat. \

Specjaliści mówią, że przerażająca część aktywności społecznej sprowadza się do uczestnictwa w grach, ale zastrzega, że niekoniecznie oznacza, że jest to coś zabawnego.

GRA w moim rozumieniu jest to działanie, które ma w swoim ukrytym podtekście jakiś cel. Pozornie niby zwykłe zdanie, ale wewnątrz kryje się intencja

aby osiągnąć pewien cel, maximum satysfakcji. Moja koleżanka, wpadła na genialny pomysł. Gdy pokłóciła się ze swoim chłopakiem, nie chciała przyznać się do winy, ale uporczywa cisza w związku zaczyna jej doskwierać, koniecznie chciała się pogodzić bez uszczerbku na dumie(jest równie uparta i dumna jak i ja). Otóż napisała SMS-a do swojej koleżanki, niby nic nie mówiący, zawierał zwykłe informacje, ale z PREMEDITACJĄ wysłała je do swojego ukochanego. Udawała oczywiście, że to pomyłka. W tenże sposób zaczęli do siebie pisać i w końcu się pogodzili ☺. Zagrała sobie w „Przepraszam pomyłka”, ale cel osiągnęła.

1) gra życiowa „Kopnij mnie”

Patrząc na otaczający nas świat można by wysnuć wniosek, że moje pokolenie gra w „kopnij mnie”. Ileż ja razy słyszę o nieszczęściach jakie niektórym osobom się przytrafiły, o wydarzeniach, jakie są powodem do narzekań, a biedne dzieci z Kambodży dałyby wszystko aby mieć takie problemy. Może dlatego prasa określiła nas „Pokoleniem bez sensu”. A jaka jest przyczyna? Specjaliści przypisują ją mężczyznom, którzy mają wystraszony stosunek do życia, jakby mówili „nie kop mnie, proszę”. Gdy coś im się nie powiedzie krzyczą „Dlaczego to zawsze mnie musi się przytrafić”. Może mnie to tak złości, ponieważ z natury jestem optymistką i do tego zbyt dumną aby się nad sobą użalać... ale ileż to razy słyszałam licytacje, kto ma w życiu gorzej, kogo większe nieszczęścia spotkały. Nie mówię, że w to nie gram, owszem, zdarza mi się, ale nie nałogowo. Spotkałam osoby, które z tego zachowania uczyniły swoje hasło programowe, a na moją osobę działały jak wampiry energetyczne. Starając się im pomóc, jest jeszcze gorzej dla nas obojga. Maruda wymyśla coraz to gorsze przykłady, ja natomiast popadam we współczucie, a potem w smutek i wreszcie złość. Po naszych ostatnich zajęciach swoje uczucia chyba mogę zinterpretować jako problem z asertywnością. Widząc, że jest to przypadek beznadziejny, powinnam powiedzieć NIE i dbając o siebie, szacunek dla swojej osoby i swojego samopoczucia powinnam poradzić się specjalisty co robić i ograniczyć takie kontakty. Rozmawiając, przepraszam- słuchając takich osób, radząc im coś, choćby pocieszając, te osoby nas wykorzystują. Może to zależy od wrażliwości, ale jestem wręcz chora po takich kontaktach. Ten typ gry, według specjalistów uprawiają mężczyźni odtrącani, porzucani, tracący pracę. Faktycznie, patrząc na życiorysy moich „znajomych marud” zależność się potwierdza.

2) Inna grą, z którą się zapoznałam i ze zrozumieniem potaknęłam głową, jest gra małżeńska nazwana przez autora: „Kochanie”. Nie jestem co prawda mężatką, ale na moim roku coraz więcej koleżanek staje dumnie na kobiercu i troszkę znam ten problem z ploteczek, trochę z obserwacji... Otóż gra rozgrywa się zazwyczaj na jakimś spotkaniu, przyjęciu, w każdym bądź razie, przy większej grupce osób. Mąż, nazwijmy go Onufry, postanawia przytoczyć anegdotę w której główną rolę gra jego żona Magda. Mężczyzna opowiada jak to jego żona wjechała samochodem pod prąd na rondzie, a kończy to zdanie „prawda, Kochanie”? Cóż może czuć ta kobieta, najlepiej wie Bridget Jones, symbol roztrzępanej kobiety naszych czasów. Onufry wcielając się w rolę a la Kuba Wojewódzki ośmieszył swoją żonę i postawił ją w niezręcznej sytuacji. Bo jakże zareagować, kiedy faktycznie dana sytuacja miała miejsce, a do tego ten słodko- gorzki dodatek „Kochanie”. Specjaliści twierdzą, że ona sama jest temu winna, ponieważ specjalnie, aczkolwiek podświadomie, wybrała takiego faceta, który

będzie eksponował jej „gafy” i tym samym oszczędzi jej tego „przykrego obowiązku”. Autor widzi początek tego problemu w dzieciństwie kobiety, jej rodzice prawdopodobnie ją do takiego obrotu spraw przyzwyczaili. Bardzo modne jest w dzisiejszych czasach bycie ironicznym, złośliwym, niektórzy nawet nazywają takie zachowanie inteligencją. Tu jednak mechanizm zdaje się być inny. Czasami wcale nie trzeba dosłownie użyć takiego złośliwego zdrobnienia. Wystarczy skrzywiony uśmiech, lekceważące spojrzenie... a i tak „czuć” to słówko, które nie pada.

3) Inna gra, która dotknęła mnie osobiście, to gra z serii „na przyjęciach”, a nadano jej tytuł „wada”. Sama forma przyjęcia jest tak urządzona, że na jej polu pojawiają się gry. I tak naciągacz, Spryciarz (takiego słówka używa autor) i jego ofiara rozpoznają się i przyciągają „tak jak Wielki Ojciec i Naiwny Malec”¹.

W wybranej przeze mnie grze występuje depresyjne Dziecko, wiecznie narzekające : „Jestem do niczego”. Tu znowu kłania się główna przywara mojego „pokolenia zrzęd”. Tak modne są teraz „dołki” i „deprechy”. Jak mówi Berne, dla ochrony taka osoba przemienia swoją samoocenę w „oni są okropni”. Dlaczego napomniałam, że dobrze rozumiem takie zachowanie? Na moim roku jest dziewczyna, która odzwierciedla postać „bawiącą się” w wady, Agnieszka. Wymyśla każdemu z nas dziwne przezwiska, np. koleżanka z krzywymi plecami została nazwana „Garbówką”, inna, która miała potężną wadę wzroku „Stępień” (na cześć bohatera popularnego serialu, który zamiast szkielek miał denka od butelek). Ani to nie było śmieszne, ani potrzebne. Na jakiegokolwiek nasze oburzenie reagowała potokiem słów, które nie przystoi mi tutaj przytaczać. Jednak analizując te wyzwiska rzuciło mi się na oczy to, że one wszystkie akcentowały wady widoczne gołym okiem. Nikt nie jest idealny! Agnieszka również nie. Ma ona bardzo męskie rysy twarzy i powiedzmy- gburowaty styl bycia. Gdy pozna się ją bliżej, jest ciepłą osobą, ale roztoczyła wokół siebie ostrokoł takich cech, że nie sposób się z nią zaprzyjaźnić. Ja nie byłam w stanie znieść wiszącej w powietrzu nienawiści, zjadliwości. O dziwo sama czułam się w jej towarzystwie jakby słowa określające innych opisywały moją osobę. Gdy zareagowałam na jej styl bycia, może ciut za ostro (mam podejrzenia, że jestem sangwiniko- cholerykiem), stałam się jej wrogiem. Berne potwierdził moje przypuszczenia. Agnieszka wstydząc się siebie, pogłębiła swój czarny wizerunek i złość i niechęć przeniosła na innych. Jest to niemalże zachowanie Ogra zwanego Smrekiem z nowoczesnej anty- baśni. Własne frustracje przekłada się na odpychające zachowanie. Nasza kultura coraz bardziej zagląda w lustro, liczy się wygląd, nie wnętrze. Może Agnieszka przestraszyła się, że nie ma nic światu do zaoferowania, że odepchnęła nas wszystkich. A w ten sposób nie dość, że zamknęła swoje wnętrze (dużo ważniejsze od najpiękniejszej buzi), to jeszcze jej twarz nabrała zaciętego, złośliwego odcienia. To przypomina węża zjadającego swój własny ogon, błędne koło. Według Bernego celem takiego zachowania jest uspokojenie. Faktycznie, Agnieszka próbuje się dowartościować. Szkoda tylko, że cudzym kosztem.

.....

Tak sobie gramy i gramy, a jakie mają znaczenie? Berne wyróżnia 4 znaczenia, pokrótce je przybliżę.

- a) Historyczne znaczenie, ponieważ gry są przekazywane z pokolenia na pokolenie. Mogą słabnąć, nabierać siły, ale styl zawsze będzie ten sam.
 - b) Kulturowe, ponieważ gry na każdym kontynencie, w każdej społeczności wyglądają inaczej. Różne są odmiany choćby kokieterii w Indiach (mówię na przykładzie lekko kiczowatych filmów z Bollywoodu), a inaczej w wyuzdanym Hollywoodzie.
 - c) Społeczne, ponieważ człowiek czuje pewien wewnętrzny lęk przed szczerością „poza zaciszem domowym”, ponieważ boimy się, że ktoś to wykorzysta.
 - d) Osobiste, jak się okazuje wybieramy osoby, które preferują te same gry co i my. Ja np. czuję się bardzo dobrze w otoczeniu miłośników psów, natomiast myślę, że w grupie podpiitych pseudokibiców odczuwałabym niemały dyskomfort.
-

Gracje. Berne przekonuje, że wiele gier stanowi domenę ludzi z zaburzeniami psychicznymi. Np. osoba nazwana typem „Ponuraka”, to ktoś ze złymi relacjami z matką, mógł być przez nią porzucony we wczesnym dzieciństwie, a reperkusje trwają do dziś. Dlatego teraz mści się na innych kobietach np. bawiąc się w Casanovę, czy innego słynnego, niewdzięcznego erotomana. Inny typ to „Skwer”, co z języka angielskiego oznacza „sztywniaka”, ktoś zdaje się być nadmiernie wrażliwy na wpływy rodzicielskie. Osiągnięcie Autonomii to odzyskanie trzech zdolności:

- 1) Świadomość - zdolność postrzegania świata „po swojemu”

¹ Tamże, s. 111.

2)spontaniczność - zdolność wyboru

3)Intymność- to wolna od gier otwartość osoby świadomej. Dowiedziono, że miłość okazywana przez dzieci jest sednem intymności.

To, jak nas wychowują rodzice, drzemie głęboko w nas. Wyzwolenie spod ich wpływów jest trudne, ale nie niemożliwe, ale aby to osiągnąć, trzeba być autonomicznym. Ponad to, musi przesiać sądy rodziców i własne spostrzeżenia i na tej bazie skonstruować własny styl życia. To nie jest stan stały, o niego trzeba wciąż walczyć, wciąż go udoskonalać. Nie można się odciąć od korzeni, ponieważ „się uschnie”, ani też nie wprowadzić żadnych innowacji, bo to nie da nowych owoców. Jak przekonuje Berne, należy odrzucić indywidualne wpływy rodzicielskie, społeczne i kulturowe, wyrzec się samozadowolenia i „pozycji bezpiecznej” a stanę się wtedy osoba wolną od gier. Autor nazywa tę przemianę „koleżeńskim rozwodem z własnymi rodzicami(i innymi wpływami Rodzica)”². Autor jednak ostrzega, że dla ludzi nieprzygotowanych trzy wyznaczniki autonomii mogą być niebezpieczne.

Książkę oceniam jako bardzo sympatyczną, laik jak ja, po wczytaniu się w treść może wejść w świat psychologii i „zagrać” w psychologa. Ja już inaczej patrzę na swoje zachowanie, węższe gry, ale do obsesji mi jeszcze daleko. Jeszcze raz muszę podkreślić walory stylu, pożyteczne skróty, zamiast długich nazw gier autor posługuje się literowym skrótem. Nie mogę sobie tym samym pozwolić na niedokładne przeczytanie, ten zabieg zmusza mnie do precyzji, a nawet i osobistych notatek, ciągłego przypominania co dany ciąg skróconych liter znaczy. Np. gra „Spróbuj gromadzić za wszelką cenę” określono SGZWC. A skrótowość i śmieszne nazewnictwo to dla mnie urocze urozmaicenie. Sam autor tłumaczy, że są to określenia jego pacjentów, stąd Berne używa słów „frajer”, czy „sukinsyn”.

To, że wspomina o pacjentach, ich „inspiracji”, to bardzo miła odmiana pokory, Autor dał do zrozumienia, że słucha ludzi, że nie uważa siebie za Alfę i Omegę psychologii, że jest otwarty na świat i jego przesłanki. Nawet wydawałoby się zwykła stonoga zawładnęła jego wyobraźnią i wzbudziła jego podziw, ponieważ docenia fakt, że robak walczył na jego biurku o stanie na licznych łapkach, a nie biernie leżał na grzbiecie. Bardzo sobie takich ludzi cenię.

Wydanie jakie trzymam w ręku jest z roku 1987, jednak czytam, „że niniejsza kolekcja to komplet gier rozpracowanych do chwili obecnej(1962)”³. Może faktycznie niektóre przykłady mogą „trącić myszką” ze względu na ich tło, styl wypowiedzi, ale nie sens. Wciąż te same gry rządzą światem, mimo, że mamy w ręku smartfony, a nie maczugi.

Monika Poniatowska

² Tamże, s. 199.

³ Tamże, s. 64.