

Игры являются скрытыми активными транзакциями, которые при поверхностном рассмотрении выглядят комплиментарными, но заканчиваются некомфортными чувствами.

Люди играют в игры, чтобы:

- структурировать время,
- достичь признания,
- сделать других предсказуемыми,
- предотвращать установление чересчур близких отношений. Поскольку близкие отношения являются небезопасными, игры предохраняют людей от выставления напоказ своих мыслей и чувств.

Существуют игры первой степени, второй степени и третьей степени; и все они имеют предсказуемый конец.

В играх первой степени могут принимать участие все желающие, независимо от социальной принадлежности. Они в целом заканчиваются умеренными проигрышами. Примером игры первой степени является «Обольщение» («Seducto»), которая поначалу может быть захватывающей и веселой. В этой игре мужчина и женщина весело проводят вечернее время, флиртуя друг с другом до тех пор, пока кто-либо не отвергнет другого и оба не почувствуют себя слегка неудобно.

Игра второй степени имеет место, когда игроки заходят дальше, обычно в более близкой обстановке, и заканчивается с негативными чувствами. Пример игры второй степени — «Скандал», в котором два человека начинают все сильнее и сильнее злиться друг на друга, пока один из них или одновременно оба не обидятся на то, как их назвали или оскорбили.

Игра третьей степени обычно включает в себя телесные повреждения; и игроки заканчивают в тюрьме, больнице или морге. Пример такой игры — «Полицейские и воры», в которой люди провоцируют власть на то, чтобы их ловили, и даже оставляют подсказки относительно того, где они могут быть загнаны в угол. С каждым новым

уровнем игры возрастает опасность неизбежного наказания. Очень немногие подобные игры имеют положительный или нейтральный результат.

Люди, которые играют в игры, действуют с одной из трех позиций:

- жертвы,
- преследователя,
- спасателя (Karpman, 1968).

Чтобы продлевать игру, нередко вводится **переключатель**, позволяющий людям принять новые роли. Например, в игре «Почему бы вам не ... Да, но...», один человек играет роль спасателя, отвечая на жалобу другого — преследуемого, словами «Почему вы не...?» Ответы жертвы: «Да, но... (Я пытался...)». После того как эта игра становится утомительной, спасатель может переключиться на более суровую позицию преследователя. Когда жертва станет жаловаться, он может отвечать саркастически: «Неужели это так ужасно?», пока игра не закончится.

Драматический треугольник Стивена Карпмана (Karpman) представляет три позиции, которые люди занимают в игровых взаимодействиях, и их переключатель.



Список возможных игр практически бесконечен, и индивиды легко могут быть втянуты в них. В конечном счете, однако, игроки проигрывают, поскольку они избегают полноценных и здоровых человеческих взаимодействий.

Источник:

[Сообщество HR-Менеджеров](#)

