

PAWEŁ IZDEBSKI
WSP w Bydgoszczy

GRY W JAKIE GRAMY Z DZIEĆMI

W pracy tej chciałbym wykorzystać podstawowe założenia analizy transakcyjnej Erica Berne'a, a szczególnie wykorzystanie gier do sytuacji związanych z wychowywaniem dzieci.

Wprowadzenie

Eric Berne (1910-1970), to psychiatra kalifornijski praktykujący przez wiele lat prywatnie w Carmel nad Pacyfikiem. Był konsultantem terapii grupowej w kilku szpitalach psychiatrycznych w San Francisco i wykładowcą na University of California. Opublikował wiele prac na tematy psychiatryczne, wśród których za najbardziej znaczące uważane są: *W co grają ludzie (Games People Play)* - jedyna jego praca wydana w języku polskim, *The Mind in Action. Principles of Group Treatment*, *What do you Say after you Say Hallo*, *Sex in Human Loving*.

Berne, twórca analizy transakcyjnej, za podstawowe pojęcia swojej teorii przyjął stan *ego*, który określa jako system uczuć połączony z odpowiadającym mu zestawem wzorów zachowania. Każdy człowiek najprawdopodobniej dysponuje ograniczonym repertuarem takich stanów *ego*. Repertuar ten może być uporządkowany według następujących kategorii:

- 1) stany *ego* będące próbą naśladownictwa wzorów rodzicielskich,
- 2) stany *ego* autonomiczne prowadzące w kierunku obiektywnej oceny rzeczywistości,
- 3) stany *ego* utrwalone we wczesnym dzieciństwie.

Przejawy stanów *ego* najprościej oddają określenia: Rodzic, Dorosły i Dziecko. Zgodnie z Bernem, w dowolnym momencie każda osoba w danej zbiorowości będzie okazywała stan *ego* Rodzica, Dorosłego czy też Dziecka. Wszystkie trzy składniki osobowości mają dużą wartość dla przetrwania. W Dziecku tkwi

intuicja, twórczość, spontaniczna energia i radość. Dorosły jest niezbędny dla przetrwania. Przetwarza dane i oblicza prawdopodobieństwa istotne dla skutecznego radzenia sobie ze światem zewnętrznym. Reguluje także czynności Rodzica i Dziecka. Rodzic pełni dwie funkcje. Umożliwia jednostce skuteczne wypełnianie roli rodzica swoich własnych dzieci. Zarządza także czynnościami rutynowymi, wykonując wiele reakcji autonomicznie.

Jednostkę stosunków społecznych nazywa Berne transakcją. Jeżeli dwoje lub więcej ludzi spotyka się, prędzej czy później któryś z nich przemówi lub w inny sposób okaże, że zauważa inne osoby. To określa się jako bodziec transakcyjny. Odpowiedź na bodziec będzie reakcją transakcyjną. Prosta analiza transakcyjna polega na postawieniu diagnozy stwierdzającej, który ze stanów *ego* wysłał bodziec transakcyjny i który wykonał reakcję transakcyjną. Berne wyróżnia transakcje komplementarne (w których reakcja jest właściwa i oczekiwana i następuje zgodnie z naturalnym porządkiem zdrowych stosunków międzyludzkich), skrzyżowane przykładem tutaj mogą być reakcje przeniesienia i przeciwprzeniesienia), ukryte (angażujące więcej niż dwa stany *ego* jednocześnie) i kątowe (angażujące trzy stany *ego*).

Transakcje zazwyczaj przebiegają seryjnie. Seria te nie są przypadkowe lecz zaprogramowane. Programowanie może pochodzić od: Rodzica, Dorosłego albo Dziecka.

Najprostszymi formami aktywności społecznej są procedury i rytuały. Procedurę stanowi serwis komplementarnych transakcji Dorosłego mających na celu manipulowanie rzeczywistością. Może nią być prowadzenie samochodu jak i zmienianie dziecka pieluchy. Z kolei rytuał jest stereotypowym ciągiem prostych transakcji komplementarnych zaprogramowanych przez zewnętrzne czynniki społeczne. Przykładem rytuału jest zarówno ceremonia składania przez ambasadora listów uwierzytelniających, jak i wywoływania strajku.

Bardziej skomplikowane są rozrywki. Ich podstawowym celem jest strukturalizacja pewnego przedziału czasu. Początek i koniec tego okresu wyznaczają zazwyczaj procedury i rytuały. Rozrywki uprawia się zazwyczaj na spotkaniach towarzyskich albo w oczekiwaniu na rozpoczęcie jakiegoś formalnego zebrania. Najpowszechniejszymi są rozrywki opierające się na wyborze zakończenia zdania: osoba A: "Wolę "Syrenę", "Trabanta", "Wartburga" niż "Syrenę", "Trabanta", "Wartburga" ponieważ...."

osoba B: "Ooo! Ja wolałbym raczej kupić "Syrenę" zamiast "Trabanta" ponieważ...."

Oczywiście należy pamiętać, że w tego typu rozrywkach mogą być zawarte jakies użyteczne informacje.

Gry

Na wyższym poziomie znajdują się gry. Grą nazywamy serię komplementarnych transakcji ukrytych, prowadzących do dobrze określonego, dającego się przewidzieć wyniku. Mówiąc inaczej, jest to okresowy, często powtarzający się zestaw transakcji, pozornie bez zarzutu, o utajonej motywacji, czy też bardziej potocznie, seria posunięć z pułapką. Gry wyraźnie różnią się od procedur, rytuałów i rozrywek dzięki dwóm podstawowym właściwościom: a) swojej ukrytej jakości i 2) wyplacie. Procedury mogą być udane, rytuały skuteczne, a rozrywki korzystne, lecz wszystkie są z definicji szczerze; mogą pociągać za sobą rywalizację, ale nie konflikt, a ich zakończenie może być sensacyjne, lecz nie dramatyczne. Każda gra jest natomiast w swoim założeniu nieuczciwa, a wynik ma wydźwięk dramatyczny, a nie jedynie ekscytujący.

Gry opisane będą w następujący sposób:

- teza - stanowi ogólny opis gry zawierający bezpośrednio sekwencje zdarzeń (poziom społeczny - jawny) oraz informacje o ich psychologicznym tle rozwoju i znaczenia (poziom psychologiczny - ukryty);
- antyteza - sposób na gracza, kończący grę, likwidujący wyplacę;
- cel - czyli po prostu określenie ogólnego celu gry;
- rola - każda z gier ma przynajmniej dwie role do zaoferowania uczestnikom, role nie są stanami *ego* graczy;
- dynamika - za każdą grą kryć się mogą różne psychodynamiczne siły popędowe;
- przykłady - dziecięce prototypy gier dorosłych;
- paradygmat transakcyjny - analiza transakcyjna typowej sytuacji uwzględniająca zarówno społeczny, jak i psychologiczny poziom ukrytych transakcji;
- posunięcia - kolejne kroki następujące w danej grze;
- korzyści - podstawową korzyść gier stanowi ich funkcja stabilizacyjna, utrzymanie równowagi psychologicznej uczestników. Berne wyróżnia korzyści egzystencjalne, psychologiczne, społeczne i biologiczne.

Gry u dzieci

Z punktu widzenia Berne'a wychowanie to proces edukacyjny, w którym uczy się dziecko, w jakie gry grać i jak w nie grać. Dziecko uczy się także procedur, rytuałów i rozrywek, lecz są one o wiele mniej istotne. Otworzą one przed nim możliwość, ale to właśnie gry, które będzie stosować decydują o wykorzystaniu ich. Gry grane w dorosłym życiu decydują o przyszłości, powodzeniu w małżeństwie czy też sukcesach zawodowych.

Rodzice poświęcają bardzo wiele czasu i uwagi nauczania dzieci procedur, rytuałów i rozrywek, szczególnie tych, które są ich zdaniem dla dzieci stosowne. Natomiast gier dzieci uczą się od najwcześniejszych miesięcy poprzez znaczące doświadczenie w życiu codziennym.

Zastanawiając się nad genezą gier, Berne podaje przykład siedmioletniego Tanjy, którego rozboleł brzusek przy kolacji. Dziecko poprosiło rodziców by pozwolono mu odejść od stołu. Rodzice zgodzili się i pozwolili mu, żeby położył się na chwilę. Młodszy brat Tanjy, trzyletni Mike stwierdził wtedy: "Mnie też boli brzusek", chcąc uzyskać te same względy. Ojciec przyjrzał mu się uważnie przez kilka sekund i powiedział: "Nie chcesz chyba grać tej samej komedii, prawda?". Na to Mike wybuchnął śmiechem i powiedział "Nie!".

Gdyby rodzice chłopców byli przeczuleni na punkcie zdrowia dzieci, to Mike również położyłby się do łóżka. Po parokrotnym powtórzeniu tego przedstawienia, gra mogłaby się stać integralną częścią zachowania Mike'a i tak też się dzieje, jeżeli rodzice ją podejmują. Ilekroć Mike pozazdrościłby przywilejów konkurentowi, powołałby się na chorobę, by również uzyskać pewne przywileje. Ukryta transakcja składałaby się zatem z następujących elementów: (poziom społeczny) - "Źle się czuję" + (poziom psychologiczny) "Mnie też musicie dać jakiś przywilej".

Przykład ten pokazuje całkiem jasno, że małe dzieci rozmyślnie inicjują gry. Kiedy jednak staną się one utrwalonymi wzorcami bodźców i reakcji, ich pochodzenie będzie już zapomniane, a natura gry trudna do rozpoznania. Doświadczenia kliniczne ujawniły, że gry są przede wszystkim naśladowcze i że pierwotnie są ustanawiane przez Dorosły element osobowości dziecięcej. Skoro stan *ego* Dziecka może zostać ożywiony u dorosłego gracza, jego talent psychologiczny jest wprost uderzający, a zdolność manipulowania ludźmi godna poza-

zdroszczenia. A zatem małe dzieci mogą inicjować gry, manipulować dorosłymi, podobnie jak i dorośli dziećmi.

Dziecięce prototypy gier dorosłych

Sąd

Jest to codzienna sytuacja gdy w rodzinie jest więcej niż jedno dziecko. Jedno z nich mówi: "Mamo, ona zabrała mi cukierka". Drugie odpowiada: "Tak, ale on wziął moją lalkę, a przedtem bił mnie, a w ogóle mówiliśmy, że podzielimy się cukierkami". Przedmioty mogą się zmieniać. Sama sytuacja nie. Teza tej gry brzmi: "Oni (On, Ona) muszą przyznać mi rację". Celem jest uspokojenie oraz zdobycie przewagi. Role to Powód, Pozwany i Sędzia. Dynamika: rywalizacja rodzeństwa.

Paradygmat społeczny: "Zobacz co ona mi zrobiła"

"Prawda brzmi następująco".

Paradygmat psychologiczny:

Dziecko - "Przyznaj mi rację"

Rodzic - "Rację ma ten" albo "Rację macie obaj".

Posunięcia: (1) Wniesienie skargi - Obrona. (2) Powód występuje z repliką, czyni ustępstwo albo gest dobrej woli. (3) Decyzja sędziego. (4) Wyrok.

Korzyści: (1) Wewnętrzna psychologiczna - projekcja poczucia winy. (2) Zewnętrzna psychologiczna - usprawiedliwienie poczucia winy. (3) Wewnętrzna społeczna - np. gra *Awantura*. (4) Zewnętrzna społeczna - gra *Sąd*. (5) Biologiczna - "głaski" od sędziego, zwrócenie na siebie jego uwagi. (6) Egzystencjalna - przeświadczenie, jeżeli dziecko jest zawsze winne "Nigdy nie mam racji".

Opis tej gry jest rozbudowany. Następne opisy nie będą już tak szczegółowe. Będzie się w nich zwracać uwagę na najistotniejsze elementy poszczególnych gier.

Kozioróg

Narzucają go wścibscy, rodzicielscy rodzice. Mały chłopiec ma posprzątać wieczorem zabawki, lecz gdy stara się to zrobić, rodzice wytykają mu błędy: "położyłeś to w złym miejscu, musisz tutaj jeszcze poprawić...". Sytuacja taka może też powstać przy uczeniu dziecka posługiwania się przedmiotami codziennego

użytku. Na przykład gdy chłopczyk zaczyna jeść, ciągle jest pouczany i łajany, że źle trzyma łyżkę, rozchlapuje, brudzi obrus, nie może trafić łyżką do buzi. Ciągłe wytykanie dziecku błędów stawia je w sytuacji, w której "zrobisz czy nie zrobisz i tak zawsze będzie źle".

Czasami *Kozi róg* jest uważany za przyczynę astmy u dzieci i przyjmuje wtedy postać podobną do "podwójnego wiązania" (*double bind*) opisanego przez Batesona. Mała dziewczynka pyta: "Mamo, kochasz mnie? Matka odpowiada: "Co to jest miłość? Po takiej odpowiedzi dziecko nie ma wyjścia. Matka zmienia temat na filozofię, o której mała nie ma pojęcia a dziecko pozostawia w sytuacji beznadziejnej. Dziewczynka zaczyna po takiej odpowiedzi ciężko oddychać, matka wpada w rozdrażnienie, następuje atak astmy, matka przeprosza i *Kozi róg* przekształca się w *Grę w Astmę*.

Antytezą dziecka zdaniem Berne'a na *Kozi róg* jest dziecięca postać schizofrenii. Dziecko wycofuje się by zapobiec sytuacjom bez wyjścia.

Patrz co przez ciebie zrobiłem

Uczeń odrabia lekcje. Nagle jakiś intruz, najczęściej któregoś z rodziców pyta: "A wyrzuciłeś śmieci?" To wtargnięcie powoduje, że dziecko popełnia jakiś błąd w zadaniu domowym i musi rozpocząć wszystko od początku. Wtedy zwraca się do osoby zakłócającej spokój: "Patrz co przez ciebie zrobiłem". Jasne jest, że nie intruz lecz własne podenerwowanie powoduje pomyłkę.

Dziecko tak naprawdę się cieszy, gdyż daje mu to pretekst do obwiniania kogoś innego za swoje błędy.

Celem tej gry jest usprawiedliwianie się. Zasad tej gry bardzo łatwo uczą się małe dzieci. Zewnętrzny zysk psychologiczny to uniknięcie odpowiedzialności. Stanowisko egzystencjalne brzmi: "Jestem niewinny".

Antytezą jest pozostawienie dziecka w spokoju i nie danie mu możliwości wyrażania złości.

Oziębła kobieta

W wersji dziecięcej dziewczynka wychodzi na dwór w czystej sukience i prosi małego chłopczyka, żeby zrobił jej placek z błota. Następnie szydzi z jego

brudnych rąk i zabłoconego ubrania. Jednocześnie sama chwali się, że jest czysta. Najczęściej taka sytuacja podobnie jak i u dorosłych kończy się *Awanturą*.

Teza: "Teraz ciebie przechytrzyłam, ty brudasio".

Cel: Obrona - przed kontaktem z chłopcem, zabawą z nim itp.

Role: Czysta dziewczynka, Brudas.

Paradygmat społeczny:

Rodzic: "Pozwalam ci zrobić placek z błota"

Dziecko: "Chętnie to zrobię".

Rodzic: "A teraz zobacz jaki jesteś brudny".

Podstawową korzyścią egzystencjalną dla małej pruderyjnej dziewczynki jest utwierdzenie się w pozycji: "Jestem czysta". Związane z nią są również korzyści społeczne - pochwała matki, przewaga nad małym brudasem dającym się manipulować.

Antyteza jest prosta. Polega na odrzuceniu propozycji manipulantki.

P a t r z j a k b a r d z o s i ę s t a r a łem

W formie dziecięcej jest to gra dwustronna. Graczem jest dziecko a partnerem ktoś z rodziców. Dziecko uprawia swą grę ze stanowiska: "Jestem bezradne" bądź też - "Jestem niewinne". Na przykład w momencie ubierania się na spacer próbuje samo założyć skafander. Mimo pozornie dużych wysiłków nie udaje mu się. Stara się ze wszystkich sił, ale mu nie wychodzi. Jeżeli jest Bezradne, rodzic musi je wyręczyć. Jeżeli jest Niewinne, nie ma z kolei żadnych podstaw do strofowania go. W tym właśnie przejawiają się elementy gry. Rodzice w tej sytuacji (jeżeli się ona często powtarza) powinni dociec dwóch rzeczy: które z nich nauczyło dziecko tej gry i w jaki sposób utrwalają ją u niego.

Teza: "Nie będą wodzić mnie za nos".

Cel: Obrona.

Role: Uparciuch, Autorytet.

Dynamika: Pasywność analna.

Przykład: Ubieranie dziecka.

Paradygmat społeczny:

Dorosły: "Czas już ubrać się".

Dziecko: "Dobrze, spróbuję".

Paradygmat psychologiczny:

Rodzic: "Mam zamiar zmusić ciebie, żebyś się ubierał".

Dziecko: "Widzisz, nie udaje mi się".

Posunięcia: (1) Propozycja - Opór. (2) Nacisk - Uległość. (3) Aprobata - Niepowodzenie.

Korzyści: (1) Wewnętrzna psychologiczna - uwolnienie od poczucia winy z powodu niewyrażanej wprost agresji. (2) Zewnętrzna psychologiczna - uniknięcie pracy związanej z poleceniami rodziców. (3) Społeczna - gra "Patrz jak bardzo się starałem. (4) Egzystencjalna - pozycja - jestem bezradny (niewinny).

Antyteza - Wystarczy, że rodzice w sytuacji gdy dziecku "się coś nie udaje" stwierdza: "Masz absolutną rację". Dziecko staje się zadowolone. Następnie rodzic stwierdzi: "Nie masz racji". Wtedy dziecko czuje się zagubione i ponownie wraca na normalną dla siebie pozycję, w której nie będzie mogło manipulować otoczeniem.

Dlaczego ty nie - Tak ale

Dziecko ma lekcje do odrobienia. Namawiane przez rodziców, żeby zabrało się do pracy znajduje tysiące powodów uniemożliwiających zajęcie się obowiązkami szkolnymi. Może to być cała seria odpowiedzi, i pozornie racjonalnych przyczyn, które nie pozwalają na skupienie się, bądź samo rozpoczęcie pracy.

Teza: "Zobaczymy, czy potrafisz przedstawić rozwiązanie, w którym ja nie doszukam się błędu".

Cel: Uspokojenie.

Role: Osoba bezradna, Doradca.

Dynamika: Konflikt poddania.

Przykład: Tak, ale nie mogę teraz odrobić lekcji.

Paradygmat społeczny:

Dorośli: "Czy mógłbyś mi doradzić jak mam zabrać się do lekcji?"

Dorośli: "Dlaczego ty nie...?"

Dorośli: "Tak, ale..."

Paradygmat psychologiczny:

Rodzic: "Potrafię sprawić, że będziesz mi wdzięczny za pomoc".

Dziecko: "W takim razie spróbuj".

Posunięcia: (1) Problem - Rozwiązanie. (2) Sprzeciw - Rozwiązanie. (3) Sprzeciw - Wzburzenie (czasami Wściekłość).

Korzyści: podstawową dla dziecka jest zewnętrzna korzyść psychologiczna - uniknięcie poddania się rodzicom.

J a t y l k o p r ó b u j ę c i p o m ó c

Jest to z pewnością najpowszechniej ulubiona gra rodziców. Ponieważ uczestniczą w niej *volens nolens* dzieci warto ją też tutaj przedstawić. W swej skrajnej formie granej przez niektórych ojców dziecko budzone jest ze snu w nocy przez pijaństwo tatusia, który w przyływie rodzicielskiej miłości postanowił zainteresować się osiągnięciami szkolnymi swojego syna. Gwałtownie rozbudzone dziecko musi wtedy opowiedzieć o swych postępach w nauce, pokazać odrobione zadania domowe. Jeżeli ich nie ma, ojciec bije syna i następnie zasypia w poczuciu dobrze spełnionych obowiązków rodzicielskich. W mniej ostrej postaci będzie to rodzic, który właściwie w każdej chwili stara się "pomóc" w zadaniach domowych. Tym samym nie pozwala dziecku na osiągnięcie samodzielności.

Teza: "Nikt nigdy nie liczy się z moim zdaniem".

Cel: Złagodzenie poczucia winy.

Role: Pomagający rodzic, Dziecko.

Dynamika: Masochizm.

Przykład: Dzieci uczą się, rodzic interweniuje.

Paradygmat społeczny:

Dziecko: "Jak mam teraz postąpić"

Rodzic: "Oto, co masz zrobić"

Paradygmat psychologiczny:

Rodzic: "Widzisz jaki jestem mądry".

Dziecko: "Sprawię, że poczujesz się głupi".

Antyteza: Dla dziecka jest ona właściwie niemożliwa, ponieważ każda odmowa uczestnictwa w grze spotyka się z karą. Jeżeli któregoś z rodziców dostrzega tego typu problem powinno wpłynąć na tego, który inicjuje grę, aby jej zaprzestał.

Posunięcia: (1) Prośba o instrukcję - Dostarczenie instrukcji. (2) Spartaczona procedura - Nagana. (3) Wykazanie, że procedury proponowane przez rodzica są złe - Ukryte przeprosiny.

Korzyści: dla rodzica podstawową jest unikanie poczucia braku kompetencji oraz męczeństwo, poświęcanie się dla dziecka.

Gry dziecięce

Można by próbować robić różne podziały gier właściwych dla sytuacji związanych z dziećmi. Ponieważ trudno jest rozdzielić gry zależnie od wieku (w te same gry może grać trzylatek jak i dziesięcioletek) najprostszy podział wynika z pozycji gracza inicjującego grę. Można zatem wydzielić: 1) gry inicjowane przez dzieci, 2) gry inicjowane przez rodziców (wychowawców).

Gry inicjowane przez dzieci

Istnieje cała grupa gier dziecięcych wyrażających żądanie dziecka. Dziecko wyraża wprost swoje żądanie, które w danej chwili, bądź ze względu na styl wychowania są niemożliwe do spełnienia. Gry typu: *Daj mi cukierka* (najczęściej przed obiadem), *Pobaw się ze mną* (akurat kiedy jest coś ważnego do zrobienia w domu), *Kup mi to* (a zabawka kosztuje tyle ile ojciec zarabia w ciągu miesiąca) pozwalają dziecku rościć "uzasadnione" pretensje wobec swoich rodziców. Antyteza na tego typu gry jest prosta, chociaż niektórym rodzicom sprawia duże trudności. Jakiegokolwiek wchodzenie w dyskusję z synem czy też prowadzenie wojowniczej wymiany zdań na temat sensowności żądań dziecka jedynie podtrzymuje grę. Przy następnej nadarzającej się okazji syn podejmie znowu identyczne starania. Jeżeli rodzic konsekwentnie będzie odmawiał, dziecko widząc brak możliwości spełnienia swoich prośb zaprzestanie gry. Czasami wystarczy kilkakrotnie powiedzieć "Nie".

Teza: "Musisz spełnić moje żądanie".

Role: Agresywne dziecko, Bezradny rodzic.

Cel: Uzyskanie władzy nad rodzicem.

Dynamika: Tendencje sadystyczne.

Przykłady: "Daj mi cukierka", "Kup mi to", "Pobaw się ze mną".

Dynamika: Konflikt poddania.

Paradygmat społeczny:

Dziecko: "Chcę żebyś...."

Rodzic: "Nie mogę, ponieważ..."

Paradygmat psychologiczny:

Dziecko: "Musisz mnie słuchać".

Rodzic: "Będę ciebie słuchał bo chcę spokoju"

Posunięcia: (1) Żądanie - Niejednoznaczna odmowa. (2) Ponowienie żądania - Zakłopotanie. (3) Żądanie - Rezygnacja.

Korzyści: dla dziecka jest nią unikanie poddania się rodzicom.

Gra ta w pewnych aspektach jest podobna do "Dlaczego ty nie - Tak ale". Różni się jednak kilkoma zasadniczymi cechami. Dlatego też wydzieliłem ją jako osobną grę.

Interesującą grupą gier są gry szkolne, z których najpowszechniejszymi są *Głupi* oraz *Prymus*. Instytucje wychowawcze pozwalają na pełne rozwijanie tych gier, ponieważ wpływa to na zachowanie ich stabilności i brak komplikacji w funkcjonowaniu. Sądzę, że w każdej klasie szkolnej można znaleźć dzieci grające "Głupiego", "Prymusa" lub też "Zdolnego ale leniwego".

Tezą *Prymusa* jest: "Jestem najlepszy i nikt nie może mi zagrozić". Nawet jeżeli popełni duży błąd nikt nie podważy jego pozycji. Dzięki temu dziecko może realizować podstawowy cel gry, którym jest zdobycie poczucia bezpieczeństwa. "Głupi" w swej szkolnej odmianie stanowi podobieństwo wyżej opisanej gry. Teza: "Jestem głupi i dlatego nie można ode mnie wymagać za dużo". Cel tej gry to obrona oraz zdobycie poczucia bezpieczeństwa. W grze poza Prymusem lub Głupim uczestniczą także oczywiście nauczyciele i cały zespół klasowy.

O wiele więcej gier inicjują rodzice (wychowawcy). Wynika to najprawdopodobniej z ich o wiele bogatszego doświadczenia w grach z dziećmi (szczególnie u wychowawców dochodzi "praktyka zawodowa"). Rodzice uwielbiają grać w *Sledź spokojnie* lub odmianę *Bądź grzeczny*. Teza brzmi następująco: "Masz być taki jak ja chcę". Celem jest uspokojenie. Role: Dominujący Rodzic, Nieposłuszne Dziecko.

Inną grą realizowaną szczególnie w placówkach wychowania przedszkolnego oraz w młodszych klasach szkoły podstawowej jest *Masz robaki w pupie*. Stanowi także odmianę gier opisanych powyżej, lecz jak sądzę wyrafinowaną. Dziecko jest bardziej pobudliwe, ruchliwe, czym stwarza kłopoty wychowawcy. Dzieci takie są często określane jako mające robaki w pupie (owsiki?) i tak też diagnozowane przez opiekunów. Diagnoza ta powoduje, że dziecko będzie częściej karane, częściej strofowane i właściwie cały czas znajduje się pod kontrolą nauczyciela.

Teza: "Masz robaki w pupie więc muszę na ciebie uważać".

Role: Niegrzeczne dziecko, Nauczyciel.

Cel: Opiekuna - utrzymanie posłuszeństwa, niepodważanie swoich kompetencji.
 Dziecka - zwrócenie na siebie uwagi, zdobycie zainteresowania (nawet negatywnego).

Paradygmat społeczny:

Rodzic: "Masz robaki w pupie".

Dziecko: "Nie potrafię usiedzieć w jednym miejscu".

Paradygmat psychologiczny:

Rodzic: "Jesteś nieposłuszny więc muszę cię ciągle karać".

Dziecko: "Wcale się cię nie boję".

Zakończenie

Podstawowa antyteza dla wszystkich gier jest taka sama - unikanie ich poprzez jasne stawianie swoich wymagań. Niepewność rodziców stwarza dziecku możliwość manipulowania nimi. Jeżeli poobserwujemy dzieci z pewnością znajdziemy sytuacje, które odpowiadają opisanym tutaj grom. Nie ma problemu gdy są one rzadkie, ponieważ dzieci też muszą zdobyć umiejętność manipulowania innymi. Jeżeli jednak gry trwają dłużej, należy zastanowić się nad sensowną antytezą i zrealizować ją. Analiza transakcyjna daje możliwość bardzo prostego analizowania sytuacji wychowawczych, jest zrozumiała dla każdego (także dla dzieci) i dlatego może być pomocna w pracy wychowawczej.

Dla dzieci znalezienie antytezy na gry inicjowane przez rodziców jest czasami niemożliwe. Dlatego też często wychowawca może być mediatorem w konfliktach rodzinnych (jeżeli oczywiście chce i potrafi). Dzieci w wielu grach nie mają możliwości realizacji antytezy, najczęściej wycofują się z gier chorując.

Zdaniem Berne'a (1972) każdy decyduje we wczesnym dzieciństwie jak będzie żył i jak umrze. Plan ten, nazywany przez niego skryptem, towarzyszy przez całe życie człowiekowi. Zwykle codzienne decyzje są uwarunkowane bezpośrednimi przyczynami, ale istotne decyzje są ustanowione wcześniej, właśnie we wczesnym dzieciństwie. Berne uważa, że w dorosłe życie wkraczamy z ustanowionym poglądem na temat osoby jaką poślubimy, ilości dzieci jakie będziemy mieli.

Skrypt powstaje na skutek oddziaływań najbliższych osób w dzieciństwie (rodziców, dziadków). Niektóre z kluczowych sloganów planu życiowego można łatwo odkryć zadając pytanie wprost: "Co rodzice mówili ci o życiu kiedy byłeś mały?" lub przy analizie sytuacji dziecka: "Co rodzice mówią mu najczęściej o

życiu?”. Stąd też duża rola analizy gier i dostrzeganiu ich przejawów w dzieciństwie. Mogą one bowiem wpłynąć na całe życie człowieka.

Dziecko rodzi się wolne, lecz szybko o tym zapomina. W ciągu pierwszych dwóch lat życie programowane jest głównie przez matkę. Program ten tworzy podstawę skryptu, tzw. “zapis pierwotny”, najpierw określony przez to, czy dziecko może kontrolować swoje karmienie czy też jest karmione, a kiedy ząbkuje, czy jest pielęgnowane czy też odepchnięte. Zdaniem Berne'a te dwie pierwsze sytuacje treningowe decydują o tym, czy w późniejszym życiu będziemy Zwycięzcami czy też Przegrany. Następnie o naszym losie decyduje edukacja w grach. stąd ważność analizy gier.

LITERATURA

Berne E.: *W co grają ludzie?* z ang. tłum. P. Izdebski. XX, XXX Warszawa PWN 1987

Berne E.: *What do you say after you say hello?* New York Grove Press 1972