

Все многообразие ролей, лежащее в основе транзактных игр, может быть сведено к трем основным – **Спасателя, Преследователя и Жертвы**. Драматический треугольник С.Карпмана графически отображает связь этих ролей и их переключения в процессе игры.

У каждого человека есть свои «любимые» игры, связанные с его сценарием, который, в свою очередь, проистекает из его базовой экзистенциальной установки, родительских запретов и предписаний. В этих играх человек занимает характерные позиции в треугольнике Карпмана, и это те позиции, которые предписывает ему сценарий.

В игре существует открытая позиция (называемая также позицией социального уровня) и позиция психологического уровня. Первая означает игровую позицию, занимаемую открыто. Последняя может означать игровую позицию, которую люди намереваются занять, или, напротив, от которой они защищаются. Это также может быть игровая позиция, реально занимаемая ими на психологическом уровне, но спрятанная за открытой позицией. Занимаемые людьми в процессе игры позиции можно обобщить и попытаться выделить характерные классы подобных ролевых предпочтений. Такие предпочтения получили название «типичных ролей», или «переопределяющих ролей».

Понятие переопределяющих ролей было введено Джеки Шифф, Аароном Шифф и другими исследователями школы Шиффов. Согласно Шиффам, игры и сценарии людей отыгрываются из шести типичных ролей: Опекун, Трудяги, Гневного Праведника, Гневного Грешника, Скорбного Праведника и Скорбного Грешника. Эти роли принимаются и смещаются в услугу сценарию. Черты каждой из них можно описать в терминах относящихся к ним игр, каждой свойственны свои пары позиций в треугольнике Карпмана.

Находясь в одной роли, человек собирает купоны для того, чтобы перейти в другую, когда сценарий просит этого. Роли связаны динамически, и, хотя люди могут двигаться от одной из них к любой из пяти оставшихся, оказывается, они перемещаются по ним в порядке предпочтений. Некоторые шаги можно предсказать, фокусируясь на двух уровнях игровой позиции, ассоциируемых с каждой ролью.

Возможные сдвиги между ролями и связанными с ними игровыми позициями показаны в шестиугольнике переопределения на Рис. 1. Буквы над слешами в таблице указывают на позиции социального уровня каждой роли, а буквы под слешами – на позиции

психологического уровня.



Рис. 1

Приведем описания каждой из переопределяющих ролей.

Любимой игрой **Трудяг** часто служит «Посмотри, как я стараюсь». Эти люди полагают, что они вкладывают очень много энергии и сил энергии в свои дела и часто это соответствует действительности. На социальном уровне они занимаются Спасательством. Предполагается, что группе и терапевту (супругу, коллеге по работе) не нужно вкладывать много энергии, чтобы помочь им. Однако вопросы, необходимые для реального решения проблемы, будут ими искусно избегаться. На психологическом уровне Трудяги будут защищаться, стремиться к, или реально занимать позиции Жертвы или Преследователя. Трудяги имеют тенденцию действовать из Детской контаминации или исключения.

**Опекуны** обычно играют в «Я просто пытаюсь помочь Вам». Их позиция на социальном уровне – это Спасатель, в то время как на психологическом уровне они занимают позиции Жертвы или Преследователя. Они «заботятся» о других, независимо от того, просят ли другие о заботе или нет, при этом они обычно действуют из Родительской контаминации или исключения.

**Гневные Праведники** на социальном уровне представляют позицию, которую легко

определить как Преследователь. Они имеют тенденцию играть в «Попался, сукин сын!» и, как правило, исходят из Родительской контаминации или действуют с исключением Родителя. На психологическом уровне позиция, к которой они стремятся, от которой защищаются или занимают – это Жертва.

**Скорбные Праведники** представляются мучениками и склонны играть в «Посмотри, что они со мной делают?» и «Не ужасно ли это?». На социальном уровне они являются Жертвой, хотя на психологическом – занимают позицию Преследователя. Они имеют тенденцию действовать из Детской контаминации или исключения.

**Гневные Грешники** на социальном уровне представляют позицию Жертвы, но очень определенно используют потенциальное или реальное преследование на психологическом уровне. Они имеют тенденцию действовать из Детской контаминации или исключения. Гневные Грешники склонны играть в вариант «Пни меня», «Пни меня (если посмеешь)» и ищут возможности для «Скандала».

Типичные игры **Скорбных Грешников** - «Ах, я бедняжка», «Пни меня (Ну пожалуйста!)» и «Не пинай меня (Ну пожалуйста!)». Скорее всего, когда-то они были Преследователями на социальном или психологическом уровнях, до того, как перешли к этой роли. Социальный уровень может быть уровнем Жертвы или ее непосредственных проявлений, позицией психологического уровня является Жертва. Они практически всегда действуют из контаминации или исключения Ребенка.

Взаимоотношения переопределяющих ролей являются конкурирующими, если два человека пытаются симбиотически взаимодействовать из одной и той же позиции в симбиозе, и этот тип конкуренции может усилиться при одновременных попытках занять одни и те же игровые позиции.

В терминах игровой позиции на шестиугольнике неконкурирующие взаимоотношения формируются вдоль шести линий, очерчивающих шестиугольник, и вдоль линий, составляющих шестиугольную звезду внутри него. Конкурирующие взаимоотношения из-за игровых позиций возникают между Гневным Грешником и Скорбным Праведником, иногда между Гневным Праведником и Скорбным Грешником, и между людьми, пытающимися занять такую же позицию в шестиугольнике по отношению друг к другу. Взаимоотношение между Опекуном и Трудягой могут быть конкурирующими или неконкурирующими. Как видно из рисунка, позиции социального и психологического

## Типичные роли в игровом поведении

Автор: Вадим Шумилов

---

уровня в ролях позволяют играм и сценариям развиваться и протекать в рамках симбиотических взаимоотношений.

Основные отличительные признаки переопределяющих ролей сведены в таблицу:

Переопределяющая роль	Роль-состояние	Игры	Позиции в треугольнике
Опекун	Родитель	Играют в «Я просто пытаюсь помочь Вам». Они	Суб, Ж
Гневный праведник	Родитель	Тенденция играть в «Попался, сукин сын!»	П, Ж
Скорбный праведник	Дитя	Представляются мучениками и склонны играть	Ж, П
Гневный грешник	Дитя	Склонны играть в вариантах «Пни меня», «Пни м	Ж, П
Скорбный грешник	Дитя	Типичная игра «Ах, я бедняжка», «Пни меня (И	П, Ж
Трудыга	Дитя	«Посмотри, как я стараюсь», П	Суб, Ж, П