

Eric Berne

Jak si lidé hrají



Svoboda Praha 1970

Přeložila Gabriela Nová

© Eric Berne 1964
Translation © Gabriela Nová 1970

Mým pacientům a studentům, kteří
mne mnohému naučili, a od nichž
stále získávám další a další
poznatky o hrách a smyslu života.

Několik slov úvodem...

Český čtenář dostává do rukou knihu, jež prošla světem za výkřiků nadšení a obdivu, jež byla déle než sto týdnů na seznamu bestsellerů tradičně uváděných deníkem New York Times. Perlivých epitet získala tolik, že se mi sotva podaří přidat další a snad dokonce výstižnější.

Pan Eric Berne je docentem kalifornské lékařské fakulty, kde přednáší sociální psychiatrii. Ač ho osobně neznám, soudím podle jeho vědecké produkce a fotografie uvedené v jeho prvním anglickém vydání, že je to šedesátiletý mladík (narozen v roce 1910), který nezná život jen z knih a učeben. Musel toho hodně prožít, slyšet a vidět, aby onu takzvanou běžnou zkušenost zobecnil ve vědecký útvar, srozumitelný široké paletě čtenářů, vzdělaným laikem počínaje a nositelem Nobelovy ceny konče. Dovolují si tvrdit, že tato kniha je první skutečně vědecké dílo z oboru psychologie všedního dne. Eric Berne však při vědomí toho, že psychologie všedního dne je nesmyslným konglomerátem slov, pokud není srozumitelná a navíc čtivá, přidal k úrovni vědce navíc své umění literární. Ač jde totiž principiálně o věci vážné, člověk se při čtení jeho knihy neustále lehce pousmívá a chvílemi se dokonce rozesměje na celé kolo.

„Když člověka nikdo nehladí, začne mu vysychat mícha“ — to je jedna z vět, v níž vrcholí jistá část poznání, jež kniha přináší. Nehledě k tomu, že může být aforismem, za který by se nemusel stydět mistr tohoto oboru, ukazuje pozoruhodnou schopnost Erika Berna sklouznout v pravý čas do zvláštního druhu rozpustilosti, kterou bych si dovolil

v jeho případě nazvat rozpustilostí vědeckou. Tento druh rozpustilosti ovládá jen málo vědců a jen málo vědců položí svůj obor na dostřel vtipu. V knize jsou dokonce místa, kde autor jako by mířil sám na sebe a sám provokoval pochybnosti o tom, co říká. Tak například ač sám je psychoanalyticky orientovaný a tuto skutečnost nijak nezastírá, uvádí bez komentáře hru „Archeolog“, jež je projevem nemístného přehánění analytických praktik.

Knih sama je svým způsobem přeplněna fakty, protože každá z uvedených her je jedním z uzavřených celků dění v takzvané mezilidské interakci. V tom je její záludnost, že totiž duchaplnost a vtíp, jež autor ovládá, by mohly svěst — smím-li užít Kundetrova výrazu — k lehkookému čtení a čtenář by mohl v knize hledat právě především vtíp a poznání až na druhém místě. To by byla velká škoda. Vidím poslání knihy v tom, aby byla učebnicí jednání, přesněji řečeno, aby byla učebnicí oněch praktik jednání, jimž se máme vyhnout, protože se jim vyhnout můžeme.

Zakotvené mezilidské vztahy, jako jsou rodina či pracovní kolektiv, jsou prakticky denně nahlodávány stereotypními spory, jež právě denně končí bez jakéhokoliv vyústění. To, čemu by čtenář řekl — každodenní spor bez náležitého vyústění — tomu Berne také říká hra. A ukazuje takovouto hru nejen v jejím průběhu, ale cituje i její herce a co víc, uvádí i formu řešení, uvádí ono vyústění, které člověk prostě bez ponaučení nenalezne. Je tomu tak, že složitost mezilidských vztahů dosáhla stupně, kdy se lze ve vztahu a vztazích doslova utopit, kdy onen takzvaný prostý občan se zalkne, není-li poučen.

Některé z her vyzní našemu čtenáři prázdně, protože jsou zcela specifické pro anglosaskou společnost. Eric Berne je Američan narozený v Kanadě a ve své knize se nepokouší o žádnou násilnou internacionálnost. Přesto metoda jeho výkladu je tak volná, aby aplikace na domácí poměry kdekoliv (knih vyšla ve všech světových jazycích) nedělala obtíže. Proto nevidím důvod cokoliv podotknout k samé látce, neboť bych tím zapochyboval o soudnosti českého čtenáře.

Čtenář by se snad mohl pozastavit nad často citovanou „skupinou“, či „terapeutickou skupinou“, jež je v knize uváděna jako pojem běžný.

Skupinová psychoterapie, tj. terapie, v níž členové skupiny pod dohledem terapeuta diskutují o svých neurotických problémech a sami sebe korigují v nesprávných reakcích, je jedním ze způsobů psychiatrické léčby. I u nás máme již pracoviště, kde je skupinová psychoterapie běžnou formou léčby, ovšem dosud se nerozšířila takovým způsobem, aby byla pojmem obecně známým.

Z vlastního odborného hlediska je zapotřebí podotknout, že autor nerozumí pod pojmem hra její nejobecnější význam a autorův pojem hra nemá nic společného s matematickými hrami, které rovněž v současné době pronikají do oblasti obecné psychologie. Autor svůj pojem hry přesně definuje, já si dovoluji jen předestlat, aby čtenář měl spíše představu dětské hry, dětského hraní nežli čehokoliv jiného.

Úctyhodnou práci odvedla překladatelka Gabriela Nová. V jednotlivých označeních musela být totiž nejen překladatelkou, ale i autorkou. Zvolené názvy jednotlivých her jsou vkusné a mají naději, že se uchytí. My totiž musíme vidět v knize onen průkopnický krok, že chce překlasifikovat každodenní trapnosti vzájemných přístupů, napadání, osočování, lichocení a pošklebů novým jazykem, zbaveným oné afektivní příchuti. Ani toto hledisko není bez významu, protože alespoň já si myslím, že zatím bude znít lépe, když řeknu své manželce „hraješ se mnou známou hru Frigidní žena“ nežli „odporně a nechutně mě provokuješ“. Ale opakují, že to není na celé knize to podstatné, protože to podstatné opravdu odhalí čtenář sám.

Knihá Erika Berna se dá číst tak, jak se sluší a patří, to jest od začátku až do konce. Ale pro toho, kdo váhá, kdo nedůvěřuje těm podivným pojmům a kdo by za tím chtěl vidět nějaké podezřelé nevěcné slovíčkaření, nechť knihu otevře na straně 126 a bez jakéhokoliv předchozího poučení nechť si přečte odstavec o hře ANEBY. Ihned pochopí, oč autorovi šlo, a pustí se do této rozpustile vědecké lahůdky s důvěrou a dravou zvědavostí.

Bohužel dr. Berne se nedočkal českého vydání. Zemřel 15. července 1970 na následky srdeční choroby.

Doc. dr. M. Plzák

Předmluva

Tato kniha byla původně psána jako dodatek k mé dřívější práci *Transactional Analysis in Psychotherapy*^{1/} (Analýza přenosu v psychoterapii), je však sestavena tak, aby ji každý mohl číst i chápat samostatně. Teorie nutná pro analýzu i jasné pochopení smyslu her je uvedena v části první. Část druhá obsahuje popisy jednotlivých her. Část třetí shrnuje nové klinické a teoretické materiály, jež společně s dřívějšími poznatky umožňují pochopit v určitém rozsahu, co to znamená oprostít se od her. Ty zájemce, kteří touží po hlubším poznání, odkazují na svou dřívější citovanou práci. Čtenáři obou knih jistě neujde, že kromě teoretického pokroku se v této knize objevily i drobnější změny v terminologii a úhlu pohledu, a že tyto změny jsou výsledkem dalších úvah, studia i nových klinických materiálů.

Tato kniha vznikla z popudu studentů a posluchačů mých přednášek, kteří se zajímali o přehled her a také o hlubší zpracování těch, které již byly stručně uvedeny jako příklady při všeobecném výkladu a zásadách analýzy přenosu. Můj dík patří všem studentům i posluchačům, kteří předložili ke zkoumání, zaznamenali nebo pojmenovali nové hry; zejména však děkuji slečně Barbaře Rosenfeldové za její četné postřehy o umění a významu naslouchat; dále pánům Melvinu Boyceovi, Josephu Concannonovi, dr. Franklinu Ernstovi,

dr. Kennethu Evertsovi, dr. Gordonu Gritterovi, paní Frances Matsonové a dr. Rayi Poindexterovi — kromě mnoha dalších — za jejich nezávislé objevy nebo potvrzení významu mnoha her.

Pan Claude Steiner, dřívější ředitel výzkumu v semináři sociální psychiatrie v San Francisku, nyní vedoucí katedry psychologie na Michiganské universitě, si zaslouží zvláštní zmínku z těchto důvodů: Prováděl první pokusy, které potvrdily mnohé z teoreticky sporných bodů uvedených v této knize, a výsledky jeho pokusů značně přispěly k objasnění charakteru nezávislosti a důvěrných vztahů. Můj dík patří také slečně Viole Littové, tajemnici semináře, a paní Mary N. Williamsové, mé osobní sekretářce, za jejich soustavnou pomoc, a Anně Garettové za pečlivou korekturu této knihy.

Terminologie

Kvůli zjednodušení jsou hry zásadně popisovány z mužského úhlu pohledu, pokud se nejedná o hry výlučně ženské. Hlavním aktérem je proto — bez jakéhokoliv zaujetí — vždycky muž, třebaže v podobné situaci se může stejně snadno ocitnout i žena — *mutatis mutandis* (výjimky jsou uváděny zvlášť). Jestliže se ženská role výrazně liší od mužské, je popsána dodatečně. Ze stejných důvodů je i lékař uváděn v mužském rodě. Slovník i závěry této knihy mají sloužit především potřebě praktického klinického lékaře, avšak i pracovníci jiných oborů zde najdou mnoho zajímavého a užitečného.

Analýza přenosu ve hrách by měla být jasně odlišena od své zavedenější sesterské vědy — matematické analýzy her — třebaže některé termíny použité v textu, například „výsledek“, se nyní používají výlučně v matematice. Podrobnější přehled matematické teorie her najdete v knize *Games and Decisions* (Hry a rozhodování), jejímiž autory jsou R. D. Luce a H. Raiffa.^{2/}

Carmel, Kalifornie v květnu 1962

Odkazy

- ^{1/} E. Berne, *Transactional Analysis in Psychotherapy* (Analýza přenosu v psychoterapii), Grove Press, Inc., New York 1961.
- ^{2/} R. D. Luce a H. Raiffa, *Games and Decisions* (Hry a rozhodování), John Wiley and Sons. Inc., New York 1957.

Úvod

I/ Společenský styk

Teorie společenského styku, jež byla dosti podrobně nastíněna v *Analýze přenosu*^{1/}, může být shrnuta následovně:

Dr. Spitz^{2/} zjistil, že u dětí, jež delší dobu trpí nedostatkem vhodného zacházení, se projeví sklon k rychlému zhoršování duševního stavu a nakonec i k vedlejším onemocněním. To tedy znamená, že takzvaná „citová deprivace“ může mít katastrofální důsledky. Tato pozorování umožnila vznik teorie o *hladu po podnětech* a naznačila, že nejvhodnější formu podnětů nám poskytují důvěrné vztahy; vycházíme-li z každodenních zkušeností, budeme jistě s tímto závěrem souhlasit.

Příbuzný jev je možno pozorovat i u dospělých osob vystavených smyslovému strádání. Takové strádání může vyvolat například přechodnou psychózu anebo i dočasnou duševní poruchu. Už dříve bylo konstatováno, že sociální a smyslové strádání má podobný účinek na osoby odsouzené k delší samovazbě. Samovazba je skutečně jedním z trestů, jehož se obávají i velmi ostřílení kriminálníci, kterým jinak nevadí ani fyzická brutalita^{3, 4/}, a tohoto postupu se běžně užívá jako formy politického nátlaku. (Naproti tomu nejpůsobivější zbraní proti němu je společenská organizovanost.)^{5/}

Z biologického hlediska je pravděpodobné, že citové a smyslové strádání může způsobit nebo podporovat změny organismu. Jestliže retikulární aktivační systém^{6/} mozkového

kmene nedostává dostatečné podněty, může to mít za následek — aspoň nepřímo — degenerativní změny nervových buněk. Tyto změny mohou být vyvolány také nedostatečnou výživou, ovšem ta sama o sobě se může projevit jako následek apatie — například u dětí, jež trpí marasmem. Zde je tedy počátek biologické řetězové reakce, jež probíhá od citového a smyslového strádání přes apatii až k degenerativním změnám a smrti. V tomto smyslu má hlad po podnětech k zachování lidského organismu stejný vztah jako hlad po potravě.

Hlad po podnětech se v mnoha směrech skutečně podobá hladu po jídle, a to nejen biologicky, ale také psychologicky a sociálně. Takové termíny jako podvýživa, přesycení, znalec, labužník, požitkář, asketa a kulinářské umění mohou být z oblasti výživy snadno přeneseny do oblasti citů. Přejedení má svou paralelu v předráždění. Za běžných podmínek, kdy jsou k dispozici dostatečné zásoby, z nichž je možno sestavit pestrý jídelníček, bývá výběr v obou oblastech výrazně ovlivněn idiosynkrazií jednotlivce. Některé nebo mnohé z těchto idiosynkrazií jsou snad vrozené, ale to nijak neovlivňuje problém, o nějž tady jde.

Pracovníka v oblasti sociální psychiatrie zajímá v této věci to, co se stane, je-li dítě od své matky odděleno v normálním průběhu svého vývoje. To, co zde bylo až dosud řečeno, se dá nározně vyjádřit lidovým rčením^{7/}: „Když člověka nikdo nehladí, začne mu vysychat mícha.“ Jakmile tedy skončí období těsného důvěrného vztahu dítěte k matce, musí se jedinec po celý zbytek svého života zabývat problémem, jehož řešení ovlivňuje bytí i nebytí každého člověka; na jedné straně je to souhrn sociálních, psychologických a biologických sil, jež člověku brání oddávat se i nadále fyzickým důvěrnostem jako dítě, a na druhé straně trvá neustálá snaha po jejich dosažení. Jedinec ve většině případů volí kompromis. Musí se spokojit s mnohem jemnější, takřka symbolickou formou jednání, kdy svému účelu do určité míry poslouží i pouhý náznak uznání

od druhé osoby, třebaže to nijak nezmírní původní hlad člověka po fyzickém kontaktu.

Tento proces přijímání kompromisů může být zván rozličnými termíny — například výběrem; ale ať už mu říkáme jakkoliv, jeho výsledkem je částečná přeměna dětinského hladu po podnětech v něco, co je možné nazvat *hladem po uznání*. S narůstáním složitosti kompromisů se každý člověk stává ve své honbě za uznáním stále osobitějším, a právě tyto rozdíly dodávají vzájemným společenským stykům náležitou pestrost a určují také osud každého jedince. Filmový herec může od svých anonymních a navzájem se ničím nelišících citelů vyžadovat každý týden stovky „symbolických pohlazení“, nemá-li „jeho mícha vyschnout“, zatímco vědci k udržení fyzického i duševního zdraví stačí pohlazení udílené jednou ročně uznávanou kapacitou.

Slovo „pohlazení“ se dá použít jako všeobecně platný termín pro důvěrný fyzický kontakt; v praxi se pak může projevovat v nejrůznějších formách. Někteří lidé dítě doslova hladí; jiní je laskají nebo objímají, zatímco další je laškovně štipou nebo poplácávají. Toto vše se projevuje také v konverzaci, takže nasloucháme-li pozorně, můžeme podle způsobu vyjadřování předem uhodnout, jak se určitý člověk bude chovat k dítěti. V rozšířeném smyslu může být slova „pohlazení“ použito běžně pro označení jakéhokoliv aktu, který je projevem uznání. *Pohlazení* je tedy základní jednotkou společenské akce. Vzájemnou výměnou pohlazení se vytváří *přenos*, který je opět jednotkou vzájemných společenských styků.

Z hlediska teorie her a v souladu se závěry této knihy můžeme říci, že jakýkoliv společenský styk je biologicky vždy prospěšnější nežli styk vůbec žádný. Bylo to pokusně dokázáno při pozoruhodném experimentu S. Levina^{8/} s krysami, při němž byl vhodným zacházením příznivě ovlivněn nejen fyzický, duševní a citový vývoj pokusných zvířat, ale také bio-

chemie mozku a dokonce i odolnost vůči leukémii. Významným rysem těchto experimentů bylo zjištění, že na zlepšení zdravotního stavu těchto zvířat měly stejný účinek jak jemné zacházení, tak i bolestivé elektrické šoky.

Ověřená platnost výše řečených slov umožňuje přistoupit s plnou důvěrou k další kapitole.

2/ Strukturalizace času

Za předpokladu, že vhodné zacházení s dětmi i uznání — jeho symbolický ekvivalent u dospělých — mají trvalou platnost, můžeme se zeptat — co dál? Co mohou dělat lidé v každodenních podmínkách poté, co si vyměnili pozdravy, ať už se jedná o přátelské „Ahoj!“ nebo orientální rituál, trvající několik hodin? Za hladem po podnětech a uznání přichází *hlad po struktuře*. Věčným problémem dospívající mládeže je otázka: „Co jí (mu) mám říct?“ A nejenom mladí, také mnozí dospělí lidé považují za nanejvýš nepříjemný ten okamžik ve společnosti, kdy nastane trapná pauza, úsek tichého, nezorganizovaného času, kdy nikomu z přítomných nenapadne nic zajímavějšího než třeba: „Nezdá se vám, že ty stěny dneska večer na nás přímo padají?“ Lidská bytost se věčně potýká s problémem, jak si zorganizovat čas, kdy nespí. V souvislosti s tím je smyslem veškerého společenského života poskytovat si při tomto programu vzájemnou výpomoc.

Operační aspekt strukturalizace času můžeme nazvat *programováním*. Zahrnuje v sobě tři složky: programování materiálové, sociální a individuální. Nejběžnější, nejvhodnější a nejpohodlnější i nejučelnější metodou organizování času je plán, jenž bere v úvahu materiál okolní reality — tedy to, čemu se všeobecně říká práce. Takový plán nazýváme odborně *činností*; termín „práce“ není vyhovující, protože všeobecná teorie sociální psychiatrie musí brát na vědomí, že i společenský styk je určitou formou práce.

Materiálové programování vychází z nesrovnalostí, na něž na-

rážíme při styku s okolní realitou; zajímá nás v této souvislosti jenom potud, že jakákoliv činnost je základnou pro „pohlazení“, uznání i jiné složitější formy vzájemného společenského styku. Materiálové programování není v zásadě sociálním problémem; je založeno vlastně na zpracování informací. Činnost spojená se stavbou lodí počítá s dlouhou řadou měření a odhadů pravděpodobností a jakékoliv společenské projevy, jež se při takové práci vyskytnou, musí se jí podřídít, aby stavba mohla pokračovat.

Výsledkem *sociálního programování* je obvyklý tradiční, konvenční nebo polokonvenční společenský styk. Jeho hlavním měřítkem je místní přijatelnost, jíž se běžně říká „dobré způsobu“. Rodiče ve všech částech světa učí děti „dobrým způsobům“, což znamená, že děti vědí, jak správně zdravit, stolovat, vyměšovat, jak se chovat při námluvách nebo na pohřbu, nebo jak vést konverzaci na patřičné úrovni. Různá omezení nebo přehánění v tomto směru jsou určována taktem nebo diplomacií podle všeobecně platných nebo místních zvyklostí. Říhat při jídle nebo žádat manželku bližního svého se buď doporučuje, nebo zakazuje podle místních, zděděných tradic, a právě v této oblasti existuje značné množství navzájem se vylučujících vztahů. V místech, kde lidé říhají při jídle, je obyčejně velmi nemoudré dožadovat se žen; a tam, kde muži bez zábran projevují svůj zájem o ženy, je nemoudré říhat při jídle. Za konvenčními zvyklostmi následuje obvykle polokonvenční společenská konverzace, a tu můžeme označit slovem *zábava*.

Jak se lidé blíže seznamují, vkrádá se do jejich styků stále víc a více *individuálního programování*, což má za následek, že se začnou vyskytovat „incidenty“. Při povrchním pozorování vypadají jako nahodilé jevy a zúčastněné strany je tak mohou i hodnotit, avšak pečlivý rozbor ukáže, že tyto incidenty se projevují v určitých souvislostech, jež se dají snadno roztřídit a klasifikovat, a že jejich souvislý sled je ovládán nevyře-

nými pravidly a předpisy. Tato pravidla zůstávají skryta tak dlouho, pokud projevy přátelství nebo nepřátelství nevybočí z mezí, o nichž se zmiňuje Hoyle*, projeví se však zcela nepokrytě po prvním nesprávném tahu, který vyvolá symbolické, slovní nebo právní zvolání „Fuj!“. Tyto sledy, jež na rozdíl od zábav jsou založeny spíše na individuálním než sociálním programování, můžeme označit termínem *hry*. Rodinný nebo manželský život stejně jako život v organizacích všeho druhu se může rok od roku zakládat na variantách jedné a téže hry.

Když tvrdíme, že veškerá společenská činnost spočívá v hraní her, neznamená to ještě, že se jedná převážně o „legraci“, nebo že se partneři v takových vztazích vážně neangažují. Na jedné straně „hraní“ fotbalu nebo jiných sportovních „her“ nemusí být pro zúčastněné vůbec zdrojem potěšení a hráči se mohou chovat velmi zarputile; takové hry mají například s hazardem a podobnými „hrami“ jeden společný rys — že totiž bývají skutečně velmi vážné, dokonce až osudné. Na druhé straně někteří autoři — např. Huizinga^{9/} — zahrnují pod pojem „hra“ záležitosti tak hrozné, jako jsou slavnosti kanibalů. Nazývat proto „hraním her“ jevy tak tragické jako sebevražda, alkoholismus a užívání drog, zločinnost nebo schizofrenii, není nijak nezodpovědné, cynické nebo barbarské. Základní charakteristika lidských her nespočívá v předstírání citových projevů, ale v jejich usměrnění. To se projeví v té chvíli, kdy se začnou uplatňovat sankce za nepřislušný citový projev. Hra může být pochmurné nebo dokonce osudově vážná, společenské sankce jsou však vážné jedině tenkrát, dojde-li k porušení pravidel.

Zábavy a hry slouží člověku jako náhrada za opravdové prožívání nefalšovaných důvěrných vztahů. Z toho důvodu mohou být pokládány spíše za předběžný příslib než za

* Edmond Hoyle (1672—1769), anglický spisovatel a odborník na karetní hry a šach) autor knihy příslušných pravidel a pokynů (pozn. př.).

konečné naplnění a jejich charakteristickým rysem je proto výrazné uvolnění člověka. Intimita začíná až tam, kde individuální (obvykle instinktivní) programování nabývá na intenzitě a společenské konvence včetně dalších zábran a pohnutek začínou ustupovat do pozadí. Intimita je nejžádoucnější odpovědí na hlad po podnětech, po uznání i po struktuře. Jejím pravzorem je akt milostného nasycení.

Hlad po struktuře je pro život stejně důležitý jako hlad po podnětech. Hlad po podnětech i hlad po struktuře vyjadřují potřebu člověka ubránit se smyslovému i citovému strádání, jehož důsledkem je biologický úpadek. Hlad po struktuře je výrazem potřeby ubránit se nudě; Kierkegaard^{10/} ve svém díle upozornil na zlo, jež může vyplynout z nezorganizovaného času. Zahnízdili se nuda v člověku na delší dobu, má na něj stejný účinek jako citové strádání a dá se očekávat, že bude mít i stejné následky.

Osamělý jedinec může uspořádat svůj čas dvěma způsoby: činností nebo fantazií. Že člověk může zůstat osamělý i v přítomnosti jiných lidí, to ví z vlastní zkušenosti každý učitel. Jestliže je někdo členem společenství dvou nebo více lidí, nabízí se mu několik možností, jak zorganizovat svůj čas. Podle složitosti to jsou: 1. obřady, 2. zábavy, 3. hry, 4. důvěrné vztahy a 5. činnost, a každá z nich vytváří základnu pro další varianty. Cílem každého člena společenství je vytěžit co možná nejvíce uspokojení ze svého jednání s ostatními zúčastněnými. Čím je jedinec přístupnější, tím většího uspokojení může dosáhnout. Programování jeho společenských operací je většinou automatické. Pro některá z takzvaných „uspokojení“, jež takové programování skýtá — například pro sebezničení — není slovo „uspokojení“ právě výstižné, a bude proto vhodnější nahradit je nějakým neutrálnějším výrazem, třeba slovem „zisk“ nebo „výhoda“.

Výhody vyplývající ze společenského styku jsou těsně spjaty s tělesnou i duševní rovnováhou a mají vztah i k následujícím

faktorům: 1. uvolnění napětí, 2. únik z nevhodných situací, 3. zisk z pohlazení a 4. udržení získané rovnováhy. Všechny tyto jevy byly velmi podrobně zkoumány a prodiskutovány fyziology, psychology i psychoanalytiky. Převezeny do terminologie sociální psychiatrie mohou být uváděny jako 1. základní vnitřní zisk, 2. základní vnější zisk, 3. druhotný zisk a 4. existenční zisk. První tři se rovnají „ziskům z nemoci“, jak je popsal Freud: vnitřní paranosický zisk, vnější paranosický zisk a epinosický zisk.^{11/} Zkušenost ukázala, že je mnohem užitečnější a poučnější zkoumat společenské přenosy z hlediska nabytých zisků než je hodnotit jako obranné operace. Nejlepší obranou totiž je, když se člověk vůbec v žádných přenosech neangažuje; za druhé koncepcí „obraný“ využívá pouze části zisků prvních dvou skupin, a jejich zbytek — společně s třetí a čtvrtou skupinou — je z tohoto hlediska ztracen.

Nejuspokojivější formou společenského styku, ať už je založena na činnosti nebo nikoliv, jsou hry a důvěrné vztahy. Dlouhotrvající důvěrný vztah je vzácný, ale i v takovém případě je to výlučně soukromá záležitost; významný společenský styk se nejčastěji projevuje v podobě hry, a to je věc, která nás zde především zajímá. Další informace o strukturalizaci času nabízí autorova kniha o skupinové dynamice.^{12/}

Odkazy

- ^{1/} E. Berne, *Transactional Analysis in Psychotherapy* (Analýza přenosu v psychoterapii), Grove Press, Inc., New York 1961.
- ^{2/} R. Spitz, „Hospitalism: Genesis of Psychiatric Conditions in Early Childhood“ (Hospitalizace: geneze psychiatrických podmínek v raném dětství), *Psychoanalytic Study of the Child* (Psychoanalytická studie dítěte), č. 1, str. 53-74, 1945.
- ^{3/} René Belbenoit, *Dry Guillotine* (Žíznivá gilotina), E. P. Dutton and Company, New York 1938.

- ^{4/} G. J. Seaton, *Isle of the Damned* (Ostrov prokletých), Popular Library, New York 1952.
- ^{5/} E. Kinkead, *In Every War But One* (V každé válce až na jednu), W. W. Norton and Company, New York 1959.
- ^{6/} J. D. French, „The Reticular Formation“ (Retikulární formace), *Scientific American*, č. 196, str. 54—60, květen 1957.
- ^{7/} „Lidová rčení“ použita v textu se vyvinula během času v semináři o sociální psychiatrii v San Francisku.
- ^{8/} S. Levine, „Stimulation in Infancy“ (Podněty v dětství), „Infantile Experience and Resistance to Physiological Stress“ (Prožitky dětí a jejich odolnost vůči fyziologickému napětí), *Science*, č. 126, str. 405, srpen 1957. *Scientific American*, č. 202, str. 80-86, květen 1960.
- ^{9/} J. Huizinga, *Homo Ludens*, Beacon Press, Boston 1955.
- ^{10/} S. Kierkegaard, *A Kierkegaard Anthology* (Kierkegaardova antologie), Princeton University Press, Princeton 1947, str. 22 a další.
- ^{11/} S. Freud, „General Remarks on Hysterical Attacks“ (Všeobecné poznámky o hysterických záchvatech), *Collected Papers* (Sebrané spisy), II. svazek, str. 102, Hogarth Press, London 1933. „Analysis of a Case of Hysteria“ (Analýza případu hysterie), tamtéž, III. svazek, str. 54.
- ^{12/} E. Berne, *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups* (Struktura a dynamika organizací a skupin), J. B. Lippincott Company, Philadelphia and Montreal 1963. (Viz zejména kapitoly č. 11 a 12.)

Část první

Analýza her

Kapitola první

Analýza struktury her

Pozorování nenucené společenské činnosti, která se nejčastěji vyskytuje v určitých druzích psychotherapeutických skupin, odhaluje, jak se u lidí čas od času projevují značné změny v postoji, stanovisku, v hlase, slovníku i v dalších aspektech chování. Tyto změny jsou často doprovázeny posunem citů. Soustava určitých modelů chování u daného jedince odpovídá určitému stavu mysli, zatímco jiná soustava modelů má vztah k odlišnému psychickému postoji, jenž bývá často v rozporu s tím prvním. Na základě těchto změn a rozdílů vznikla myšlenka na *stavy ego*.

Odborným jazykem může být takový stav ego fenomenologicky popsán jako pevně skloubený systém pocitů a operačně jako soustava pevně skloubených modelů chování. Řečeno populárněji, je to příslušná soustava modelů chování vyplývající z určitého systému zážitků. Každý jedinec má zřejmě k dispozici omezený repertoár takových stavů ego, které nejsou rolemi ve hře, ale psychologickou skutečností. Tento repertoár můžeme rozřídít do následujících kategorií: (1) stav ego, který je odrazem stavů ego rodičovských osobností, (2) stav ego, který nezávisle usiluje o objektivní hodnocení skutečnosti, a (3) stav ego, který představuje pozůstatky minulosti, stále aktivní já, jež bylo zafixováno v raném dětství. Odborně se jim říká: extero-psychický, neopsychický a archeo-

psychický stav ego. Jejich nositele nazýváme populárně RODIČ, DOSPĚLÝ ČLOVĚK a DÍTĚ, a tyto jednoduché výrazy se dají použít ve všech diskusích s výjimkou těch nejobornějších.

Podle tohoto stanoviska může každý jednotlivý člen společenského seskupení projevit v kterémkoliv daném okamžiku buď RODIČOVSKÝ, DOSPĚLÝ nebo DĚTSKÝ stav ego a zároveň je schopen s různou mírou pohotovosti přecházet z jednoho stavu ego do druhého. Z těchto pozorování vyplývají určité diagnostické výroky jako například: „To je váš RODIČ,“ což jinými slovy značí: „Úroveň vašeho myšlení je nyní adekvátní myšlení jednoho z vašich rodičů (nebo jeho zástupců) a reagujete stejně, jako by reagoval on; projevujete stejný postoj, děláte stejná gesta, máte stejné výrazy, pocity atd.“ „To je váš DOSPĚLÝ“ znamená: „Právě jste nezávisle a objektivně zhodnotil situaci a vyjádřil zcela nezaujatě svůj postup myšlení nebo problém, jímž se zabýváte, nebo závěr, k němuž jste došel.“ „To je vaše DÍTĚ,“ se dá vyložit takto: „Způsob a záměr vaší reakce je stejný, jako býval, když jste byl ještě malý chlapec (malé děvče).“

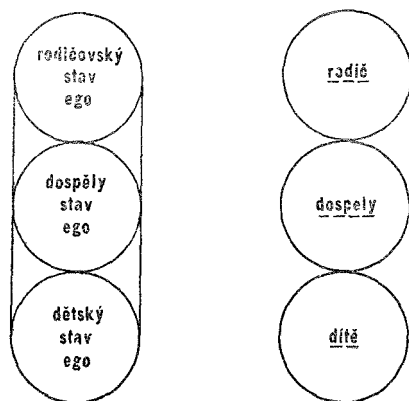
Závěry jsou následující:

1/ Každý jedinec má rodiče (nebo jejich zástupce) a nosí v sobě souhrn stavů ego, jež jsou reprodukcí stavů ego oněch rodičů (jak on je vnímal), a tyto rodičovské stavy ego se mohou za určitých okolností oživit (exteropsychická funkce). Populárně: „Každý má v sobě kus svých rodičů.“

2/ Každý jedinec (včetně dětí, duševně zaostalých lidí a schizofreniků) je schopen objektivně zpracovat dané informace, jestliže je oživen příslušný stav ego (neopsychická funkce). Populárně: „Každý má v sobě kus dospělého člověka.“

3/ Každý jedinec byl kdysi mladší, než je nyní, a nosí v sobě zafixované pozůstatky ze svých dřívějších let, jež mohou být za určitých okolností oživeny (archeopsychická funkce). Populárně: „Každý má v sobě kus dítěte.“

V tomto stadiu se můžeme zabývat obrázkem č. 1a, který je označen jako *strukturální diagram*. Podle současného hlediska představuje tento diagram komplexní osobnost kteréhokoliv jedince. Zahrnuje jeho RODIČOVSKÝ, DOSPĚLÝ i DĚTSKÝ stav ego. Tyto stavy jsou od sebe pečlivě odděleny, jelikož se od sebe výrazně liší, a velmi často jeden s druhým vůbec nesouvisí. Nezkušený pozorovatel si nemusí tento rozdíl hned napoprvé jasně uvědomit, ale ten se brzy projeví sám a vzbudí zájem každého, kdo se snaží porozumět strukturální diagnóze. Nadále bude tedy vhodné nazývat skutečné lidi rodiči, dospělými nebo dětmi; tučně vyištěná slova RODIČ, DOSPĚLÝ a DÍTĚ se použijí všude tam, kde se bude jednat o příslušné stavy ego. Obraz č. 1 (b) představuje názornou, zjednodušenou formu strukturálního diagramu.



(a)
Strukturální diagram

(b)
Zjednodušená forma

Obraz č. 1

Než uzavřeme kapitolu týkající se analýzy struktury her, měli bychom se zmínit o některých komplikacích.

1/ Při strukturální analýze se nikdy nepoužívá slova „dětin-
ský“, protože to v sobě skrývá silný přídech něčeho nežádoucí-
ho, něčeho, co by se mělo okamžitě změnit nebo odstranit. Vý-
razu DĚTSKÝ se používá pro vystižení DÍTĚTE (archaický stav ego),
protože více odpovídá zákonům biologie a není nijak zaujatý.
DÍTĚ je vlastně v mnoha směrech nejcennější součástí lidské
osobnosti a životu každého jedince dodává přesně totéž, co do
rodinného života vnáší skutečné dítě: radost, půvab a tvůrčí ini-
ciativu. Jestliže je DÍTĚ v jedinci rozhárané a nezdravé, může to
mít neblahé následky, ale s tím se dá vždycky něco dělat.

2/ Totéž platí pro slova „duševně vyspělý“ a „duševně nevy-
spělý“. V uvedeném systému se nic takového jako „duševně ne-
vyspělý“ člověk nevyskytuje. Existují pouze lidé, jejichž DÍTĚ
někdy převažuje nevhodně a neúčelně, avšak i v takových li-
dech se skrývá komplexní, dobře vyvinutý DOSPĚLÝ člověk, který
nepotřebuje nic než být vyhmátnut nebo oživen. Naopak zase
mezi takzvané „duševně vyspělé“ lidi počítáme ty, jež jsou
schopni udržovat většinu času svého DOSPĚLÉHO pod kontrolou;
jejich DÍTĚ však nabývá vrchu za stejných okolností jako u ji-
ných osob, a to často s následky, jež vyvolávají zmatek nebo
rozpaky.

3/ Je třeba také poznamenat, že RODIČ se projevuje dvěma způ-
soby — přímo a nepřímou: jako aktivní stav ego nebo jako vliv.
Jedná-li se o přímou aktivitu, reaguje daná osoba tak, jak by
skutečně reagoval její vlastní otec (nebo matka): „Dělej to, co
já!“ Jedná-li se o nepřímý vliv, reaguje dotyčný tak, jak by si to
přáli jeho rodiče: „Nedělej to, co já, ale dělej, co ti říkám!“ V
prvním případě se daná osoba stává jedním ze svých rodičů; ve
druhém se přizpůsobuje jejich požadavkům.

4/ DÍTĚ se tedy projevuje také dvěma způsoby: jako *adap-
tované* DÍTĚ a jako *neadaptované* (přirozené) DÍTĚ. Adapto-

vané DÍTĚ je to, jež mění své chování pod vlivem RODIČE. Chová se tak, jak by si to přál jeho otec (nebo matka), například ochotně nebo přemoudře. RODIČOVSKÝ vliv je tedy příčinou a adaptované DÍTĚ důsledkem. Neadaptované DÍTĚ se projevuje nenucené, například vzpourou nebo tvořivostí. Platnost strukturní analýzy je možné potvrdit při zkoumání následků alkoholového opojení. V něm nejdříve ztrácí smysl pro odpovědnost RODIČ, takže adaptované DÍTĚ se vymaní z jeho vlivu a nabytím svobody se mění v DÍTĚ neadaptované.

Chceme-li dosáhnout účinné analýzy her, nemusíme jít zpravidla až za hranice toho, co bylo nastíněno výše ve vztahu ke struktuře osobnosti.

Stavy ego jsou normální fyziologické jevy. Lidský mozek je orgán nebo organizátor duševního života a výsledky jeho činnosti jsou uspořádány a ukládány ve formě příslušných stavů ego. Konkrétní důkazy pro toto tvrzení jsou obsaženy již v některých zjištěních Penfielda a jeho spolupracovníků.^{1, 2/} Existují ještě další třídící systémy na různé úrovni — jako třeba skutečná paměť — ale přirozená forma zkušenosti sama o sobě se vyskytuje v pohyblivých stavech mysli. Každý jednotlivý typ stavů ego je pro lidský organismus životně důležitý.

V DÍTĚTI sídlí vnímavost^{3/}, tvořivost a vrozená průbojnost i radost. DOSPĚLÝ stav ego je nutný pro udržení života. Zpracovává potřebné informace a odhaduje možnosti, které člověk potřebuje k tomu, aby mohl účinně jednat s okolním světem. Využívá také zkušeností získaných z vlastních zábran nebo požitků. Přejít přes rušnou ulici vyžaduje například zpracování celé řady údajů o rychlosti; akce je potlačena až do té chvíle, než se odhadem vystihne nejvyšší stupeň pravděpodobnosti, že je možné bezpečně dosáhnout druhé strany ulice. Uspokojení z úspěšných odhadů tohoto typu umožňuje požitky z lyžování, létání, jachtingu a dalších rychlých sportů. DOSPĚLÝ má ještě jeden úkol: usměřňovat aktivitu RODIČE i DÍTĚTE a činit mezi nimi objektivního prostředníka.

RODIČ má dvě hlavní funkce. Především umožňuje jedinci, aby se účinně projevoval jako rodič skutečných dětí a tak přispíval k zachování lidského rodu. Nesporná cena RODIČE v tomto smyslu je prokázána faktem, že lidé osiřelí v dětství mívají mnohem větší těžkosti při výchově vlastních dětí než ti, kteří prožili své mládí ve spořádaných, konsolidovaných domovech. RODIČ také působí, že člověk reaguje velmi často automaticky, čímž si ušetří hodně času i energie. Dělá mnohé věci určitým zavedeným způsobem, protože „tak se to dělá“. To umožňuje DOSPĚLÉMU vyhnout se nesčetným podružným rozhodnutím, takže se může věnovat důležitější činnosti a běžné záležitosti ponechat RODIČI.

Všechny tři aspekty jedné osobnosti mají tedy velikou cenu pro život a pro jeho zachování, a jedině tehdy, naruší-li jeden z nich zdravou rovnováhu, je nutné zahájit analýzu a doporučit jiné uspořádání života. Jinak každý z nich — RODIČ, DOSPĚLÝ i DÍTĚ — má právo na stejný respekt i oprávněný nárok na své místo v plném a produktivním životě.

Odkazy

- ^{1/} W. Penfield, „*Memory Mechanism*“ (Mechanismus paměti), *Archives of Neurology and Psychiatry*, č. 67, str. 178-198, 1952.
- ^{2/} V W. Penfield a H. Jasper, *Epilepsy and the Functional Anatomy of the Human Brain* (Epilepsie a funkční anatomie lidského mozku), Little, Brown and Company, Boston 1954, kap. XI.
- ^{3/} E. Berne, „The Psychodynamics of Intuition“ (Psychodynamika intuice), *Psychiatric Quarterly*, č. 36, str. 294-300, 1962.

Kapitola druhá

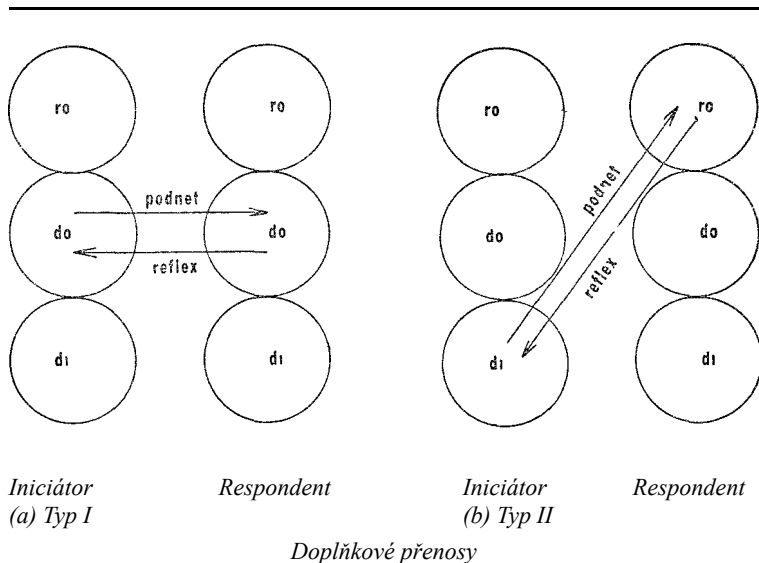
Analýza přenosu

Jednotku společenského styku nazýváme přenosem. Jestliže se ve společenském seskupení setkají dva nebo více lidí, dříve či později jeden z nich promluví nebo nějak jinak naznačí, že bere na vědomí přítomnost ostatních. Tomu se říká *přenosový podnět*. Další osoba pak řekne nebo udělá něco, co má k tomuto podnětu určitý vztah, a to pak nazýváme *přenosovým reflexem*. Jednoduchá analýza přenosu se zabývá tím, že určí, který stav ego vyvolal podnět k přenosu a který na tento podnět reagoval. Nejjednodušší způsoby přenosu jsou ty, při nichž jak podnět, tak i reflex vychází z DOSPĚLÉHO obou zúčastněných stran. Chirurg (původce přenosu) usoudí podle daných informací, že v této chvíli má použít skalpelu, a natáhne ruku. Jeho asistent (respondent) toto gesto správně pochopí, odhadne zúčastněné síly i vzdálenosti a umístí rukojeť skalpelu přesně tam, kde to chirurg očekává. Podobnou jednoduchostí se vyznačuje jednání mezi RODIČEM A DÍTĚTEM. Nemocné dítě žádá o sklenici vody a ošetřující matka mu ji přináší.

Oba tyto přenosy jsou *doplňkové*; to znamená, že vyvolaný reflex je správný a očekávaný a že probíhá v mezích zdravých lidských vztahů. Na obrázku č. 2 a je znázorněn první způsob, který je označen jako doplňkový přenos typu I. Druhý způsob — doplňkový přenos typu II — je na obrázku č. 2b. Je však zřejmé, že u přenosů se projevuje tendence řetězové

reakce, takže každý reflex se stává zase podnětem. První pravidlo komunikace stanoví, že komunikace mezi lidmi bude probíhat hladce tak dlouho, dokud přenos zůstane doplňkovým; z toho tedy vyplývá, že dokud se tato povaha přenosu nezmění, může komunikace v zásadě pokračovat donekonečna. Tato pravidla nejsou závislá na povaze a náplni přenosu; jsou založena výlučně na směru příslušných vektorů. Pokud přenosy zůstávají doplňkovými, nejsou pravidla nijak ovlivněna tím, zdali dva lidé někoho nemilosrdně kritizují (RODIČ -RODIČ), řeší nějaký problém (DOSPĚLÝ-DOSPĚLÝ), nebo si spolu hrají (DÍTĚ-DÍTĚ nebo RODIČ-DÍTĚ).

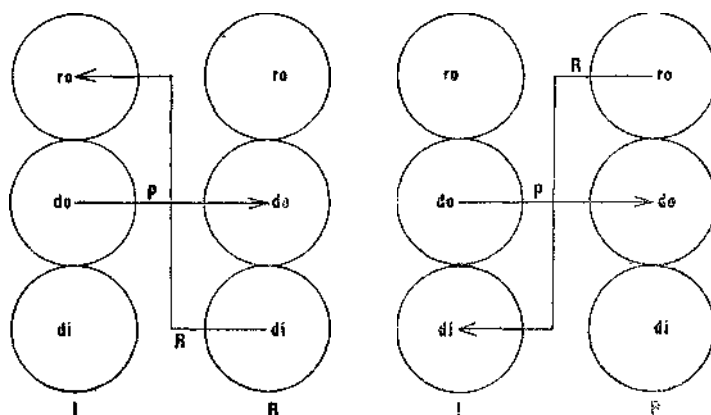
Opačné pravidlo — totiž že spojení bude přerušeno — se



Obraz č. 2

uplatní tenkrát, když se vyskytne *křížový přenos*. Nejběžnější křížový přenos, a sice ten, jenž působí a vždycky působil většinu společenských potíží — ať už v manželství, lásce, přátelství nebo v zaměstnání — je znázorněn na obrázku č. 3 a jako křížový přenos typu I.

Především tento typ přenosu je středem zájmu psychotera-



(a) Typ I

(b) Typ II

Křížové přenosy

Obraz č. 3

peutů; je symbolizován klasickým psychoanalytickým přenosovým reflexem. Podnět vychází z akce DOSPĚLÝ-DOSPĚLÝ, například: „Měli bychom si myslím promluvit o tom, proč poslední dobou tolik piješ,“ nebo: „Nevidělas někde moje manžetové knoflíčky?“ V jednotlivých případech by měla správná odpověď na úrovni DOSPĚLÝ-DOSPĚLÝ znít takto:

„Neškodilo by. Sám bych to rád věděl!“ Nebo: „Na stole.“ Jestliže však dotázaný vzplane, bude jeho reakce vypadat asi takto: „Pořád ti něco na mně není recht; jsi zrovna jako můj táta.“ Nebo: „Já? Copak já ti je nosím?“ Obě tyto reakce patří k typu DÍTĚ-RODIČ, a jak ukazuje diagram přenosu, vektory se křížují. V takových případech se doporučuje odložit problémy DOSPĚLÝCH s alkoholismem a manžetovými knoflíčky na tak dlouho, dokud se jejich nositelé neuklidní. To může trvat libovolně dlouho, od několika měsíců v případě pití k několika vteřinám ve věci manžetových knoflíčků. Buďto se musí iniciátor — původce podnětu — projevit jako RODIČ a doplnit tak náhle oživené DÍTĚ respondenta, anebo DOSPĚLÝ respondenta musí být reaktivován jako doplněk DOSPĚLÉHO v původci podnětu. Jestliže se služebná vzbouří během rozporů při mytí nádobí, pak konverzace o nádobí typu DOSPĚLÝ-DOSPĚLÝ je u konce; může z toho vzejít jediné šarvátka na úrovni DÍTĚ - RODIČ nebo rozhovor o zcela odlišné DOSPĚLÉ záležitosti, například o vyhlídkách na další zaměstnání služebné.

Opačný příklad křížového přenosu je zakreslen na obrázku 3b. Je to protipřenosový reflex, dobře známý psychoterapeutům; v takové situaci učiní pacient DOSPĚLOU poznámku a lékař zkříží jeho záměry tím, že reaguje jako otec hovořící k dítěti. To je křížový přenos typu II. V každodenním životě může otázka „Nevydělas někde moje manžetové knoflíčky?“ vyvolat odpověď: „Proč si nedáváš na své věci pozor? Už přece nejsi malý kluk!“

Diagram vztahů na obrázku č. 4 ukazující devět možných vektorů společenské akce mezi iniciátorem a respondentem, má některé zajímavé geometrické (topologické) vlastnosti. Doplnkové přenosy mezi „psychologicky rovnocennými partnery“ jsou znázorněny vztahy $(1-1)^2$, $(5-5)^2$ a $(9-9)^2$. Kromě nich existují ještě další tři typy doplnkových přenosů: (2-4), (4-2), (3-7), (7-3) a (6-8), (8-6). Všechny ostatní

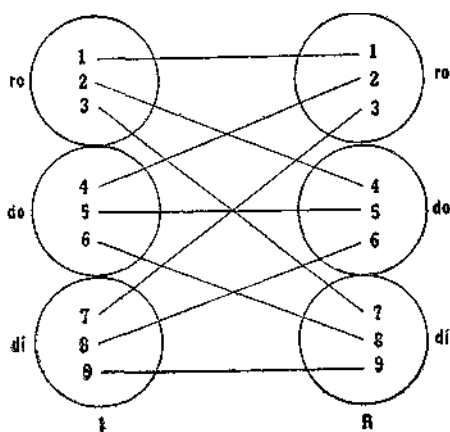


Diagram vztahů

Obraz č. 4

kombinace vytvářejí křížové přenosy a ty se v našem diagramu jeví převážně jako zkřížené čáry, například: (3—7), (3—7); takové případy končí tím, že dva lidé už nadobro nenalézají slov a pouze na sebe němě zírají. Jestliže žádný z nich neustoupí, komunikace je přerušena a oni se musí rozejít. Taková situace končí obyčejně tím, že jeden ze zúčastněných se neudrží a vzplane (7—3), což končívá hrou na „Kravál“; lepším řešením však je, když se oba rozesmějí a stisknou si ruce (5—5)².

Jednoduché doplňkové přenosy se nejběžněji vyskytují při povrchních pracovních nebo společenských stycích, dají se však snadno narušit jednoduchým křížovým přenosem. Povrchní styk může být vlastně definován jako součást jednoduchého doplňkového přenosu. Takové styky jsou běžné při

různých obřadech, činnosti nebo při zábavě. Složitější je *druhotný přenos*; projevuje se v něm totiž současně aktivita více než dvou stavů ego, a právě tato kategorie přenosů tvoří základnu her. Obchodní cestující se dovedou zvláště dobře přizpůsobit *trojúhelníkovému přenosu*, při němž se projevují všechny tři stavy ego. Hrubý, ale dramatický příklad takové obchodní hry je znázorněn následujícím dialogem:

Obchodní cestující: „Tohle zboží je ovšem lepší; škoda že si je nemůžete dovolit.“

Hospodyně: „A právě to si vezmu.“

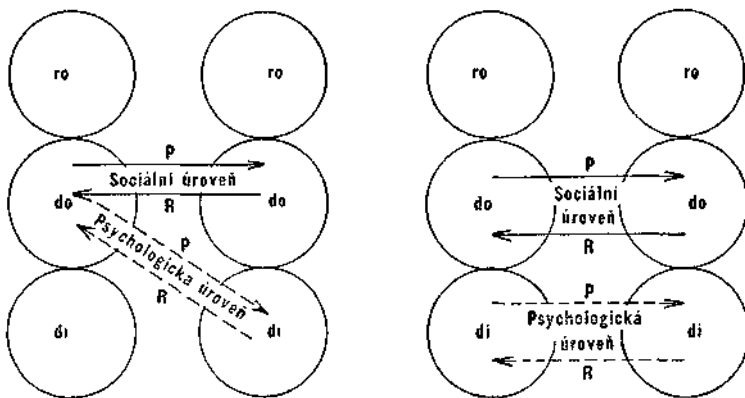
Analýzu tohoto přenosu najdete na obrázku č. 5 a. Obchodní cestující jako DOSPĚLÝ uvádí dva objektivní fakty: „Tohle zboží je lepší“ a „Vy si je nemůžete dovolit“. Na povrchní nebo *sociální úrovni* jsou jeho slova určena hospodyně jako DOSPĚLÉ osobě, jejíž odpověď by měla znít: „V obou případech máte pravdu.“ Avšak *druhotný* neboli *psychologický* útok dobře vycvičeného a zkušeného DOSPĚLÉHO v obchodním cestujícím je veden proti DÍTĚTI v hospodyně. Správnost jeho úsudku je potvrzena DĚTSKOU odpovědí, která vlastně znamená: „Bez ohledu na finanční následky dokážu tomu sprostákovy, že si můžu dovolit to, co ostatní zákaznice.“ Tento přenos je doplňkový na obou úrovních, protože odpověď hospodyně je brána za bernou minci jako odpověď DOSPĚLÉHO, který uzavírá smlouvu.

Dvojitý druhotný přenos zahrnuje čtyři stavy ego a můžeme jej běžně pozorovat při hře, které říkáme flirt.

Chlapec: „Pojď se se mnou podívat do stodoly.“

Děvče: „Už odmalíčka zbožňuju stodoly.“

Jak vyplývá z obrázku č. 5, jedná se na *sociální úrovni* o rozhovor dvou DOSPĚLÝCH o stodole, avšak na *psychologické úrovni* je to rozhovor dvou DĚTÍ o sexuální hře. Při povrchním pozorování se zdá, že iniciativa vychází z DOSPĚLÉHO, ale jako při většině her je i zde výsledek určován DÍTĚTEM a může oba zúčastněné zaskočit.



Obch. cest.

Hosp

Chlapec

Děvče

Druhotné přenosy

Obraz č. 5

Přenosy se dají klasifikovat jako doplňkové nebo křížové, jednoduché, nebo druhotné a druhotné přenosy se dělí dále na trojúhelníkové nebo dvojité.

Kapitola třetí

Postupy a obřady

Přenosy postupují obvykle v sériích. Tyto série nejsou voleny namátkově, ale jsou určeny předem. Jejich programování může vycházet z těchto tří zdrojů: RODIČOVSKÉHO, DOSPĚLÉHO nebo DĚTSKÉHO, nebo všeobecněji — ze společnosti a daných skutečností nebo z idiosynkrazí. Protože potřeba dítěte přizpůsobit se vyžaduje, aby DÍTĚ bylo chráněno RODIČEM nebo DOSPĚLÝM, dokud si nevyzkouší všechny společenské situace, zaměřuje se DĚTSKÉ programování nejraději na soukromé a důvěrné situace, které už byly několikrát vyzkoušeny.

Nejjednodušší formou společenské činnosti jsou *postupy* a *obřady*. Některé z nich mají obecnou platnost a některé pouze místní, ale žádoucí je ovšem poznat oboje. *Postup* je řada jednoduchých doplňkových přenosů DOSPĚLÉHO určených k manipulaci se skutečností. Skutečnost je definována jako jev se dvěma aspekty: statickým a dynamickým. *Statická skutečnost* zahrnuje veškeré uspořádání věcí ve vesmíru. Aritmetika je například souhrnem výroků o statických skutečnostech. *Dynamická skutečnost* může být definována jako schopnost vzájemného působení všech energetických systémů ve vesmíru. Chemie se například skládá z výroků o dynamických skutečnostech. Postupy jsou založeny na zpracování informací a odhadech pravděpodobností, jež se týkají *materiálu* skutečnosti, a dosahují nejvyššího stupně svého vývoje v profe-

sionální zručnosti. Mezi postupy patří řízení letadla nebo operace slepého střeva. Psychoterapie je postupem potud, pokud zůstává pod kontrolou lékařova DOSPĚLÉHO, a přestává být postupem v tom okamžiku, když nabude vrchu jeho RODIČ nebo DÍTĚ.

Při hodnocení postupů se používá dvou možností. O postupu se říká, že je *účinný*, jestliže původce přenosu (iniciátor) využije co možná nejlépe všech informací a zkušeností, jež má k dispozici, a to bez ohledu na mezery, které snad existují v jeho vědomostech. Jestliže RODIČ nebo DÍTĚ naruší zpracování informací DOSPĚLÉHO, postup se zhoršuje a jeho účinnost klesá. *Účinnost* postupu je tedy posuzována podle jeho skutečných výsledků. *Schopnost* se stává psychologickým měřítkem a *výkonnost* materiálem číslo jedna. Domorodý sekundář v nemocnici na tropickém ostrově získá velikou zručnost při odstraňování šedého zákalu. Využije všech svých vědomostí a připojí k nim i svou velikou schopnost, nemůže však ještě zdaleka dosáhnout takové výkonnosti jako jeho evropský nadřízený, protože jeho vědomosti jsou mnohem nižší. Evropský lékař však začne holdovat alkoholu, takže jeho schopnosti klesají; zpočátku to ale nemá žádný vliv na jeho výkonnost. Naneštěstí se mu postupem doby začnou třást ruce, takže domorodý sekundář ho zvolna předstihne nejen ve schopnosti, ale i ve výkonu. Z tohoto příkladu se dá usoudit, že domorodý odborník využil v daném postupu obou možností co nejlépe — zvýšil svou schopnost osobním stykem s původcem přenosu a svou výkonnost pozorováním jeho skutečných výsledků.

Ze současného hlediska je obřad stereotypní řadou jednoduchých doplňkových přenosů, jež jsou programovány vnějšími sociálními silami. Neformální *obřad* — jako třeba loučení s návštěvou — může být ve svých detailech značně ovlivněn místními zvyklostmi, třebaže základní forma zůstává stejná. Formální obřad — například římskokatolická mše — nabízí mnohem méně možností. Forma obřadu je určována rodin-

nou tradicí, ale pozdější RODIČOVSKÉ vlivy mohou mít v podružnějších případech stejné, třebaže méně trvalejší účinky. Některé formální obřady speciálně historického nebo antropologického charakteru mívají dvě fáze: (1) fázi, v níž všechny přenosy probíhají podle přísných RODIČOVSKÝCH nařízení, a (2) fázi, RODIČOVSKÝCH ústupků, v níž je DÍTĚTI povolena větší nebo menší svoboda jednání vrcholící orgiemi.

Mnohé formální obřady byly původně značně chaotické, třebaže dosti účinné postupy, ale jak míjel čas a okolnosti se měnily, ztratily obřady všechny vlastnosti postupů, přičemž si stále podržovaly svou užitečnost jako akty víry. Obřady ve smyslu přenosů znamenají, že lidé podřízení tradičním RODIČOVSKÝM nárokům se snaží, aby získali pochvalu nebo nabyli pocitu odpuštění spáchaných vin. Obřady jsou tedy bezpečnou, zklidňující a často i zábavnou metodou na uspořádání času.

Pro úvod k analýze her jsou důležitější neformální obřady, a mezi nejnázornější z nich patří americký obřad zdravení.

1A: „Nazdar!“ (Ahoj, dobré jitro.)

1 B: „Nazdar!“ (Ahoj, dobré jitro.)

2A: „Teploučko, co?“ (Jak se daří?)

2 B: „To bych řekl. Ale vypadá to na déšť.“ (Prima. A vám?)

3A: „Tak se mějte hezky.“ (Ujde to.)

3B: „Dejte se zas vidět.“

4A: „Tak na shledanou.“

4B: „Na shledanou.“

Je zřejmé, že při tomto dialogu nejde o udělení informací. Jestliže se skutečně o nějaké informace jedná, pak jsou moudře zamlčeny. Panu A by mohlo trvat patnáct minut, než by vysvětlil, jak se mu daří, a pan B, s nímž se zná jen zcela povrchně, nemá v úmyslu věnovat tolik času na to, aby mu naslouchal. Tato série je velmi výstižně charakterizována jako „obřad osmi pohlazení“. Kdyby pánové A i B spěchali, spokojili by se s výměnou pouhých dvou pohlazení — Nazdar-

Nazdar. Kdyby se jednalo o staromódní potentáty z Orientu, mohli by vykonat obřad dvou set pohlazení, než by se odhodlali přistoupit k věci. Pánové A i B přitom — podle žargonu analýzy přenosu — navzájem nepatrně prospěli svému zdraví; aspoň pro tuto chvíli jim nebude „vysychat mícha“ a každý z nich to s příslušným povděkem přijímá.

Zavedený obřad je založen na pečlivém a vnímavém odhadu obou stran. Pánové si v tomto stadiu známosti vypočítali, že jeden dluží druhému při každém setkání přesně čtyři pohlazení, a to ne víckrát než jednou denně. Jestliže krátce poté — dejme tomu během další půlhodinky — na sebe opět narazí, minou se bez jakéhokoliv znamení, jedině snad si naprosto nepatrně pokynou hlavou nebo nanejvýš povrchně prohodí Nazdar-Nazdar. Tento propočít pohlazení neplatí jen pro krátká období, ale může se vztahovat i na dobu několika měsíců. Představme si třeba, že pánové C a D, kteří se setkávají zhruba asi jednou denně, si přitom udělují navzájem po jednom pohlazení — Nazdar-Nazdar — a jdou zas každý po svém. Pan G odjede na měsíční dovolenou. Den nato, co se vrátí, setká se s panem D jako obyčejně. Jestliže při této příležitosti řekne pan D pouze „Nazdar!“ a nic víc, pan C se bude cítit ošizen a „jeho mícha nepatrně vyschne“. Podle jeho výpočtů si s panem D dluží navzájem asi třicet pohlazení. Ta je možno zhustit do několika vět, ovšem jen tehdy, budou-li ty věty dost intenzivní. Pan D ze sebe vychrlí něco jako (příčemž každá jednotka „intenzity“ a „zájmu“ se rovná jednomu pohlazení):

1D: „Nazdar!“ (1 jednotka)

2D: „Už jsem vás nějak dlouho neviděl.“ (2 jednotky) 3D: „Ale *nepovídejte!*. A kde jste byl?“ (5 jednotek) 4D: „No *tohle, to je tedy zajímavé*. Jaké to tam bylo?“ (7 jednotek)

5D: „Vypadáte tedy báječně, fakt.“ (4 jednotky) A byl jste tam sám nebo s rodinou? (4 jednotky)

6D: „Jsem opravdu rád, že vás zase vidím.“ (4 jednotky)

7D: „Tak na shledanou.“ (1 jednotka)

To dává panu D dohromady 28 jednotek. Jak on, tak i pan G vědí, že ty chybějící jednotky dodá příštího dne, takže když se to tak vezme, účet už je vlastně vyrovnán. O dva dny později se pánové opět vrátí k zavedené výměně dvou pohlazení — Nazdar-Nazdar. Ale teď už „jeden druhého líp znají“, to jest — oba vědí, že ten druhý je spolehlivý, a to se může hodit, kdyby se jednou potkali „ve společnosti“.

Obrácený případ stojí také za zmínku. Pánové E a F také mezi sebou zavedli obřad dvou pohlazení — Nazdar-Nazdar. Jednoho dne pan E, namísto aby přešel kolem jako obvykle, se zastaví a zeptá: „Jak se vám daří?“ Rozhovor pokračuje následovně:

1E: „Nazdar!“

1F: „Nazdar!“

2E: „Tak co — jak se daří?“

2F: (*zmateně*) „Děkuji, dobře. A vám?“

3E: „Báječně. Horko, co?“

3F: „Mhm. (*Opatrně*) Ale vypadá to na déšť.“

4E: „Jsem moc rád, že jsme se zase potkali.“

4F: „Já taky. Ale promiňte, spěchám do knihovny, než mi tam zavřou. Na shledanou.“

5E: „Na shledanou.“

Pan F si oddychne, spěchá pryč, ale přitom mu vrtá hlavou: „Co ten E má asi za lubem? Že by mi chtěl vrazit nějakou pojistku nebo co?“ V terminologii přenosu to značí: „Dluží mi jen jedno pohlazení, proč mně jich tedy dává pět?“

Ještě názornějším dokladem vpravdě obchodní povahy těchto jednoduchých obřadů je příležitost, při níž pan G řekne „Nazdar!“ a pan H ho mine bez odpovědi. Pan G na to reaguje slovy: „Co do toho chlapa vjelo?“ V podstatě to znamená: „Dal jsem mu jedno pohlazení a on mi je nevrátil!“ Jestliže se pan H bude chovat i nadále tak nevhodně,

a to i ke svým dalším známým, začne se o něm ledacos povídat.

V krajních případech je někdy dost obtížné rozlišit postupy od obřadů a naopak. U laiků se vždy projevuje sklon nazývat odborný postup obřadem, protože nevidí, že každý takový přenos bývá vlastně založen na zdravé nebo dokonce životně důležité zkušenosti; laik však není natolik fundovaný, aby to dokázal vystihnout. Profesionál má naopak tendenci obhajovat jednotlivé obřadné prvky, jichž vytrvale užívá při svých odborných postupech, a odbývá skeptického laika odůvodněním, že takovým věcem prostě nerozumí. A jedním ze způsobů, jakým se kovaný profesionál brání zavedení nového, zdravého postupu, je ten, že jej posměšně nazve obřadem. Z toho také pramení osud dr. Semmelweise* a dalších novátorů.

Základním a příbuzným rysem jak postupů, tak i obřadů je skutečnost, že se z nich stávají stereotypy. Od okamžiku, kdy je zahájen první přenos, dá se již celý další postup předvídat; sleduje totiž předem stanovený kurs k předem stanovenému závěru, nevyskytne-li se náhodou něco mimořádného. Rozdíl mezi postupem a obřadem spočívá v povaze jejich předem určeného poslání: postup bývá naplánován DOSPĚLÝM a obřad je určován RODIČEM.

Jedinci, kteří obřady nesnášejí a ani se jim nedovedou přizpůsobit, snaží se jim vyhnout tím, že je nahradí nějakým postupem. Takový typ můžeme například najít mezi lidmi, kteří při různých společenských příležitostech se raději vytratí do kuchyně a pomáhají hostitelce s přípravou a podáváním jídel a nápojů.

* Dr. I. F. Semmelweis (1818—1865), maďarský lékař, objevitel původu hořečky omladnic (pozn. př.).

Kapitola čtvrtá

Zábavy

Zábavy se vyskytují v různě složitých, stálých i náhodných společenstvích, a proto také se jejich složitost různí. Vycházíme-li z přenosu jako z jednotky společenského styku, můžeme z příslušných situací vyčlenit určité dění, které pak nazveme prostě zábavou. Ta může být definována jako sled poloobřadných, jednoduchých doplňkových přenosů, jež se soustřeďují na jednu oblast materiálu a jejichž prvořadým úkolem je uspořádat nebo zorganizovat určitý úsek času. Pro počátek i konec takového časového úseku je typické, že jsou ohlašovány určitým postupem nebo obřadem. Přenosy jsou pak příhodně naprogramovány tak, aby se během stanovené doby každé straně dostalo maximum zisku nebo výhod. Čím lépe se každý účastník zábavě přizpůsobí, tím více z ní vyzíská.

Pro zábavy je typické, že se provádějí na různých večírcích („společenských shromážděních“) nebo v době čekání na formální setkání dané skupiny; tyto chvíle čekání na začátek večírku nebo oslavy mají stejnou strukturu a dynamiku jako vlastní „společenská událost“. Zábava se může rozvíjet v podobě zvané „tlachání“ nebo může vzít na sebe i vážnější, například diskusní formu. Veliký koktajlový dýchánek často přebírá funkci jakési galérie na předvádění her. V jednom rohu místnosti se několik lidí se zápalem věnuje hře na „Ro-

dičovské sdružení“, v jiném koutě se vytvoří fórum pro „Psychiatrii“, třetí je scénou pro „Byli jste už někdy“ nebo „Co se stalo s tím a oním“, čtvrtý je vyhrazen „Motorismu“ a bufet si zabere pro sebe dámy, které si chtějí hrát na „Vaření“ nebo na „Švadlenu“. Průběh takové společenské události bývá téměř totožný — až na občasně změny pojmů — s průběhem celé řady dalších večírků, jež se ve stejnou dobu konají v blízkém okolí. Na dalších takových shromážděních v odlišné společenské sféře bývá k dispozici odlišná kolekce her.

Zábavy se dají klasifikovat různým způsobem. Vnější ukazatele jsou sociologické (pohlaví, věk, stav, rasa, kulturní nebo ekonomická úroveň). „Motorismus“ (srovnávání kvality vozů) a „Kdo vyhrál“ (sport) patří mezi „mužské řeči“. „Nákupy“, „Vaření“ a „Švadlena“ jsou opět řeči výlučně „ženské“.

„Vytahování“ je znakem dospívající mládeže, zatímco počínající střední věk bývá poznamenán přesunem k „Bankovnímu kontu“. Do této skupiny patří ještě další druhy zábav, jež všechny dohromady tvoří odrůdu „prázdného žvanění“, a sice: „Jak byste...“ (udělali to nebo ono), vhodné pro příjemné osvěžení krátké cesty vlakem nebo letadlem; „Kolik...“ (co stojí), oblíbená zábava některých účastníků turistických skupin; „Byli jste už někdy...“ (na tom neobyčejně zajímavém místě), hra „starých mazáků“ ze středních vrstev, jakými jsou například obchodní cestující; „Co se asi stalo...“ (s tím dobrákem Pepkem), velmi časté dotazy lidí, kteří mají za sebou ekonomický úspěch nebo bankrot; „Druhý den ráno...“ (to jsem zas měl kocovinu) a „Koktají“ (to já znám lepší recept), typická zábava určitých vrstev „světaznalých“ mladíků.

Klasifikace struktury přenosu je osobitější. „Rodičovské sdružení“ se dá provozovat na třech úrovních. Na úrovni DÍTĚ-DÍTĚ nabývá formy „Jak vyžrát na neústupné rodiče“; pravé „Rodičovské sdružení“ na úrovni DOSPĚLÝ-DOSPĚLÝ je oblíbené mezi mladými intelektuálními matkami; u starších

lidí se projevuje tendence oddávat se dogmatické podobě hry na úrovni RODIČ-RODIČ, jejímž tématem je „zločinnost mladistvých“. Některé manželské páry hrají „Pověz jim, drahoušku“; žena tady vystupuje jako RODIČ a manžel přebírá roli přemoudřelého dítěte. „Koukej, mami, Pepíček nemá ručičky“ je rovněž zábava DÍTĚ-RODIČ, jež je vhodná pro lidi každého věku a může přejít až do „Fuj, to je ale hanba!“

Výstižnější je psychologická klasifikace zábav. Jak „Rodičovské sdružení“, tak i „Psychiatrie“ mohou být hrány například buď projektivní, nebo introspektivní formou. Analýza „Rodičovského sdružení“ projektivního typu, vycházející z níže uvedené ukázky dialogu RODIČ-RODIČ, je znázorněna na obrázku č. 6a:

A: „Kdyby nebylo tolik rozvrácených manželství, nebylo by ani tolik mladistvých zločinců.“

B: „Kdyby jenom to. Dneska se ale ani v dobrých rodinách děti nenaučí slušnému chování jako kdysi.“

„Rodičovské sdružení“ introspektivního typu se řídí následujícími větami (DOSPĚLÝ-DOSPĚLÝ):

C: „Kolikrát si už říkám, že to s těmi dětmi prostě neumím. Nejsem dobrá matka. Nemám to asi v sobě.“

D: „To není tím. Můžete dělat nevimco, děti se vám vždycky vyvedou jinak, než si představujete; a tak člověku pořád vrtá hlavou, jestli to s nimi vůbec umí nebo v čem vlastně chybje.“

„Psychiatrie“ projektivního typu pohybující se na úrovni
DOSPĚLÝ-DOSPĚLÝ:

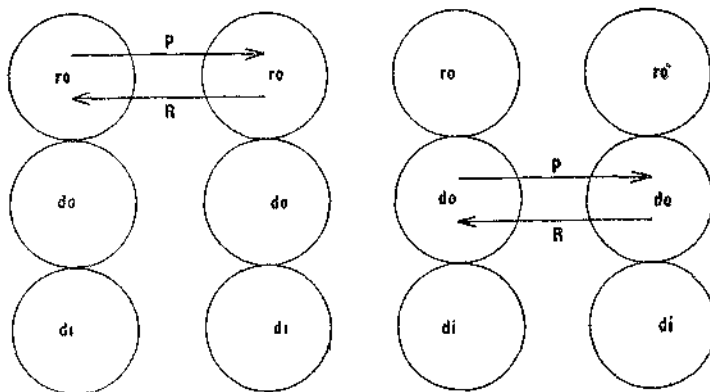
E: „Myslím, že nějaké podvědomé vyjadřovací potíže ho nutí, aby jednal tímhle způsobem.“

F: „Vy zřejmě víte, jak se vypořádat se svými agresivními pudy.“

Obraz č. 6b znázorňuje „Psychiatrii“ introspektivního typu, další zábavu na úrovni DOSPĚLÝ-DOSPĚLÝ:

G: „Ten obraz mi připadá jako mazanice.“

H: „Maluji pouze proto, abych potěšil svého otce.“ Zábavy, kromě toho, že zaplňují čas a skýtají všem zúčastněným stranám vzájemně přijatelná pohlazení, mají v procesu společenského třídění ještě další funkci. Zatímco je zábava v plném proudu, DÍTĚ v každém hráči pozorně sleduje možnosti ostatních zúčastněných. Než skončí společenská událost, každý člověk si vybere určité hráče, s kterými by se chtěl i nadále stýkat, a vyloučí ostatní bez ohledu na to, jak obratně nebo příjemně se během zábavy projevovali. Dotyčný si zvolí toho, kdo mu připadá jako nejvhodnější partner pro další, komplexnější vztahy, to jest — pro hry. Tento třídící systém, byť racionální, probíhá většinou podvědomě a instinktivně.



(a) Projektivní

„Rodičovské sdružení“
 „Zločinnost mladistvých“

(b) Introspektivní

„Rodičovské sdružení“
 „Psychoanalýza“

Zábavy
 Obraz č. 6

Ve zvláštních případech převládne v procesu třídění DOSPĚLÝ nad DÍTĚTEM. Tento fakt je velmi jasně ilustrován osobou pojišťovacího agenta, který si velmi pečlivě osvojí tento druh společenských kratochvílí. Zatímco se naoko vžije do zábavy, jeho DOSPĚLÝ dává pozor, kdo z přítomných přichází v úvahu z hlediska jeho obchodního zájmu, a tak si mezi hráči vybírá vhodné objekty, tj. lidi, se kterými by se potřeboval častěji stýkat. V jeho procesu třídění, který je založen — jako ve většině případů — na okrajových faktorech, tentokrát na finančních možnostech dotyčných osob, nehrají žádnou roli jejich přizpůsobivost hrám nebo příjemné chování.

Zábavy však mají zcela specifický rys výlučnosti. „Mužské řeči“ a „ženské řeči“ se například nikdy neprolínají. Lidé zaujatí hrou „Byli jste už někdy“ budou podrážděni vetřelcem, který se chce bavit otázkou „Kolik“ (dneska co stojí) nebo vylíčit, jak to bylo „Druhý den ráno“. Lidé krátící si dlouhou chvíli projekтивním „Rodičovským sdružením“ nelibě ponесou vpád introspektivního „Rodičovského sdružení“, třebaže jejich nelibost nebude tak výrazná, jako by tomu bylo v obráceném případě.

Zábavy tvoří základnu k navazování známostí a mohou vést i k přátelství.

Dámy, které si co chvíli zaskočí k přítelkyním na kafičko, aby si mohly zgustnout na „Nemožném manželovi“, pravděpodobně s nápadným chladem přivítají mezi sebou novou sousedku, která je chce „rozptýlit“ svým nezkaleným štěstím. Jestliže si zrovna povídají, jak jsou ti jejich nemožní, je pro ně téměř nesnesitelné strpět mezi sebou novou návštěvnicí, která prohlašuje, že její manžel je báječný, prostě dokonalý, a s takovou přítelkyní jistě brzy přeruší veškeré styky. Stejná situace nastane třeba na koktajlovém dýchánku, když někdo chce přejít od jedné skupinky ke druhé; v takovém případě se buď musí připojit k zábavě pěstované touto skupinkou, nebo

úspěšně přeladit celý její program na jinou vlnu. Dobrá hostitelka dokáže ovšem pohotově uchopit situaci pevně do svých rukou a ohlásit: „Zrovna si hrajeme na projektivní ‚Rodičovské sdružení‘. Jaký je váš názor na tento problém?“ Nebo: „Tak už toho nechtě holky. Hrajete si na ‚Švadlenu‘ už nějak moc dlouho. Tady pan J. je spisovatel (politik, chirurg) a určitě by nám rád předvedl ‚Koukej, mami, Pepíček nemá ručičky‘. Vidíte, pane J.“

Dalším důležitým ziskem ze hry je potvrzení role a upevnění postoje. *Role je* to, čemu Jung* říká *persona*; není ovšem tak oportunistická a tkví mnohem hlouběji ve fantazii jedince. Takže v projektivním „Rodičovském sdružení“ může jeden hráč vzít na sebe roli neúprosného RODIČE, druhý roli spravedlivého RODIČE, třetí roli shovívavého RODIČE a čtvrtý roli chápavého RODIČE. Všichni čtyři prožívají a předvádějí RODIČOVSKÝ stav ego, ale každý z nich se projevuje odlišně. Role každého z nich se upevní tenkrát, jestliže nabude vrchu nad ostatními — to jest, nesetká-li se s odporem nebo upevní-li se každým odporem, s nímž se střetne, nebo je kladně přijata pohlazením určitého typu lidí.

Upevněním role se stabilizuje *postoj* jedince, a tomu se pak říká *existenční zisk* ze zábavy. Postoj je jednoduchým determinujícím výrokem a ovlivňuje všechny přenosy jedince; v průběhu času určuje nejen jeho osud, ale i osud jeho potomků. Postoj může být více nebo méně absolutní. Typický postoj, na jehož základě se může provozovat projektivní „Rodičovské sdružení“, je: „Všechny děti jsou zkažené!“ „Všechny ostatní děti jsou zkažené!“ „Všechny děti jsou smutné!“ „Všechny děti jsou pronásledované!“ Z takových postojů mohou vzniknout jednotlivé role neúprosného, spravedlivého, shovívavého nebo chápavého RODIČE. Ve skutečnosti je postoj vyjádřen především duševním *hlediskem*, které z tohoto postoje vzniká,

* Carl Gustav Jung (1875—1961), švýcarský psycholog (pozn. př.).

a právě vlivem tohoto hlediska dává jedinec impuls k přenosu, který vytváří jeho roli.

Člověk zaujímá a trvale si osvojuje určitý postoj překvapivě brzy, už od druhého nebo dokonce i od prvního do sedmého roku svého života — v každém případě však dávno předtím, než je schopný nebo zkušený natolik, aby své rozhodnutí vážně ovlivnil. Z postoje každého člověka se dá snadno vyvodit, jaké dětství asi prožil. Jestliže se nic nebo nikdo do toho nevloží, může prožít zbytek svého života upevnováním tohoto postoje a řešením situací, jež by ho mohly ohrozit: provádí to tak, že se takovým situacím vyhýbá, odráží určité jevy nebo s nimi zachází tak provokativně, že se latentní hrozba mění v uspokojení. Jedním z důvodů, proč jsou zábavy tak stereotypní, je to, že slouží tak stereotypním účelům. Ale zisky, jež z nich plynou, naznačují, proč se jim lidé tak dychtivě věnují, a proč mohou být tak příjemné, jsou-li provozovány osobami, které si chtějí udržet konstruktivní a benevolentní postoj.

Není vždy snadné odlišit zábavu od činnosti, a často se vyskytují kombinace obou. Mnoho běžných kratochvílí jako třeba „Motorismus“ se skládá z toho, co by psychologové mohli nazvat dialogem na téma veliký výběr versus konečné rozhodnutí.

A: „Já dávám přednost fordů (chevroletu, plymouthu) před fordem (chevroletem, plymouthem), protože...“

B: „Jděte. Mně se zas více líbí ford (chevrolet, plymouth) než ford (chevrolet, plymouth), protože...“

Je zřejmé, že i při takových stereotypech může člověk získat jakési užitečné informace.

Je možné zmínit se ještě o několika dalších zábavách. „Já také“ je často pouze obměnou „To je hrozné, vidíte?“ „Proč proti tomu“ (něco neudělají) je oblíbená zábava žen v domácnosti, které nijak zvlášť nestojí o emancipaci. „A potom“ je zábava DÍTĚ-DÍTĚ. „Zkusme“ (něco provést) pěstují mladiství provinilci nebo i dospělejší žertěři.

Kapitola pátá

Hry

1/ Definice

Hra je souvislý sled druhotných doplňkových přenosů, jež směřují k jasně definovanému, předem známému výsledku. Dá se vyjádřit jako obměňující se soustava často opakovaných, zdánlivě racionálních přenosů se skrytou motivací; anebo populárněji jako řada tahů s různými léčkami nebo fintami. Hry se jasně liší od postupů, obřadů a zábav, a to dvěma důležitými charakteristickými rysy: (1) svými vedlejšími vlastnostmi a (2) výsledkem. Postup může být úspěšný, obřad účinný a zábava výnosná, ale všechny společně se dají definovat jako upřímné projevy; mohou obsahovat soutěžní, nikoliv však konfliktní prvky, a jejich závěr může být vzrušující, nikoliv však dramatický. Na druhé straně je už každá hra ve své podstatě nečestná a její výsledek je nejen vzrušující, ale i dramatický.

Hry by se jistě měly odlišit od jednoho zbyvajícíchho typu společenské činnosti, o němž zatím nebyla řeč. *Operace* je jednoduchý přenos nebo soustava přenosů, které člověk podniká za zvláštním, stanoveným účelem, Jestliže někdo upřímně žádá o potvrzení nějaké skutečnosti a dostane se mu ho, pak se jedná o operaci. Jestliže někdo vyžaduje určité potvrzení a poté, co je dostal, obrátí je nějakým způsobem v neprospěch dárce, je to hra. Při povrchním pohledu hra tedy vypadá jako soustava operací, ale po jejím skončení vyjde najevo, že se

nejednalo o „operace“, ale vlastně o *manévry*; že dotyčný neuplatňoval čestné požadavky, nýbrž prováděl tahy ve hře.

Je-li například agent v „pojišťovací hře“ tvrdý hráč, hledá vhodnou šanci nebo na ní pracuje bez ohledu na to, jak se jeví ve své konverzaci. Jestliže je „hoden své mzdy“, záleží mu jenom na tom, aby „dostal svého muže“. Totéž platí i pro jiné lidi, kteří provozují podobnou hru, když „dělají do realit“ nebo „do prádla“ nebo do podobných oborů. Zatímco se tedy obchodní cestující zúčastní zábavy ve společenském seskupení — zvláště různých variant „Bankovního konta“ — může za svou příjemnou účastí skrývat celou řadu obratných manévru, jejichž účelem je vylákat právě ten druh informací, na jakých má profesionální zájem. Existují tucty odborných komerčních časopisů, jež se věnují vylepšování obchodních manévru a podávají výčet vynikajících hráčů i her (zajímavých operátorů, jimž se podařil zvláště úspěšný obchod). Vyjádřeno terminologií přenosů, jedná se pouze o období nejruznějších sportovních časopisů.

Co se týče trojúhelníkových přenosů — totiž her, jež jsou záměrně a s profesionální přesností připraveny pod kontrolou DOSPĚLÉHO tak, aby vynesly maximální zisk — patří k nim velkorysé podvody s neexistujícími zlatými doly, které tolik bujely ve Spojených státech na počátku tohoto století, a kterým se nezkušení lidé těžko ubránili, protože byly do detailu, prakticky a s psychologickou virtuozitou propracovány.^{1/}

V této knize se však náš zájem soustřeďuje na podvědomé hry, jež formou dvojitého přenosu bezpečně provozují bezúhonní lidé, kteří si to ani plně neuvědomují; takové hry jsou nejdůležitějším aspektem společenského života na celém světě. Pro jejich dynamickou hodnotu se dají snadno odlišit od pouhých statických *stanovisek*, jež jsou výsledkem zaujatých postojů.

Použití termínu „hra“ by nemělo nikoho mást. Už v předmluvě bylo zdůrazněno, že hra nemusí mít nic společného

s legrací nebo s potěšením. Mnozí obchodní cestující nevidí ve své práci žádnou zábavu, jak Arthur Miller jasně dokázal ve své hře *Smrt obchodního cestujícího*. A hry mohou mít v sobě také dostatek vážnosti. Fotbalová hra je dnes například brána velmi vážně, ale o nic vážněji než třeba takové přenosové hry jako „Alkoholik“ nebo „Hra s ohněm“ třetího stupně. Totéž platí pro slovo „hraní“, což může potvrdit každý, kdo delší dobu „hrával“ tvrdý poker nebo na burze. Ta nesporná vážnost her a hraní i možnost jejich vážných následků jsou dobře známy antropologům. Nejsložitější hra, jaká kdy existovala, hra na „Intrikána“, kterou tak výstižně popsal Stendhal ve svém románu *Kartouza parmská*, je smrtelně vážná. Nejchmurnější ze všech je ovšem hra na „Válku“.

2/ Typická hra

Hře, která se nejběžněji vyskytuje mezi manžely, se populárně říká „Kdyby nebylo tebe“; tato hra nám poslouží jako všeobecná ilustrace charakteristiky her.

Paní Lišková si stěžuje, že manžel jí naprosto znemožnil jakýkoliv společenský život, takže se vůbec ani nenaučila tančit. Následkem změn, jež v chování paní Liškové působí psychiatrická léčba, ztrácí její manžel sebejistotu a stává se shovívavějším. Paní Liškové to umožňuje, aby rozšířila oblast své činnosti. Přihlásí se do tanečních hodin, aby později ke svému zoufalství zjistila, že má přímo smrtelnou hrůzu z tanečního parketu a že se tedy musí svého úmyslu vzdát.

Toto nešťastné dobrodružství zároveň s dalšími podobnými pokusy odhalilo některé důležité aspekty týkající se struktury manželství paní Liškové. Z mnoha svých nápadníků si vybrala za manžela panovačného muže. Dostala se tím do postavení, v němž si mohla stěžovat, že by mohla dělat spousty věcí, „kdyby nebylo jeho“. Mnohé z jejich přítelkyň se také

provádaly za panovačné muže, a když se teď sejdou u dopoledního kávičky, stráví hodně času hrou „Kdyby nebylo jeho“.

Jak se však navzdory stížnostem paní Liškové ukázalo, její manžel jí vlastně poskytoval velmi dobré služby tím, že jí zakazoval něco, čeho se v hloubi duše sama obávala, a tak jí vlastně zabránil, aby si svůj strach plně uvědomila. To byl jeden z důvodů, proč si její DÍTĚ chytře zvolilo právě takového manžela.

Ale je v tom ještě další háček. Zákazy pana Lišky a z nich vyplývající nespokojenost jeho manželky vedly často k hádkám, takže jejich sexuální soužití bylo vážně narušeno. A protože pan Liška měl pocit viny, přinesl manželce každou chvíli nějaký dárek, který by jinak nepřicházel v úvahu; když jí později popřával více volnosti, jeho dárky už pak samozřejmě přestaly být tak časté a štědré. Manželé Liškovi — kromě starostí o děti a domácnost — měli jinak málo společných zájmů, takže hádky se jim jevily jako důležité události; právě při takových příležitostech se mohli odpoutat od běžné, navyklé konverzace. Manželský život tedy v každém případě potvrdil paní Liškové to, co vždycky prohlašovala: že každý muž je zloduch a tyran. Jak se ukázalo, toto stanovisko mělo vztah k chorobným představám o sexuálním zneužití, které ji trýznily už od raného mládí.

Existuje několik způsobů, jak popsat tuto hru obecnými termíny. Je zřejmé, že patří do široké oblasti *sociální dynamiky*. Základním faktem zůstává, že sňatek poskytl manželům Liškovým možnost intimních styků; takové příležitosti můžeme říkat *sociální kontakt*. Skutečnost, že dva lidé využijí takové možnosti, vytváří z jejich domácnosti sociální seskupení na rozdíl například od vlaku newyorské dráhy, kde se lidé v určitém prostoru také stýkají, zřídka však této příležitosti nějak využijí, a tvoří proto pouze nesociální seskupení. Způsob, jakým manželé Liškovi ovlivňují vzájemně své chování i reakce, vytváří *sociální akci*. Pracovníci různých oborů mohou

zkoumat takovou sociální akci z různých hledisek. Jelikož v této knize se zajímáme o osobní vývoj a psychodynamiku daného jedince, řadí se náš přístup k aspektům *sociální psychiatrie*; některé mlčky předpokládané nebo samozřejmé závěry se týkají také „prospěšnosti“ studovaných her; tento postoj se poněkud liší od neutrálních a méně zainteresovaných hledisek sociologické a sociální psychologie. Psychiatrie si vyhrazuje právo zvolat „Okamžik prosím!“, což ostatní obory nedělají. Analýza přenosu je odvětvím sociální psychiatrie a analýza her je speciálním aspektem analýzy přenosu.

Praktická analýza her se zabývá zvláštními případy, jak se jeví ve specifických situacích. Teoretická analýza her se snaží shrnout charakteristiky různých her a určit jejich všeobecnou platnost tak, aby mohly být chápány nezávisle na svém dočasném slovním obsahu a kulturním zdroji. Teoretická analýza rodinného typu hry „Kdyby nebylo tebe“ by měla například určit charakteristiky této hry tak přesně, aby mohla být rozpoznána stejně snadno v domorodé vesnici na Nové Guineji jako ve velkoměstském činžáku, ať už se týká svatebních obřadů nebo finančního problému spojeného s koupí rybářského prutu pro vnoučata a bez ohledu na to, jak neomaladě nebo lstivě provádějí oba manželé jednotlivé tahy, což záleží na stupni jejich vzájemné upřímnosti. Nadměrná *obliba* určité hry v dané společnosti je záležitostí sociologů a antropologů. Analýza her jako součást sociální psychiatrie se zajímá pouze o popis hry v tom okamžiku, kdy se skutečně vyskytne — bez ohledu na to, jak často k tomu dochází. Toto odlišení není sice zcela výstižné, dá se však přirovnat k rozdílu mezi preventivní zdravotní péčí a interním lékařstvím; první se zajímá o výskyt malárie, zatímco druhé zkoumá jednotlivé případy malárie, které se skutečně vyskytnou, ať už v džungli nebo ve velkoměstě.

V současné době je za nejvýstižnější pro teoretickou analýzu her pokládáno to schéma, o němž se zmiňujeme níže. Jakmile

budou shrnuty ještě další poznatky, dojde bezpochyby k jeho zdokonalení. Nejdříve je nutné si uvědomit, že určitý sled manévrů odpovídá určitým kritériím hry. Pak se shromáždí co možná nejvíce vzorků dané hry. Významné rysy této sbírky se oddělí od nepodstatných. Tím se osvětlí zásadní důležitost určitých aspektů. Ty se pak roztřídí pod jednotlivá záhlaví, která jsou navržena tak, aby za současného stavu vědomostí byla dobrým vodítkem a dávala co možná největší smysl. Analýza je prováděna z hlediska toho hráče, který je „v tom“ — v tomto případě z hlediska paní Liškové.

TEZE. Je to všeobecný popis hry včetně bezprostředního sledu událostí (sociální úroveň) a informací o jejich psychologickém zázemí, vývoji a významu (psychologická úroveň). U manželského typu hry „Kdyby nebylo tebe“ nám poslouží detaily uvedené již dříve (na str. 54 — 55). Kvůli stručnosti se budeme o této hře dále zmiňovat jako o KDYNET.

ANTITEZE. Předpoklad, že hra je sledem určitých jevů, je možné potvrdit až tenkrát, když se jeho platnost ověří v praxi, a sice tím, že někdo odmítne hrát nebo překazí výsledek hry. Ten, kdo je „v tom“, se však usilovně snaží pokračovat ve hře. Je-li postaven tváří v tvář nesmlouvavému postoji svého partnera, který odmítá zapojit se do hry nebo ji úspěšně překazí, upadne „iniciátor“ do stavu zvaného „zoufalství“, jež svými některými rysy připomíná rozmrzelost, avšak významně se od ní liší. Je mnohem pronikavější a obsahuje pocity marnosti a zmatku. Ty se jasně projeví například u člověka těsně předtím, než propukne v pláč. Při úspěšné terapeutické situaci může být takový stav rychle vystřídán radostným smíchem, jenž v sobě skrývá DOSPĚLÉ pochopení. „Vidíte, už jsem v tom zas!“ Zoufalství je tedy projevem DOSPĚLÉHO, zatímco rozmrzelost bývá vyvolána DÍTĚTEM. Opakem rozmrzelosti (deprese) je naděje, nadšení nebo živý zájem o okolí; smích je zase opakem zoufalství. Na těchto poznatcích spočívá zábavný prvek terapeutické analýzy her. Antitezí KDYNET

je povolnost. Pokud manžel trvá na svém zákazu, hra se může dále rozvíjet. Jestliže namísto slov „Opovaž se!“ řekne „Jenom si posluž!“ strhne tím masku dosud skrytým úzkostem své manželky, a ta si už nemůže na něj dále stěžovat, jak se prokázalo v případě paní Liškové.

Aby bylo možno určitou hru jasně pochopit, je třeba znát její antitezi a v praxi dokázat její účinnost.

CÍL prostě vyjadřuje účel hry. Někdy se však vyskytnou i jeho alternativy. Cílem KDYNET může být buď získání sebejistoty („Ne proto, že bych se bála, ale on mi to nedovolí.“) nebo ospravedlnění („Ne že bych se nesnažila, ale on mi v tom brání.“) Funkce a dodání odvahy se dá vysvětlit snadněji a je také ve větším souladu s potřebou pocitu bezpečnosti paní Liškové; proto se u KDYNET většinou předpokládá, že jejím cílem je získání sebejistoty.

ROLE. Jak už bylo dříve naznačeno, jednotlivé stavy ego nemohou být pokládány za role, ale za jevy. Proto je třeba odlišit stavy ego od rolí formálním popisem. O hře se dá říci, že je dvoučlenná, tříčlenná, vícečlenná atd., podle toho, jaký počet rolí se v ní nabízí. Stav ego každého hráče je někdy v souladu s jeho rolí, někdy ne.

KDYNET je dvoučlenná hra, která vyžaduje ušlápnutou manželku a pánovitěho manžela. Zena může hrát svou roli buď jako prozíravý *DOSPĚLÝ* („Udělám nejlíp, když mu vyhovím.“), nebo jako nedůtklivé *DÍTĚ*. Pánovitý manžel si může podržet *DOSPĚLÝ* stav ego („Uděláš nejlíp, když mne poslechněš.“) nebo přejít na *RODIČOVSKOU* úroveň („Neodmlouvej a dělej, co ti říkám!“).

DYNAMIKA. Je možné uvést různé alternativy psychodynamických hnacích sil, které se skrývají za každým pokusem o hru. Obvykle se však dá zvolit jedna psychodynamická koncepce, jejíž pomocí se vyvodí ze situace patřičný a výstižný závěr. Nejpresnějším vyjádřením podstaty KDYNET je tedy výrok, že se jedná o hru pramenící ze stavů úzkosti.

PŘÍKLADY. Jelikož je velmi prospěšné studovat původ her v dětství nebo dětské prototypy her, vyplatí se hledat takové souvislosti i při formálním popisu. Stává se, že KDYNET stejně často provozují jak děti, tak i dospělí, takže dětská verze hry se podobá té pozdější až na to, že skutečný rodič je vystřídán zakazujícím manželem.

MODEL PŘENOSU. Analýza přenosu v typické situaci se provádí tak, že udává jak sociální, tak i psychologickou úroveň projeveného druhotného přenosu. Ve své nejdramatičtější podobě na sociální úrovni je KDYNET hrou mezi RODIČEM a DÍTĚTEM.

Liška: „Budeš sedět doma a starat se o domácnost.“

Lišková: „Kdyby nebylo tebe, mohla bych se jít někam pobavit.“

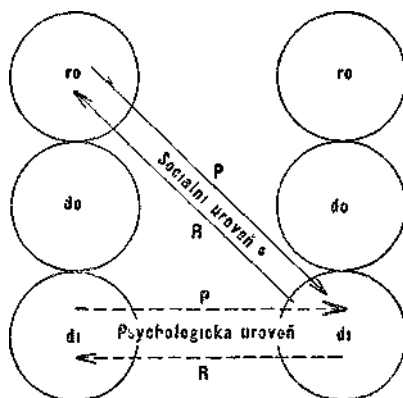
Na psychologické úrovni (nepřepsaná manželská dohoda) se jedná o zcela odlišný vztah na úrovni DÍTĚ-DÍTĚ.

Liška: „Pokaždé, když přijdu z práce, musíš být doma. Bojím se sám.“

Lišková: „Budu doma, když mi pomůžeš zbavit se úzkosti.“

Obě tyto úrovně jsou znázorněny na obrázku č. 7.

TAHY. Tahy ve hře odpovídají zhruba jednotlivým stupňům obřadu. Jako v každé hře hráč se teprve praxí postupně zdokonaluje. Vyloučí každý zbytečný tah a ty zbylé provádí se stále větší účelností. „Krásné přátelství“ je obvykle založeno na faktu, že hráči se bez zbytečné námahy a s velikým uspokojením navzájem doplňují, takže z her, které mezi sebou provozují, získávají maximum zadostiučinění s minimem úsilí. Mohou zdůrazňovat některé příležitostné, prozíravé nebo ústupové tahy a tím dodávají svým vztahům stále větší kouzlo a půvab. Úsilí ušetřené na obranných manévrech věnují pak pěstování rozličných ozdůbek k radosti své vlastní a někdy i k potěše přihlížejících. Zájemci neujde, že v průběhu hry se vyskytne minimální množství nezbytně nutných pohybů, a ty pak mohou být zachyceny v protokolu. Jednotliví hráči



Liška
 „Zůstaň doma“
 („Bojím se“)

Lišková
 „Kdyby nebylo tebe“
 („Ochraňuj mne“)

Obraz č. 7 Kdyby nebylo tebe (Hra)

rozvinou nebo znásobí tyto základní tahy podle svých potřeb, nadání nebo tužeb. KDYNET se tvoří v následujícím rámci:

1. Příkaz — povolnost („Zůstaneš doma“ — „Dobře“).
2. Příkaz — námitka („Zase budeš doma“ — „Kdyby nebylo tebe“).

ZISKY. Všeobecný zisk vyplývající ze hry spočívá v jejich stabilizačních (homeostatických) funkcích. Biologická stabilita se zlepšuje pohlazením a psychologická upevněním postoje. Jak už bylo uvedeno dříve, pohlazení se může projevit v rozličných formách, takže *biologický zisk* ze hry se dá vyjádřit přesvědčivými termíny. Manželova role v KDYNET se dá přirovnat k ráně hřbetem ruky (jejíž účinek se liší od políčku,

který je skutečným ponížením) a manželčina reakce k nedůtklivému „kopnutí do nohy“. Biologický zisk ze hry KDYNET vychází proto z nedůtklivě bojovného dialogu, což je politováníhodný, avšak zřejmě účinný způsob, jak si uchovat zdravé nervy.

Ospravedlnění stanoviska paní Liškové — „Každý muž je tyran“ — znamená pro ni *existenční zisk* ze hry. Toto stanovisko je reakcí manželky na potřebu podřídit se silnějšimu; je to součást úzkostných stavů a zároveň důkaz pevně skloubené struktury, jež tvoří podklad každé hry. Rozšířený výrok tedy zní: „Kdybych se ocitla sama v davu lidí, nemohla bych odolat pokušení a musela bych před tím množstvím kapitulovat; doma však kapitulovat nechci, to on mne k tomu nutí, což dokazuje, že každý muž je tyran.“ Tuto hru proto pěstují obyčejně ženy trpící pocitem neskutečnosti; ta pak poznamenává všechny potíže, které se vyskytnou, snaží-li se jejich DOSPĚLÝ nabýt vrchu v nějaké zvlášť lákavé situaci. Detailní objasnění těchto mechanismů přísluší spíše psychoanalytikovi než analýze her, při níž je středem pozornosti konečný produkt.

Vnitřní psychologický zisk ze hry spočívá v jejím přímém účinku na psychologickou ekonomii (libido). Podřídí-li se žena při hře KDYNET společensky přijatelně manželově autoritě, umožní jí to vyhnout se neurotickému strachu. Současně to vyhovuje jejím masochistickým choutkám — pokud existují — a to tím, že uplatňuje masochismus ne ve smyslu sebezapření, ale v jeho klasickém významu, jaký má při sexuálním vzrušení projevujícím se v deprimujících, bolestných nebo ponižujících situacích. To značí, že takovou ženu vzrušuje, když ji někdo ovládá nebo omezuje.

Vnější psychologický zisk vyplývá z toho, že pomocí hry se žena může vyhnout obávaným situacím. To se zvlášť jasně projevuje při KDYNET, kde je tento motiv převládající pohnutkou: podřídí-li se žena manželovým příkazům, vyhne se společenským situacím, jež v ní vyvolávají hrůzu.

Vnitřní sociální zisk je určen názvem hry, pod níž je provozována v intimním prostředí daného jedince. Tím, že se žena manželovi podřídí, získává možnost prohlašovat „Kdyby nebylo tebe“. To jí pomáhá zorganizovat čas, který musí trávit se svým manželem; v našem případě se tato potřeba projevovala zvláště silně, protože paní Lišková neměla dostatek jiných běžných zájmů, což se velmi výrazně projevilo v době, kdy ještě neměla děti, a později také v období, kdy už dospěly. Pokud se starala o výchovu dětí, nevěnovala se této hře tak často a s takovou intenzitou, protože děti vykonávaly svou obvyklou funkci, tj. zaplňovaly čas svých rodičů a skýtaly matce také možnost, aby uplatnila ještě rozšířenější verzi KDYNET, variantu pro zaneprázdněnou ženu v domácnosti. Skutečnost, že mladé matky v mnoha zemích mívají většinou opravdu velmi málo času, nemění nic na analýze této varianty. Analýza se pouze snaží nezaujatě odpovědět na následující otázku: je-li mladá žena skutečně tak zaneprázdněna, co dělá pro to, aby mohla z tohoto nedostatku vyzískat určité výhody a vynahradit si svá omezení jiným způsobem?

Vnější sociální zisk vyplývá z toho, jak se využije určitá situace při vnějším společenském styku. Hra „Kdyby nebylo tebe“ — což jsou slova, která žena říká svému manželovi — se dá změnit v zábavu „Kdyby nebylo jeho“ v té chvíli, kdy se žena u dopolední kávy setká se svými přítelkyněmi. Zde se opět projeví vliv hry na výběr vhodné společnosti. Nová sousedka, která je pozvána na šálek dopolední kávy, je požádána, aby se zapojila do zábavy „Kdyby nebylo jeho“. Jestliže ostatním přizvukuje, pak je všechno v pořádku; vyhovuje-li tato dáma starousedlicím i v jiných směrech, stane se brzy jejich drahou přítelkyní. Jestliže však odmítne přispět k jejich zábavě a trvá na tom, že svého manžela bude posuzovat shovívavě, dlouho se v jejich kroužku neudrží. Dostane se do stejné situace, jako kdyby odmítla pít na koktajlovém dýchánku — ve většině případů ji místní společnost postupně škrtně ze seznamu hostů.

Tím je možno uzavřít analýzu formálních rysů KDYNET. Aby se tento postup blíže objasnil, bude třeba věnovat pozornost analýze hry „A nemohl byste — Ano, ale“ (str. 126), jíž se s oblibou věnují lidé ve společnosti, na schůzích různých výborů a v psychoterapeutických skupinách na celém světě.

3/ Geneze her

Ze současného hlediska může být výchova dítěte pokládána za výchovný proces, během něhož se dítě učí, které hry si má zvolit a jak je má hrát. Učí se také postupům, obřadům i zábavám, jež odpovídají jeho postavení v místní společnosti, ty však už nemají takový význam. Znalost postupů, obřadů i kratochvílí a obratnost, s jakou je dítě zvládá, určují, jaké příležitosti — za předpokladu stejných podmínek — se mu otevrou; hry také naznačují, jak dítě těchto příležitostí využije a jak se vyvinou situace, jimž dává přednost. Oblíbené hry jako součásti jeho záměrů nebo podvědomých životních plánů určují také definitivní osud dítěte (opět za předpokladu stejných podmínek): vývoj a výsledek jeho manželství, kariéry, i okolností týkajících se jeho smrti.

Zatímco svědomití rodiče věnují velikou pozornost tomu, aby naučili dítě postupům, obřadům i zábavám, jež přísluší jeho postavení ve společnosti, a se stejnou péčí mu vybírají školy, university a církve, které mají jejich výchovu podpořit, nekladou patřičný důraz na důležitost her, jež tvoří základní strukturu emocionální dynamiky každé rodiny a kterým se děti učí od nejranějšího mládí prostřednictvím významných zkušeností každodenního života. O příbuzných otázkách, jež mají vztah k tomuto problému, se diskutuje poněkud všeobecným a nesystematickým způsobem už tisíce let, zatímco v moderní ortopsychiatrické literatuře se vyskytují určité snahy o metodičtější přístup; ale bez vytvoření koncepce her

existuje pouze malá možnost trvalého výzkumu. Teorie o vnitřní individuální psychodynamice nebyly zatím schopné uspokojivě řešit problémy lidských vztahů. A právě tyto přenosové situace volají po teorii sociální dynamiky, kterou není možné vytvořit na základě pouhých úvah o individuálních motivacích.

Jelikož zatím nemáme dostatek dobře fundovaných specialistů na dětskou psychologii a psychiatrii, kteří by měli zkušenosti také s analýzou her, jsou pojednání o genezi her zatím dost vzácná. Následující epizoda se našťastí odehrála v přítomnosti zkušeného analytika přenosů.

Sedmiletého chlapce rozbolel u oběda žaludek a prosil proto, aby se mohl vzdálit od stolu. Rodiče mu navrhli, aby si šel na chvíli lehnout. Jeho tříletý bratříček Mike se hned nato ozval: „Mě taky bolí břicho!“ zřejmě jenom proto, aby upoutal stejnou pozornost. Otec se na něj chvíli díval a pak řekl: „Ty přece o tuhle hru nestojíš, vid’ že ne?“ Načež se Mike rozesmál a zvolal: „Vůbec ne!“

Kdyby se v tomto případě jednalo o domácnost, kde jídlu a pití je věnována přehnaná pozornost, vyděšení rodiče by okamžitě poslali do postele i malého Mikea. A kdyby s ním takové představení sehráli několikrát, dalo by se čekat, že se tato hra stane součástí Mikeova charakteru; dochází k tomu velmi často tam, kde tomu rodiče sami napomáhají. Mike by předstíral nemoc pokaždé, kdykoliv by žárlil na výhody udělované staršímu sourozenci, aby z toho měl podobný prospěch. Druhotný přenos by se tedy skládal z následujících vět: „Mně je špatně“ (sociální úroveň) + „Musíte mi také dopřát takovou výhodu“ (psychologická úroveň). Mike však byl uchráněn před osudem podobného hypochondra. Možná že ho čeká horší osud, ale o to v tomhle případě nejde. Důležité je, že hra *in statu nascendi** byla právě v tomto bodě pře-

* ve stavu zrodu (pozn. př.).

rušena otcovými slovy a že chlapec upřímně doznal, že svůj výrok nemyslel vážně, že si jenom tak hrál.

Tento příklad jasně dokazuje, že malé děti napodobují hry zcela záměrně. Když se pak hry stanou přijatým modelem podnětů a reflexů, závoj času zahalí jejich vznik a ve společenském bludišti se ztratí i jejich další vlastnosti. Obojí může být pak odhaleno jenom vhodným postupem: vznik hry některou z forem analytické terapie a její druhotné aspekty antitezí. Klinické zkušenosti vyjádřené těmito řádky jasně prokázaly, že hry svou povahou jsou napodobivé a že jsou zpočátku navrženy DOSPĚLÝM (neopsychickým) aspektem dětské osobnosti. Jestliže DĚTSKÝ stav ego může být znovu vyvolán v dospělém hráči, je psychologická přizpůsobivost této fáze (DOSPĚLÝ aspekt DĚTSKÉHO stavu ego) tak nápadná a její obratnost v manipulování s lidmi tak záviděníhodná, že se jí běžně říká „profesor“ (psychiatrie). Proto v psychoterapeutických skupinách, jejichž účelem je analýza her, patří mezi nejrafinovanější postupy hledání malého „profesora“ v každém pacientovi, a všichni přítomní s obdivem a často — nejedná-li se o hry výlučně tragické — i s potěšením nebo dokonce s jásotem sledují „profesora“, jak vypráví o svých dobrodružstvích při navrhování her už v době raného mládí — od dvou do osmi let; pacient sám s oprávněným zadostiučiněním i se značnou samolibostí sdílí jejich potěšení. Když už se dokáže natolik uvolnit, je na nejlepší cestě k tomu, aby se odpoutal od všeho, co mohlo být neblahým modelem jeho jednání a bez čeho se bude cítit mnohem líp.

Právě z těchto důvodů dochází vždy při formálním popisu hry k pokusům vyličít její dětinský nebo dětský prototyp.

4/ Funkce her

Protože každodenní život nabízí tak málo příležitostí k důvěrným vztahům a protože některé formy důvěrnosti (zvláště intenzivních) jsou pro většinu lidí psychologicky nemožné, je velké množství závažného společenského života věnováno hraní her. Hry jsou tedy pro život jak nutné, tak i žádoucí a jediným sporným bodem zůstává, zdali určitá hra prováděná určitým jedincem mu skýtá také největší prospěch. V této souvislosti je třeba připomenout, že hlavním účelem hry je její vyvrcholení neboli výsledek. Základní funkce předběžných tahů spočívá v tom, že mají připravit podmínky pro tento výsledek; vždycky jsou však vedeny tak, aby jejich vedlejším produktem v každém stadiu byl pocit co možná největšího uspokojení. Tak při hře „Kazisvět“, kdy dotyčný dělá paseku a dodatečně se omlouvá, je účelem a cílem hry odpuštění, které si Kazisvět vynutí svou omluvou; propalování a bryndání ubrusů jsou pouze kroky, jež k tomuto cíli vedou, přičemž každý takový přestupek je sám o sobě zdrojem potěšení. Požitek, jaký skýtá bryndání a ničení, nedělá z něho ještě hru. Rozhodujícím impulsem je omluva, která vede ke katarzi. Bez ní by všechno to ničení bylo pouze destruktivním postupem nebo snad zábavným prohrěškem.

Hra na „Alkoholika“ je něco podobného: ať už je fyziologický původ potřeby pít jakýkoliv — jestli vůbec existuje — podle terminologie analýzy her je popíjení pouze tahem ve hře, již provozuje Alkoholik s lidmi kolem sebe. Pití samo o sobě může být zdrojem určitého požitku, netvoří však podstatu hry. Tento fakt názorně potvrzuje varianta hry na „Suchého alkoholika“, jež se skládá ze stejných tahů a vede ke stejnému výsledku jako hra na skutečného „Alkoholika“, až na to, že se obejde bez lahví a nápojů (str. 79).

Kromě sociální funkce, jež spočívá v uspokojivém uspořádání času, jsou hry pro udržení zdraví některých jedinců bezpodmínečně nutné. Duševní stabilita těchto lidí je tak nejistá a jejich postoje tak labilní, že by mohli upadnout do stavu nevýslovného zoufalství nebo dokonce psychózy, kdyby jim bylo znemožněno pokračovat i nadále v obvyklých hrách. Takoví lidé se vždy urputně brání každému protitahu. Tento jev se dá často pozorovat v manželských situacích, kde psychiatrické zlepšení jednoho z manželů (například zanechání destruktivních her) vede k rychlému zhoršení u jeho druhá, pro kterého hry znamenaly neobyčejně důležitou pomůcku k udržování duševní rovnováhy. Právě proto je nutné dbát na to, aby se analýza her prováděla velmi opatrně.

Odměna, jakou skýtají důvěrné vztahy oproštěné od her, jež jsou nebo by měly být nejdokonalejší formou lidského soužití, je naštěstí tak veliká, že dokonce i nevyvážené bytosti mohou klidně a s pocitem úlevy zanechat svých her, když se jim podaří najít vhodného partnera pro hlubší vzájemné vztahy.

V širším smyslu jsou hry podstatnou a dynamickou součástí podvědomého životního plánu nebo scénáře každého jedince; slouží k uspořádání času a současně posunují události kupředu, zatímco člověk čeká na konečné naplnění života. Protože podle zákonů dramatické tvorby se v posledním dějství musí stát buď zázrak, nebo katastrofa — podle toho, Jedná-li se o konstruktivní, nebo destruktivní scénář — jsou příslušné hry rovněž buď konstruktivní nebo destruktivní. Populárně řečeno, člověk, jehož scénář směřuje k „čekání na Ježíška“, si bude pravděpodobně libovat v takových hrách, jakou je třeba „Vy jste báječný, pane Kocourek!“ zatímco jiný s tragickým scénářem, kterým se jako červená nit vine „čekání na anděla smrti“, se bude asi věnovat hrám tak zákeřným, jakou je například „Počkej, ty darebáku — já ti ukážu!“

Je třeba zdůraznit, že běžné výrazy obecné mluvy podobné těm, jež se vyskytly v předchozích větách, jsou nedílnou součás-

ti analýzy her, a používá se jich běžně ve skupinách a seminářích zabývajících se psychoterapií přenosů. Termín „čekání na anděla smrti“ pochází původně ze sna jedné pacientky, která se rozhodla, že musí uspořádat své záležitosti dřív, „než ji navštíví anděl smrti“. Pacient v jedné skupině skládající se z inteligentních osob upozornil na to, co lékař přehlédl: že „čekání na Ježíška“ i „čekání na anděla smrti“ je v praxi vlastně totéž. Jelikož lidová rčení i vulgarismy hrají při analýze her velmi důležitou roli, bude o nich podrobnější zmínka dále.

5/ Klasifikace her

Byla již zde uvedena většina různých prvků, jichž se užívá při analýze her a zábav, každý z nich může být použit také při systematické klasifikaci. Některé zvláště výstižné klasifikace her a zábav jsou založeny na následujících faktorech:

1/ Počet hráčů: dvoučlenná hra (Frigidní žena), tříčlenná hra (Ať si to spolu rozdají), pětičlenná hra (Alkoholik) a vícečlenná hra (A nemohl byste — Ano, ale).

2/ Užívané rekvizity: slova (Psychiatrie), peníze (Dlužník), části těla (Poliklinika).

3/ Klinické typy: hysterický (Hra s ohněm), obsedantně kompulzivní (Kazisvět), paranoický (Že já mám věčně takovou smůlu!), depresivní (Už jsem v tom zas).

4/ Zóna: orální (Alkoholik), anální (Kazisvět), falická (Ať si to spolu rozdají).

5/ Psychodynamika: antifobická (Kdyby nebylo tebe), projekтивní (Rodičovské sdružení), introspektivní (Psychiatrie).

6/ Instinkty: masochistický (Kdyby nebylo tebe), sadistický (Kazisvět), fetišistický (Frigidní muž).

Vedle počtu hráčů se často vyplatí zvážit tři další kvantitativní varianty:

1/ Pružnost. Některé hry, jako například „Dlužník“ nebo „Poliklinika“, je možné předvádět zásadně s jedním druhem rekvizit, zatímco jiné hry, třeba exhibicionistické, skýtají další možnosti.

2/ Vytrvalost. Někteří lidé dovedou celkem lehce zanechat svých her, zatímco jiní jsou neústupnější.

3/ Intenzita. Někteří lidé se oddávají svým hrám se samozřejmou lehkostí, jiní jsou při nich napjatější a útočnější. Podle toho dělíme hry na mírné a tvrdé.

Spojením těchto tří variant je možné dospět buď k jemným, nebo násilným hrám. U duševně narušených lidí se v tomto směru často projevuje určitý posun, takže se dá mluvit o fázích. Paranoický schizofrenik se třeba pustí do pružné, uvolněné a jemné hry „To je hrozné viděte?“ prvního stupně a pak postupně přechází do nepružné, úporné a tvrdé třetí fáze. Jednotlivé fáze hry se rozlišují takto:

a) Hra prvního stupně je v okolí iniciátora společensky přijatelná.

b) Hra druhého stupně sice nepůsobí trvalou, nenapravitelnou škodu, hráči jí však holdují raději v ústraní, mimo dosah veřejnosti.

c) Hra třetího stupně se hraje na výdrž a končí buď na chirurgii, v soudní síni, nebo v márnici.

Hry se dají klasifikovat také podle kteréhokoliv ze specifických faktorů, jež byly podrobeny analýze při zkoumání hry KDYNET; jsou to: cíl, role a nesporný zisk. Nejvhodnějším kandidátem pro systematickou vědeckou klasifikaci je ten faktor, který vychází z existenčního postoje; ale protože znalosti o něm se ještě dostatečně nerozvinuly, nezbyvá než odsunout takovou klasifikaci na pozdější dobu. Za tohoto předpokladu je třeba konstatovat, že klasifikace sociologická je v současné době pravděpodobně něj praktičtější. Té bude použito v další kapitole.

Poznámky

Zvláštní uznání si zaslouží pan Stephen Potter za citlivé a vtipné diskuse o manévrech nebo „fíglech“ v každodenních společenských situacích^{2/} a G. H. Mead za objevitelskou studii o úloze her v životě společnosti^{3/} Ty hry, jejichž provozování má za následek psychiatrické poruchy, jsou od roku 1958 systematicky studovány na semináři sociální psychiatrie v San Francisku; touto oblastí analýzy her se nedávno začal zabývat také T. Szasz^{4/}. Zájemci o hlubší pochopení úlohy her ve skupinovém procesu by si měli prostudovat práci autora této knihy o skupinové dynamice.^{5/}

Odkazy

- ^{1/} D. W. Maurer, *The Big Con* (Velkorysé podvody), The Bobbs-Meril Co., New York 1940.
- ^{2/} S. Potter, *Theory and Practice of Gamemanship* (Teorie a praxe hraní), Henry Holt and Company, New York.
- ^{3/} G. H. Mead, *Mind, Self, and Society* (Mysl, jáství a společnost), University of Chicago Press, Chicago 1934.
- ^{4/} T. Szasz, *The Myth of Mental Illness* (Mýtus o duševním onemocnění), Harper and Brothers, New York 1961.
- ^{5/} E. Berne, *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups* (Struktura a dynamika organizací a skupin), J. B. Lippincott Company, Philadelphia and Montreal 1963.

Část druhá

Přehled her

Úvod

Kolekce her uvedená v této knize byla uzavřena v roce 1962, od té doby se však stále nacházejí další a další hry. To, co při prvním povrchním pohledu vypadá jako odlišná verze již známé hry, projeví se po pečlivém prostudování jako hra úplně nová a hra, která se jeví jako nová, je pouze variantou hry již známé. Jak se hromadí další vědomosti, procházejí určitými změnami také jednotlivé body analýzy; například při popisech dynamiky her, kde je několikrát možnost volby, může se uvedený výrok později projevit jako ne právě nejvýstižnější. Avšak jak přehled her, tak i jednotlivé body uvedené v analýze jsou pro klinickou práci postačující.

Některé z her jsou projednávány a analyzovány v plné šíři. O ostatních, jež vyžadují další průzkum nebo nejsou příliš běžné, nebo o hrách, jejichž význam je zcela jasný, je v této knize pouze stručná zmínka. Ten, kdo je „v tom“, je obvykle označován jako původce přenosu (iniciátor) nebo pojmenován jako „Liška“, zatímco druhá strana nese jméno „Beránek“.

Hry jsou rozděleny do skupin podle situací, v nichž se nejčastěji vyskytují: životní hry, manželské hry, společenské hry, sexuální hry a hry podsvětí; pak je na řadě kapitola pro odborníky — hry v poradnách a konečně několik ukázek neškodných her.

1/ Názvosloví

V analytických protokolech budou používány následující termíny:

NÁZEV: má-li hra dlouhé pojmenování, používá se v textu pouze vhodná zkratka. Tam, kde hra nebo její varianty mají více než jeden název, je možné nalézt o nich patřičnou zmínku v indexu her. Při ústním podání je vhodnější používat plného pojmenování hry namísto její zkratky.

TEZE: nejdůležitější formulace hry.

CÍL: stanoví tu nejdůležitější volbu podle autorových zkušeností.

ROLE: role toho, kdo je „v tom“, ten, z jehož stanoviska je o hře diskutováno, je uvedena kurzívou na prvním místě.

DYNAMIKA: totéž jako u cíle.

PŘÍKLADY: (1) vylíčení hry tak, jak byla hrána v dětství, a to jejího nejnepříjemněji rozpoznatelného a vhodného prototypu; (2) obraz téže hry, jak se projevuje u dospělého člověka.

MODEL: co možná nejstručnější rozbor rozhodujících přenosů nebo přenosů na sociální nebo psychologické úrovni.

TAHY: označení minimálního počtu přenosových podnětů a příslušných reflexů, jak byly zjištěny v praxi. Tyto tahy mohou být v odlišných situacích neomezeně rozšiřovány, vypuštěny nebo vylepšeny.

ZISK: (1) Vnitřní psychologický — pokouší se stanovit, jak hra přispívá k vnitřní psychické stabilitě. (2) Vnější psychologický — snaží se určit, jak se vyhnout situacím, jež jsou zdrojem úzkosti nebo intimity. (3) Vnitřní sociální — je vyjádřen charakteristickou frází, kterou při hře mezi sebou používají důvěrní přátelé. (4) Vnější sociální — klíčová fráze, která se používá při podobných hrách nebo zábavách v méně důvěrných kruzích. (5) Biologický — charakteristické vystižení

toho druhu pohlazení, jaké hra poskytuje zúčastněným stranám. (6) Existenční zisk je výrazem typického postoje, z něhož je hra prováděna.

PŘÍBUZNÉ HRY: uvedení názvů doplňkových, podobných nebo protikladných her.

Hru je možné dostatečně pochopit jedině v psychotherapeutické situaci. Lidé, kteří holdují destruktivním hrám, přicházejí k lékaři mnohem častěji než ti, kteří si hrají konstruktivně. Většina dobře vysvětlených a pochopených her má proto spíše destruktivní charakter, ale čtenář by si měl uvědomit, že existuje i velký počet konstruktivních her, jež jsou doménou šťastnějších lidí. Aby se zabránilo zvlgarizování myšlenky her, jak se často stává u mnoha psychiatrických termínů, je třeba ještě jednou zdůraznit, že se jedná o myšlenku velice správnou: výše uvedená měřítko by měla hry jasně odlišit od různých postupů, obřadů, kratochvílí, operací, manévrů a stanovisek, jež vznikají z rozličných postojů. Hra se také rodí z určitého postoje, ale postoj sám o sobě nebo jemu odpovídající stanovisko není ještě hrou.

2/ Lidová rčení a vulgarismy

Většinu lidových rčení i vulgarismů uvedených v této knize dodali sami pacienti. Hráči dovedou pochopit, ocenit a přijímat všechny takové výrazy s potěšením, pokud se jich užívá citlivě a s patřičným zřetelem ke správnému uplatnění. Jestliže některé z nich znějí urážlivě, pak je třeba si uvědomit, že jejich ironie není namířena proti lidem, ale proti hrám, které provozují. Prvním požadavkem lidového rčení je jeho přiléhavost a zní-li tak často i zábavně, pak hlavně proto, že dovede uhodit hřebík přesně na hlavičku. Jak jsem se už snažil ukázat na jiném místě při pojednání o lidových rčeních a vulgarismech, je jasné, že celá stránka učených výrazů

nedovede vyjádřit to co prohlášení, že ta a ta žena je štětka nebo že ten a ten muž je cvok.^{1/} Vědecké účely vyžadují, aby psychologická fakta byla vyjadřována odbornými termíny, ale účinné poznání citových výlevů v praxi si vynucuje odlišný přístup. Takže dáváme přednost větě „To je hrozné, vidíte?“ před „slovně útočnou anální agresí“.

První vystižení hry má nejen mnohem dynamičtější smysl a dopad, ale je vlastně i přesnější. A lidem se mnohdy daří líp v jasných světničkách než v omšelých salónech.

Odkazy

^{1/} E. Berne, „Intuition IV: Primal Images and Primal Judgements“ (Intuice IV: základní představy a základní úsudky). *Psychiatrie Quarterly*, č. 29, str. 634-658, 1955.

Kapitola šestá

Životní hry

Všechny hry za normálních sociálních podmínek mají důležitý a pravděpodobně rozhodující vliv na osudy hráčů; některé však na rozdíl od jiných nabízejí více příležitostí k úspěšné životní kariéře a mohou s větší pravděpodobností zasáhnout i do života poměrně nevinných diváků. Tato skupina se dá nejvýstižněji označit názvem „životní hry“. Patří mezi ně „Alkoholik“, „Dlužník“, „Kopejte do mě“, „Počkej, ty darebáku — já ti ukážu!“, „Vidíš, k čemu jste mě dohnali!“ a další odvozené varianty. Tyto hry mají na jedné straně blízko k manželským hrám a na druhé straně k hrám podsvětí.

I/ Alkoholik

TEZE. V analýze her neexistuje takový pojem jako alkoholismus nebo „alkoholik“, ale v určitém typu her se vyskytuje role zvaná Alkoholik. Za předpokladu, že hybnou pákou nadměrného pití je nějaká biochemická nebo fyziologická abnormalita — což je stále ještě nevyřešená otázka — patří jeho průzkum do oblasti vnitřního lékařství. Analýza her se však zajímá o něco zcela jiného: o ten druh společenských přenosů, jenž má k takové nestřídmosti vztah. Odtud hra „Alkoholik“.

Při plném obsazení je tato hra až pětičlenná, třebaže jednot-

livé role se někdy dají sloučit i tak, že začíná a vrcholí jako výstup dvou hráčů. Hlavní rolí je úloha Alkoholika — toho, který je „v tom“ — hraná panem Liškou. Další z hlavních, tzv. podpůrných rolí je Mravokárce, představovaný obyčejně členem druhého pohlaví, povětšinou manželkou. Třetí rolí je Spasitel, kterého vytvoří obyčejně příslušník stejného pohlaví; často to bývá hodný rodinný lékař, jenž se zajímá jak o pacienta, tak i o problémy alkoholismu. V klasické situaci lékař úspěšně zachrání alkoholika a vyléčí ho z jeho neblahého návyku. Když se pan Liška už po šest měsíců sklenky ani nedotkne, oba — pacient i lékař — si navzájem gratulují. A příštího dne najdou pana Lišku ve škarpe, zpitého namol.

Čtvrtá role se jmenuje Samaritán nebo Dobrák. V literatuře nebo ve filmu ztělesňuje Dobráka obyčejně majitel bufetu, který ochotně poskytuje Liškovi úvěr, dává mu na dluh obložené chlebičky a občas i šálek kávy, aniž na něj dotírá nebo se ho snaží nějak zachraňovat. Ve skutečném životě zastává tuto roli spíše matka pana Lišky, která mu ochotně dává peníze a hluboce s ním sympatizuje na rozdíl od manželky, která ho „nechápe“. V této fázi hry žádá svého syna, aby si hleděl opatřit peníze nějakým důstojnějším způsobem; oba dělají v tomto směru velkorysé plány a předstírají, že věří v jejich uskutečnění, třebaže v hloubi duše vědí, že pan Liška stejně zas všechno propije. Samaritán někdy přechází do jiné role, která je sice také prospěšná, ne však podstatná; je to Agitátor, „dobrý kamarád“, který zcela ochotně, bez požádání nabízí další posílení: „Pojď se mnou na štamprli (a půjde to s tebou rychleji z kopce).“

Dalším profesionálem, který vystupuje v alkoholických hrách, je pan vrchní nebo prodavač lihovin. Ve hře „Alkoholik“ mu přísluší pátá role — Spojka — přímý zdroj zásob; kromě jiného Spojka rozumí řečem pijáků a v určitém směru je nejvýznamnější postavou v životě každého notorika. Rozdíl mezi Spojkou a ostatními hráči je stejný jako rozdíl mezi

profesionály a amatéry v kterékoliv hře: profesionál ví, kdy má přestat. Správný vrchní odmítne v určitém okamžiku dál nalévat, takže Alkoholik zůstane bez přísunu zásob, ledaže by objevil shovívavější Spojku.

V počátečních fázích „Alkoholika“ může manželka hrát všechny tři vedlejší role: o půlnoci představuje Samaritána, který manžela svlékne, uvaří mu kávu a nechá se od něho zmlátit; ráno se přehraje na Mravokárce, který proklíná toho lumpa i jeho odporné zlozvyky, a večer vystupuje jako Spasitel a nabádá manžela, aby se vzpamatoval, dokud není pozdě. V dalších fázích, někdy také vinou organického úpadku, se Alkoholik může bez Mravokárce i Spasitele obejít; strpí je vedle sebe jediné tenkrát, jsou-li ochotni převzít úlohu dodavatele zásob. Liška půjde třeba i na léčení a nechá se zachraňovat, jenom když mu tam dají zadarmo najíst; nechá si eventuálně líbit i nadávky — ať už profesionální nebo amatérské — jestliže se z Mravokárce dá vyrazit na skleničku.

Dosavadní zkušenosti naznačují, že *výhra* v „Alkoholiku“ (což platí pro hry všeobecně) vychází z aspektu, jemuž většina výzkumných pracovníků věnuje nejmenší pozornost. Při analýze této hry vychází totiž najevo, že pítí samo o sobě je pro Alkoholika pouze vedlejším požitkem, s nímž jsou spojeny další výhody, tj. postup vedoucí ke skutečnému vyvrcholení hry — ke kocovině. Je to totéž jako při hře „Kazisvět“: nepříjemnosti, které pan Liška svou neohrabaností působí hostiteli a na něž je upřena největší pozornost, jsou pro něj pouze počátkem rozkoše vrcholící v tom okamžiku, kdy mu pan Beránek udílí své odpuštění.

Pro Alkoholika neznamená kocovina ani tak fyzickou bolest jako spíše psychologické utrpení. Mezi oblíbené zábavy pijáků patří „Koktajl“ (kolik jich vypil a jak byly namíchaný) a „Druhý den ráno“ („Počkej, až ti řeknu, jakou jsem *já* měl kocovinu!“). „Koktajl“ je oblíbený především mezi společenskými pijáky; mnoho alkoholiků však dává přednost tvrdé

psychologické rundě „Druhý den ráno“ a některé abstinentské organizace jim k tomu poskytují široké pole působnosti.

Když pan Liška navštíví po flámu svého psychiatra, častuje sám sebe těmi nejhorsšími nadávkami, zatímco lékař neříká ani slovo. Později — už v terapeutické skupině — pan Liška vzpomíná na tyto návštěvy a se samolibým uspokojením tvrdí, že to byl psychiatr, kdo mu tak neomaleně nadával. Hlavní zájem většiny alkoholiků v terapeutických skupinách se nesoustřeďuje na jejich pití, o němž se zmiňují pouze z respektu ke svým Mravokárcům, ale na jejich dodatečné utrpení. Účelem jejich jednání — kromě osobního požitku, jaký jim pití poskytuje — je totiž připravit situaci, v níž DÍTĚ v Alkoholikovi vyvolá přísné důtky nejen od jeho vnitřního RODIČE, ale od kterékoliv rodičovské osobnosti v jeho okolí, jež je na něm zainteresována natolik, aby se k tomu propůjčila. Terapie této hry by se proto neměla zaměřit na pití, ale na „druhý den ráno“, na Alkoholikovu náchylnost k sebemrskáčství. Existuje však určitý druh těžkého pijana, který nemívá kocovinu, a takoví lidé do této kategorie nepatří.

Je známa také hra na „Suchého alkoholika“, v níž Liška prodělává proces finančního i společenského úpadku bez pomoci alkoholu; provádí při tom stejné série tahů a vyžaduje pro ostatní role stejný herecký soubor. I v tomto případě je kulminačním bodem druhý den ráno. Právě podobnost mezi „Suchým alkoholikem“ a pravým „Alkoholikem“ dokazuje, že v obou případech se jedná o hry; například i postup končící vyhazovem z práce je stejný v obou hrách. „Notorik“ má s „Alkoholikem“ mnoho společného, je však hrozivější, dramatičtější, senzačnější a má i rychlejší spád. Aspoň v americké společnosti se s větší vážou opírá o Mravokárce, který je vždy pohotově k dispozici; Samaritáni a Spasitelé se v tomto případě vyskytují jenom tu a tam a Spojka v něm hraje mnohem důležitější roli.

Do „Alkoholika“ je zapojena celá řada organizací, z nichž

některé mají pouze místní, jiné však národní nebo dokonce i mezinárodní rozsah. Mnohé z nich vydávají pro tuto hru i vlastní pravidla. Téměř všechny podávají návod, jak se má „Alkoholik“ správně hrát: ber jednu skleničku před snídaní, utrácej peníze určené pro jiné účely atd. Vysvětlují také, jakou funkci má Spasitel. Anonymní Alkoholici v těchto organizacích se například věnují i nadále provozování skutečné hry, zaměřují však svou činnost na to, aby přiměli Alkoholika převzít roli Spasitele. Bývalým Alkoholikům se dává přednost, protože ti už vědí, jak to ve hře chodí, a mají proto vyšší kvalifikaci pro vedlejší role než lidé, kteří nikdy předtím nehráli. Jsou známy případy, že některým pobočkám abstinentních organizací začínalo ubývat Alkoholiků, které by mohly napravovat; jejich členové se proto znovu pustili do pití, protože by nemohli dále pokračovat ve hře, kdyby neměli koho zachraňovat.^{1/}

Existují také organizace, které věnují své síly na to, aby zlepšovaly osudy těch vedlejších hráčů. Některé nutí manželky Alkoholiků, aby se přehrály z rolí Mravokárců do rolí Spasitelů. Organizace, která se zřejmě nejvíce přiblížila teoretickému ideálu léčby alkoholiků, se zabývá jejich mladistvými potomky; těmto mladým lidem je neustále zdůrazňováno, že nestačí pouze změnit roli, ale že je důležité se do hry vůbec nepouštět.

Psychologická léčba Alkoholiků spočívá také v tom problému, jak je přesvědčit, že nestačí pouze vyměnit jednu roli za druhou, ale že je nutné, aby od své hry upustili nadobro. V některých případech měla tato metoda úspěch, třebaže je velmi obtížné nalézt něco jiného, co by Alkoholika zajímalo stejně jako další pokračování ve hře. Jelikož Alkoholik mívá klasický strach z důvěrných vztahů, měla by mu jako náhrada pití sloužit spíše jiná hra než nějaký vztah oproštěný od her. Takzvaní vyléčení alkoholici nejsou po společenské stránce příliš zábavnými společníky; postrádají pravděpodobně ve

svém životě dostatek vzrušení, a proto mají neustálé nutkání vrátit se do starých kolejí. Měřítkem skutečného „vyléčení hry“ je fakt, že bývalý alkoholik si může klidně dát ve společnosti skleničku, aniž se vystavuje nebezpečí, že opět propadne dřívějšímu zlovyku. Běžně prováděná léčba, jejímž cílem je naprostá abstinence, nemůže být pro analytika her uspokojující.

Z popisu této hry je zřejmé, že existuje silné pokušení, aby si Spasitel zahrál „Myslím to s vámi dobře“, Mravokárce „Vidíš, k čemus mě dohnal“ a Samaritán „Dobráka Honzu“. Se vznikem dobročinných organizací, jež rozšiřují myšlenku, že alkoholismus je nemoc, se alkoholici naučili hrát „Protézu“. Zákon, který se o takto postižené lidi mimořádně zajímá, snaží se v současné době tuto myšlenku podpořit. Důraz se přenesl z Mravokárce na Spasitele, od slov „Já, bídný hříšník“ na větu „Co chcete od nemocného člověka?“ (součást trendu moderního myšlení od náboženství k vědě). Z existenčního hlediska je tento přesun sporný a z praktického hlediska se zdá, že zatím neměl žádný vliv na to, aby se snížil prodej lihovin těžkým pijákům. Pro většinu lidí však „Anonymní Alkoholik“ přesto zůstává nejlepším nástupištem k terapii vlastních neřestí.

ANTITEZE. Jak je známo, „Alkoholik“ je obyčejně tvrdá hra a je těžké jí zanechat. V jedné terapeutické skupině se stal případ, že jedna alkoholička projevovala malou účast až do té chvíle, kdy došla k názoru, že už ví o ostatních členech skupiny tolik, aby mohla znovu rozvinout svou hru. Požádala ostatní pacienty, aby jí řekli, co si o ní myslí. Protože zatím vystupovala dost příjemně, někteří členové skupiny se o ní vyjádřili pochvalně; ona však ihned protestovala: „To nechci slyšet. Chtěla bych vědět, co si o mně skutečně myslíte.“ Dala tím najevo, že stojí pouze o záporné hodnocení. Ostatní účastníci neviděli důvod, proč by jí měli urážet, načež tato pacientka šla domů a požádala svého manžela, aby se s ní dal bud'

rozvést, nebo ji poslal na záchytku, jestliže se ještě jednou opije. Manžel jí to slíbil a večer, když už zas byla řádně podroušená, poslal ji do sanatoria. Ostatní pacienti odmítli hrát role Mravokárců, ke kterým je paní Lišková nutila; nebyla v stavu snášet jejich protikladné chování, přestože se všichni snažili upevnit její vnitřní přesvědčení, ke kterému již sama dospěla. Doma však měla někoho, kdo byl ochoten nahrávat jí tak, jak to vyžadovala.

V jiných případech se však zdá, že je možné usměrnit pacienta tak, aby zanechal hry a pokusil se o skutečnou léčbu, při níž lékař odmítne hrát jak Mravokárce, tak i Spasitele. V zájmu léčby není koneckonců ani vhodné, aby lékař hrál také Samaritána a dovolil pacientovi vyhýbat se finančním závazkům a nedodržovat sliby. Najít správný léčebný postup z hlediska přenosu se podaří tehdy, jestliže lékař po pečlivé předběžné přípravě zaujme příslušný DOSPĚLÝ postoj a odmítne hrát kteroukoliv z rolí v očekávání, že pacient bude schopen obejít se nejen bez pití, ale i bez provozování své hry. Je-li to nad jeho síly, pak zbývá jediné — předat Alkoholika do rukou Spasitele.

Antiteze v takových případech je zvlášť obtížná, protože notorický alkoholik je ve většině západních zemí pokládán za osobu vysoce váženou; je totiž velmi vhodným objektem výtek, zájmu nebo velkorysosti a člověk, který odmítne hrát některou z rolí jeho hry, se vystavuje veřejnému pohoršení. Rozumný přístup k věci může někdy pobouřit Spasitele dokonce víc než Alkoholika a mívá i neblahý vliv na léčení. Skupina odborníků se v jednom klinickém případě vážně zajímala o „Alkoholika“ a snažila se dosáhnout skutečného vyléčení, a to spíš přerušením hry než záchranou pacientů. Jakmile jejich záměr vešel ve známost, začal je občanský výbor financující kliniku ignorovat a žádný z těchto pracovníků nebyl znovu vyzván, aby asistoval při léčení alkoholiků.

PŘÍBUZNÉ HRY. Zajímavou odnoží „Alkoholika“ je

„Dáme si jednu, ne?“ Tuto hru objevil jeden vnímavý student průmyslové psychologie.

Pan Liška se svou ženou (Mravokárcem-Abstinentem) jdou na výlet s panem Beránkem a jeho ženou (dvěma Samaritány). Liška navrhne manželům Beránkovým: „Dáme si jednu, ne?“ Jestliže souhlasí, dává to Liškovi právo na další čtyři nebo pět skleniček. Hra je však hned zpočátku znemožněna, jestliže manželé Beránkovi odmítnou. Podle zákona alkoholiků má Liška právo tvářit se uraženě a pro příští výlet si najde přístupnější společníky. Co se na sociální úrovni jeví jako velkorysost DOSPĚLÉHO, je na psychologické úrovni pouhou drzostí, s jejíž pomocí se Liškovu DÍTĚTI nepokrytým vyděračstvím podaří získat RODIČOVSKÝ souhlas od Beránka rovnou před nosem paní Liškové, které tím už předem znemožní jakékoliv námitky. Ve skutečnosti projevuje Lišková ochotný souhlas s celým záměrem právě proto, že jako „nemůže“ za takových okolností protestovat, protože touží pokračovat v roli Mravokárce stejně dychtivě jako její manžel v roli Alkoholika. Každý si může snadno představit, jaké výčitky se snesou na hlavu ubohého Lišky druhý den po výletě. Tato varianta hry může vyvolat další vážné komplikace, je-li Liška Beránkovým šéfem.

Vcelku není Samaritán na tom tak špatně, jak jeho jméno naznačuje. Samaritáni jsou často osamělí lidé, kteří mohou získat velmi mnoho, chovají-li se příjemně k Alkoholikům. Prodavač v bufetu, který hraje „Dobráka Honzu“, naváže tímto způsobem spoustu známostí a získá vážnost ve svém vlastním společenském okruhu nejen jako štedrý člověk, ale také jako dobrý vyprávěč.

„Dobrák Honza“ má však ještě jednu tvář: chodí stále kolem od jednoho k druhému a žádá o radu, jak by nejlépe mohl pomáhat lidem. Je to příklad zábavné a konstruktivní hry, která si zaslouží plnou podporu. Jejím opakem je „Gaurer“, který se učí surovostem nebo žádá o radu, jak se dá lidem

nejúčinněji ubližovat. Třebaže hráč neprojeví tento záměr v praxi, má možnost dostat se do styku se skutečnými gaunery, kteří tuhle nebezpečnou hru hrají na výdrž, a může se hrát v odlesku jejich slávy. Je to jeden z těch typů lidí, jakým Francouzi říkají *un fanfaron de vice*.

Analýza

TEZE: Já vím, že jsem mizera, ale zkus mě napravit.

CÍL: Sebekritika.

ROLE: *Alkoholik*, Mravokárce, Samaritán, Spasitel, Spojka.

DYNAMIKA: Orální deprivace.

PŘÍKLADY: (1) Zkus, jestli mě načapáš. Je těžké ukázat návaznost jednotlivých prototypů této hry, protože je příliš složitá. Avšak děti, zvláště děti alkoholiků, provádějí často celou řadu manévrů, jež jsou typické pro Alkoholika. „Zkus, jestli mě načapáš,“ se týká lhaní, kradení různých věcí, užívání sprostých slov, klamání důvěřivých lidí a dobromyslného souseda, který dá na bonbóny jen tak, pro nic za nic, apod. Sebekritika se často odkládá na pozdější léta.

(2) Alkoholik a jeho okolí.

SPOLEČENSKÝ MODEL: *DOSPĚLÝ-DOSPĚLÝ*.

Dospělý: „Řekni mi, co si o mně opravdu myslíš, nebo udělej něco, abych přestal pít.“

Dospělý: „Budu s tebou mluvit upřímně.“

PSYCHOLOGICKÝ MODEL: *DÍTĚ-RODIČ*.

Dítě: „Zkus, jestli mě načapáš.“

Rodič: „Musíš přestat pít, protože...“

TAHY: (1) Provokace — obvinění nebo odpuštění. (2) Shovívavost — hněv nebo zklamání.

ZISK: (1) Vnitřní psychologický — (a) pití jako postup — vzpoura, získání sebejistoty a ukojení žádosti; (b) „Alkoholik“ jako hra — sebekritika (pravděpodobně). (2) Vnější psychologický — možnost vyhnout se sexuálním a jiným

formám důvěrných vztahů. (3) Vnitřní sociální — „Zkus, jestli mě načapáš“. (4) Vnější sociální — „Druhý den ráno“, „Koktajl“ a další kratochvíle. (5) Biologický — láskyplné výlevy střídané vzájemným osočováním. (6) Existenční — „Všichni si na mne zasedli“.

2/ Dlužník

TEZE. „Dlužník“ je víc než hra. Ve Spojených státech má tendenci stát se scénářem, plánem pro celý život, jak tomu bývá i v některých džunglích Nové Guineje a Afriky^{2/}. Tam příbuzní koupí mladému muži za obrovskou cenu nevěstu a tím ho uvrhnou na mnoho let do dluhů. Ve Spojených státech panuje stejný zvyk, aspoň v civilizovanějších částech země, až na to, že cena za nevěstu se stává cenou za dům, a jestliže příbuzní ženicha nemají dostatečné prostředky, přebírá jejich závazky banka.

A tak oba — mladý muž z Nové Guineje, jemuž se na uchu jako znamení úspěchu houpají staré náramkové hodinky, tak i mladý Američan, jenž si na znamení úspěchu ovine kolem zápěstí nové náramkové hodinky — oba cítí, že „mají pro co žít“. Veliká oslava — svatební obřad nebo „křtění“ nového domu — se nekoná v době, kdy je dluh vyrovnán, ale v okamžiku zadlužení. V televizních reklamách se například nikdy nepředvádí muž středního věku, který konečně splatil hypotéku, ale mladý novomanžel, který se stěhuje s rodinou do nového domu, hrdě přitom mávaje papíry, které právě podepsal a které ho budou tížit jako břemeno po větší část jeho nejproduktivnějšího věku. Až splatí své dluhy — hypotéku, školné za děti a všechny pojistky — bude pokládán za problém, za „přestárlého“ občana, jemuž společnost musí zajistit nejen materiální blahobyt, ale najít také nový „smysl života“. Jestliže je dost mazaný, může se stát — v Americe stejně jako

na Nové Guineji — namísto velikého dlužníka velikým věřitelem, to se však stává poměrně zřídka.

Zrovna když tohle píší, leze mi po stole ospalá jarní moucha. Když ji obrátím na záda, mohu pozorovat, jak obrovské úsilí vynakládá na to, aby se opět postavila na nohy. V té chvíli právě našla „smysl“ svého života. Když její úsilí skončí zdarem, je na ní málem vidět, jak se rozzářila vítězstvím. Zmizí a člověk si skoro představuje, jak na příští schůzi hmyzu dává svůj příběh k lepšímu a jak mladá generace vzhlíží s obdivem na tohoto mušičiho samečka, který to dokázal! Ale v samolibosti tohoto borce je přesto přimícháno trochu zklamání. Teď, když dosáhl vrcholného úspěchu, jako by jeho život ztratil smysl. Snad se ještě vrátí s nadějí, že se mu podaří tento triumf opakovat. Stálo by za to poznačit křídla mouchy inkoustem, aby ji člověk poznal, kdyby to náhodou ještě jednou zkusila. Kurážný tvoreček — taková moucha! Není divu, že přežila milióny let.

Většina mladých Američanů bere své hypotéky vážně jenom ve zlých časech. Jestliže se ocitnou v tíživém postavení a jejich ekonomická situace se nevyvíjí příznivě, udržují je při životě jejich závazky a někdy je uchrání i před sebevraždou. Většinu času provozují mírnější variantu hry „Kdyby nebylo těch dluhů“, ale jinak jim nic neschází. Jenom občas někdo z nich udělá kariéru tím, že se přehraje na tvrdší polohu „Dlužníka“.

Ve hře „Zkus a ber“ (ZAB) si nejčastěji libují mladé manželské dvojice; následující příklad názorně ilustruje, jak je třeba hru rozvinout, aby hráči „vyhráli“ za každých okolností. Manželé Liškovi si opatří všechny druhy zboží i služeb na úvěr; mohou to být drobné i luxusnější věci — podle toho, v jakých žijí poměrech a jaké hry od svých rodičů nebo prarodičů pochytili. Jestliže se věřitel vzdá po několika mírnějších pokusech dostat své zboží zpátky, pak manželé Liškovi mohou užívat své kořisti beztravně a v tomto smyslu tedy vyhrávají. Jestliže

věřitel činí úpornější pokusy, pak si mohou dopřát požitku z honby i z používání lehce získaných věcí. Tvrdá fáze hry nastane, když se věřitel rozhodne, že to tak nenechá. Aby dostal zpátky své peníze, bude se muset uchýlit k mimořádným opatřením. A ta se bez donucovacích prostředků obyčejně neobejdou; věřitel bude muset vykonat návštěvu u zaměstnavatele pana Lišky anebo zajet rovnou k jeho domu s těžkým a nápadným vozem, na němž velikými písmeny stojí EXEKUCE.

V tomto okamžiku dochází ke zvratu. Pan Liška si uvědomí, že mu teď asi nezbude nic jiného než zaplatit. Ale díky donucovacímu prostředku, jenž ve většině případů na sebe bere podobu „třetí upomínky“ věřitele („Jestliže se nedostavíte do naší kanceláře do 48 hodin...“), dojde pan Liška k názoru, že má plné právo se rozhněvat; přehraje se do polohy hry „Počkej, ty darebáku — já ti ukážu!“ I v tomto případě je vítězem, protože dokáže věřiteli, že takový bezohledný chamtivec si ani nezaslouží, aby se k němu lidé jinak chovali. Z toho vyplývají dva zcela jasné zisky: (1) Liška si tímto postupem upevní svůj existenční postoj, za nímž se skrývá názor, že „všichni věřitelé jsou hamouni“, a (2) z tohoto stanoviska plyne značný vnější sociální zisk, protože pan Liška má nyní možnost otevřeně věřitele špinit i před svými přáteli, aniž ztratí svou pověst jako „Dobrák Honza“. Další sociální zisk mu plyne z toho, že se střetne se samotným věřitelem. Navíc má možnost ospravedlnit se za zneužití úvěrového systému, protože jsou-li věřitelé takoví darebáci, jak se právě ukázalo, proč by jim člověk vůbec strkal peníze?

Hru na „Věřitele“ hrají někdy menší domácí páni ve formě „Zkuste, jestli vám to projde“ (ZJEPR). Hráči ZAB a ZJEPR se, navzájem snadno rozeznávají, a protože je čeká slibné sportovní zápolení a zisk z jejich jednání, tajně se radují a pohotově mezi sebou navazují styky. Bez ohledu na to, kdo shrábne „výhru“, připraví si oba výhodný postoj pro

chvíli, kdy už bude po všem, aby mohli zahájit další hru „Že já mám věčně takovou smůlu!“

Velmi vážné následky mohou mít finanční hry. Jestliže tyto popisy her znějí čtenářům šprýmovně, pak to není způsobeno tím, že by se zabývaly malichernými věcmi, ale tím, že teprve odhalení malicherných motivací některých skutků přiměje lidi, aby se naučili brát hry vážně.

ANTITEZE. Jako antiteze hry ZAB platí zásada, že je nutné požadovat okamžité zaplacení nákupu v hotovosti. Dobrý hráč ZAB však zná metody, jak takovou zásadu obejít. Tyto metody platí obyčejně na všechny věřitele, až na ty nejtvrďší. Antitezí ZJEPR je ochota a poctivost. Protože hráči ZAB a ZJEPR jsou profesionály v pravém slova smyslu, amatér má proti nim stejně malou šanci, jako kdyby se utkal s profesionálními hazardními hráči. Třebaže se zřídkka stane, aby amatér vyhrál, může se při provozování některé z těchto her aspoň pobavit. Protože tradice žádá, aby se hráči do nich vložili se zasmušilou urputností, není pro profesionála nic trapnějšího než jeho amatérská oběť, která se i nad nepříznivým výsledkem s chutí rozesměje. Ve finančních kruzích je něco takového zcela vyloučeno. Autorovi je známo několik případů, kdy se věřitel při náhodném setkání vysmál dlužníkovi; pro dlužníka je to stejně ohromující, nečekaný a zdrcující zážitek jako pro Kazisvěta, když narazí ve své hře na Anti-kazisvěta.

3/ Kopejte do mě

TEZE. Této hře se s oblibou věnují lidé, jejichž chování ve společnosti vypadá asi tak, jako by stále nosili na klopi odznak s nápisem „Prosím nekopat!“ Vyvolávají tím opačné, téměř neodolatelné nutkání svých společníků, a když se dostaví přirozený výsledek a někdo je skutečně nakopne, postižený ža-

lostně běduje: „Ale vždyť tady jasně stojí *nekopat!*“ A ještě nevěřicně dodává: „Že já mám věčně takovou smůlu!“ (ŽEMAS) Klinicky se tato hra projevuje pod závojem „psychiatrického“ klišé: „Když na mne dolehne nějaké trápení, chvěju se od hlavy až k patě.“ Jeden prvek hry ŽEMAS vyplývá ze zvrácené psychy: „Heč, moje trápení je mnohem lepší než vaše!“ Tento faktor se často vyskytuje u paranoiků.

Jestliže přátelé a příbuzní takového člověka jsou zdrženliví a nepotrpí si na dobrosrdečnost typu „Myslím to s tebou dobře“, ani na společenské konvence, a navíc ještě dovedou přimhouřit oko nad nedodržíváním běžných zvyklostí, pak se provokativní chování hráče stále víc a více stupňuje, až přesáhne dovolené meze a donutí okolí k tvrdému zákroku. Takový provokatér se pak stává „obětí“ společnosti, každý ho jenom šidí, nikdo ho nemá rád a nakonec ještě dostane i vyhazov z práce.

V ženské verzi se tato hra jmenuje „Popelka“. Často se jedná o dobře situované ženy, které však vynakládají značné úsilí na to, aby vypadaly, jako že nemají co na sebe. Nebo se snaží, aby jejich výdělky — z „dobrých důvodů“ — nikdy nápadně nepřesáhly běžnou existenční úroveň. Získá-li někdy taková žena nenadálé jmění, najde se vždycky podnikavý mladý muž, který jí od něho brzy pomůže a oplátkou jí nabídne podíl v pochybném obchodním podnikání nebo v něčem podobném. Lidově se takové ženě říká „hodná tetička“; je vždy ochotna udělovat rozumné RODIČOVSKÉ rady a přiživovat se na zkušenostech jiných lidí. Jejich ŽEMAS je tiché a pouze výraz, s jakým vedou svůj statečný boj, naznačuje „Že já mám věčně takovou smůlu!“

Zajímavá obdoba hry ŽEMAS se vyskytuje u přizpůsobivých lidí, kteří — často proti vlastnímu očekávání — stoupají od úspěchu k úspěchu. V takovém případě vede někdy ŽEMAS k vážnému a konstruktivnímu zamyšlení nad sebou

samým a k rozvoji osobnosti v nejlepším smyslu slova, jestliže se hráč poctivě snaží odpovědět na pozměněnou otázku: „Proč já mám pořád takovou kliku?“

4/ Počkej, ty darebáku — já ti ukážu!

TEZE. Klasickou formu této hry je možno pozorovat při pokeru. Pan Liška má v ruce jistou výhru, například čtyři esa. Jestliže je hráčem POTYDA, zajímá jej v této situaci skutečnost, že má Beránka v hrsti, víc než dobrý poker nebo možnost výhry.

Pan Liška potřebuje provést ve svém domě nějaké instalace, a dřív než dovolí instalatérovi, aby se pustil do práce, velmi pečlivě s ním projedná příslušné náklady. Souhlasí se stanovenou cenou a instalatér se zaručí, že ji v žádném případě nepřekročí. Když však instalatér sestavuje účet, připočítá navíc několik dolarů za pár součástek, které musely být dodatečně instalovány — jedná se o zvýšení účtu asi o čtyři dolary při práci v hodnotě čtyř set dolarů. Pana Lišku to rozzuří, zavolá si instalatéra k telefonu a žádá vysvětlení. Instalatér nechce slevit. Liška mu tedy napíše dlouhý dopis, v němž napadá jeho poctivost i etiku a odmítá zaplatit účet, dokud zvýšená částka nebude odečtena. Instalatér se nakonec vzdává.

Každý jistě brzy pochopí, že jak Liška, tak i instalatér si jenom hrají. V průběhu předběžného vyjednávání odhadli navzájem své možnosti a instalatér vykoná svůj provokující tah ve chvíli, kdy sestavuje účet. Protože dal předtím Liškovi své slovo, je zcela jasně v nepravu. Liška nyní cítí zadostiučinění, že si může na instalatérovi vybit svůj téměř nepředstavitelný vztek. Namísto toho, aby pouze vyjednávali důstojným způsobem s nádechem mírné rozmrzelosti — jak se sluší na *DOSPĚLÝ* standard, který si zvolili — využívá pan Liška této příležitosti, aby podrobil ostré kritice celý instalatérův způsob

života. Na povrchu probíhá jejich hádka na úrovni DOSPĚLÝ-DOSPĚLÝ — jako pochopitelná obchodní diskuse nad uvedenou sumou peněz, na psychologické úrovni však stojí RODIČ proti DOSPĚLÉMU: pan Liška využil svých malicherných, společensky však obhajitelných námitek (postoje) k tomu, aby na hlavu svého protivníka ventiloval vztek nahromaděný za řadu let, stejně jako by to udělala v podobné situaci jeho matka. Rychle vystihl svůj podvědomý postoj (POTYDA) a přiznal si, že v hloubi duše se z instalatérovy provokace vlastně raduje. Uvědomil si pak, že podobné křivdy vyhledával už od raného dětství, že mu působily tajnou rozkoš a že jich využíval se stejným zápalem. Už dávno zapomněl, čím byly vyprovokovány ty případy, jež se odehrály v minulosti, ale do všech detailů si zapamatoval průběh následujícího utkání. Instalatér se zas zřejmě pustil do jedné z variant hry „Že já mám věčně takovou smůlu!“ (ŽEMAS).

POTYDA je dvoučlenná hra a je třeba ji odlišit od „To je hrozné, vidíte?“ (TOJEHR). Při TOJEHR se iniciátor snaží objevit křivdy, aby si na ně mohl stěžovat třetí osobě, čímž vytváří tříčlennou hru s následujícími rolemi: Útočník, Oběť, Důvěrník. TOJEHR se hraje pod heslem „Sdělený zármutek — poloviční zármutek“. Důvěrník je obvykle někdo, kdo si také libuje v TOJEHR. ŽEMAS je rovněž tříčlenná hra, ale při ní se iniciátor snaží uplatnit svůj primát v míře neštěstí, a proto nesnáší konkurenci jiných nešťastníků. Z POTYDA se stal výnosný obchod v podobě tříčlenné profesionální hry „Chytání na vějičku“, jež probíhá asi takto: Žena vláká cizího muže do hotelového pokoje, dostane ho do kompromitující situace, načech vrazí dovnitř její kumpán, prohlásí, že je manžel, a pod pohrůzkou skandálu vyláká z přistiženého „milence“ peníze nebo ho začne vydírat „Teď jsem tě načapal!“ Ve více nebo méně jemnější formě dochází k podobným situacím i v manželství.

ANTITEZE. Nejlepší antitezí je korektní jednání. Dohod-

nutá struktura vztahů by měla být s hráčem POTYDA jasně a do detailu stanovena při první příležitosti a tato pravidla by se měla pak přísně dodržovat. Lékař například musí ve své praxi ihned na začátku přesně dohodnout s pacientem otázku úhrady nedodržených nebo odvolaných návštěv a stejnou opatrnost musí věnovat tomu, aby se při účtování předešlo omylům. Za mimořádných okolností se jako antiteze doporučuje, aby lékař zdvořile ustoupil od zbytečných sporů až do té doby, než bude připraven vypořádat se s hrou pacienta. Obchodní jednání s hráči POTYDA v každodenním životě v sobě vždy nesou určité riziko. S manželkou takového člověka by se mělo jednat s vybranou zdvořilostí a vyhnout se i sebemírnějšímu flirtu, dvornosti nebo eventuálnímu přezírání, zvláště tehdy, jestliže manžel sám takové jednání nezastřeně podporuje.

Analýza

TEZE: Počkej, ty darebáku — já ti ukážu!

CÍL: Zadostiučinění.

ROLE: Oběť, Útočník.

DYNAMIKA: Vztekla žárlivost.

PŘÍKLADY: (1) Tentokrát jsem tě načapal! (2) Žárlivý manžel.

SOCIÁLNÍ MODEL: DOSPĚLÝ-DOSPĚLÝ.

DOSPĚLÝ: „Vidíš, jaks mi ublížil.“

DOSPĚLÝ: „Teď, když jsi mi všechno vysvětlila, uznávám, že jsem ti ublížil.“

PSYCHOLOGICKÝ MODEL: RODIČ-DÍTĚ.

RODIČ: „Věděl jsem, že zas něco provedeš.“

DÍTĚ: „Tentokrát jsi mě načapal.“

RODIČ: „Ano, a teď ti ukážu, zač je toho loket!“

TAHY: (1) Provokace — obvinění. (2) Obrana — obvinění. (3) Obrana — trest.

ZISK: (1) Vnitřní psychologický — hněv a zadostiučinění.

(2) Vnější psychologický — možnost vyhnout se konfrontaci s vlastními nedostatky. (3) Vnitřní sociální — POTYDA. (4) Vnější sociální — „Každý chce člověka jenom doběhnout.“ (5) Biologický — vzájemné osočování, většinou autoerotické. (6) Existenční — „Člověk nemůže nikomu věřit.“

5/ Vidiš, k čemu jste mě dohnali!

TEZE. V klasické podobě se tato hra vyskytuje v manželství jako „prvotřídní manželská kratochvíle“, dá se však provozovat také mezi rodiči a dětmi nebo i v zaměstnání.

(1) První stupeň VIČEDO: Pan Liška nemá právě společenskou náladu, a proto se zabere do nějaké činnosti, při níž se může izolovat od lidí. Snad si v tom okamžiku nepřeje nic jiného než být sám. Nějaký vetřelec — třeba manželka nebo některé z jeho dětí — si k němu přijde buď pro pohlázení, nebo se snad zeptat něco jako: „Nevíš náhodou, kde by mohly být ty dlouhé kleště?“ Takové přerušení „způsobí“, že panu Liškovi selže dláto, štětec, psací stroj nebo pájka, načež on se vztekle na vetřelce obrátí a křičí: „Vidiš, k čemu jste mě dohnali!“ Když se podobné výstupy během let opakují, rodina si stále víc a více zvyká na to, že musí tatíčka nechávat o samotě, zabere-li se do nějaké práce. Selhání nástrojů není ovšem „způsobeno“ vetřelcem, ale vinou jeho vlastního podráždění a dotyčnému přichází až příliš vhod, protože se může jeho zásluhou zbavit nežádoucího návštěvníka. Této hře se bohužel nadmíru snadno učí malé děti, takže její obliba se lehce přenáší z generace na generaci. Skryté uspokojení a zisk ze hry se projeví o to přesvědčivěji, oč zaujatěji se hráči do ní vloží.

(2) Druhý stupeň VIČEDO: Jestliže Liška vidí ve VIČEDO spíše východisko z určitého způsobu života než prostředek,

jehož by používal pouze příležitostně jako ochranného mechanismu, pak se určitě ožení s ženou, která hraje „Myslím to s tebou dobře“ nebo nějakou příbuznou hru. Usnadní mu to totiž přenechávat všechna rozhodnutí na ní. Může tento úmysl skrývat pod masku ohleduplnosti nebo dvornosti. Pan Liška uctivě nebo galantně ponechává na manželce, aby rozhodla, kam si zajdou na večeři nebo na který film se půjdou podívat. Jestliže všechno dobře dopadne, nic se nestane, protože Liška se dobře pobavil. Ale chraň pánbůh, když to nevyjde; na hlavu paní Liškové se snese hromobití a manžel triumfuje: „Tys mě k tomu dohnala!“ což je jednodušší variantou VIČEDO. Liška má také možnost svalit na manželku celou tíhu rozhodování týkajícího se rodinných záležitostí a výchovy dětí, ale sám si přitom ponechává právo kritiky; když něco neklape nebo děti něco provedou, může hrát rovnou VIČEDO. Tím si po celá léta vytváří postavení, které mu umožňuje dávat manželce vinu za to, když se děti nevydaří i za všechny ostatní potíže; v takovém případě není VIČEDO cílem samo o sobě, ale skýtá pouze přechodné uspokojení na cestě k závěru: „Neříkal jsem to?“ nebo „Vidíš, co jsi zas provedla!“

Profesionál, jehož psychologii se VIČEDO vyplácí, bude používat této hry také v zaměstnání. VIČEDO v zaměstnaneckém poměru používá namísto slov pohledu plného utrpení a nelibosti. Hráč „demokraticky“ nebo v duchu „dobrého řízení“ žádá svého podřízeného o vhodný návrh. Taková metoda mu umožní získat neotřesitelnou pozici při terorizování podřízených. Může zneužít každé své chyby v jejich neprospěch a prohlašovat, že ji zaviniли oni. Je však nebezpečné uplatňovat stejný postup vůči nadřízeným (dávat jim vinu za svá chybná rozhodnutí), protože takové jednání může mít za následek ztrátu zaměstnání nebo — Jedná-li se o armádu — přeložení k jiné jednotce. U nedůtklivých lidí se v takovém případě jedná o součást hry „Že já mám věčně takovou smůlu!“

nebo u deprimovaných „Už v tom zas lítám!“ — (obě hry patří do skupiny „Kopejte do mě“).

(3) Třetí stupeň VIČEDO: Tvrdé formě VIČEDO holdují obyčejně paranoici a uplatňují ji proti lidem, kteří jsou tak neopatrní, že jim dávají různé rady. Za takových okolností začíná být hra nebezpečná a v některých případech dokonce i smrtelně vážná.

Hry „Vidíš, k čemu jste mě dohnali!“ (VIČEDO) a „Tys mě dostal do maléru“ (TYDOM) se navzájem vhodně doplňují, takže kombinace VIČEDO-TYDOM skýtá klasickou základnu pro nepsaný herní řád v mnoha manželstvích. Názorný příklad takového řádu je uveden v následujícím odstavci.

Po vzájemné dohodě vede paní Lišková rodinné účetnictví a platí veškeré účty ze společného bankovního konta, protože pan Liška „nemá na počty hlavu“. Pravidelně po několika měsících upozorňuje banka pana Lišku na to, že přečerпали účet, a pan Liška pak musí dát celou záležitost do pořádku. Když v bance hledají příčinu těchto potíží, ukáže se, že paní Lišková nakoupila několik nákladných věcí, aniž o tom řekla svému manželovi. Když se na to přijde, pan Liška pokaždé zuřivě rozehraje TYDOM a manželka se slzami v očích přijímá jeho výtky a slibuje, že už to víckrát neudělá. Nějakou dobu jde všecko hladce, ale najednou se objeví zástupce nějakého věřitele a žádá zaplacení dávno prošlého účtu. Pan Liška neví, oč se jedná, a proto začne zpovídat manželku. Ona tedy znovu rozvine svou verzi VIČEDO a tvrdí, že je to jeho vina. On jí přece zakázal, že nesmí překročit konto, ale ona nemůže s penězi vyjít a tak jí nezbývá nic jiného, než aby prostě veliké účty neplatila a upomínky před ním schovávala.

Manželé Liškovi se vyžívají v těchto hrách po celých deset let v domnění, že každý případ je poslední a že potom už všechno bude jiné — což však pokaždé platí jen několik měsíců. Při návštěvě psychiatra pan Liška velmi bystře analyzo-

val tuto hru bez pomoci lékaře a navrhl také účinnou léčbu. Po vzájemné dohodě s manželkou se rozhodli, že dají všechny účty i společné konto převést na jeho jméno. Paní Lišková povede i nadále domácí účetnictví a bude podepisovat šeky, ale manžel si účty nejdříve prohlédne a překontroluje všechny provedené platby. Tak nemůže dostávat ani upomínky ani oznámení o vyčerpání konta a oba se budou společně podílet na domácím rozpočtu. Když manželé Liškovi zavedli tento systém, zpočátku jim něco chybělo, protože oba byli zbaveni uspokojení i zisku, jaké jim kynuly z hraní VIČEDO-TYDOM; nakonec však byli donuceni najít si mnohem upřímnější a konstruktivnější způsob zadostiučinění.

ANTITEZE. Antiteze prvního stupně VIČEDO: nechat hráče na pokoji a nevsímat si jich; u druhého stupně VIČEDO se doporučuje přesunout rozhodování na Lišku. Hráč prvního stupně si někdy může připadat jako ztracený, ale zřídka se rozhněvá; hráč druhého stupně projeví snad občas rozmrzelost, protože je nucen chopit se iniciativy, takže systematický protitah u VIČEDO mívá nepříjemné následky. Antiteze třetího stupně VIČEDO by měla být svěřena do rukou kompetentních odborníků.

Částečná analýza

Cílem této hry je zadostiučinění. Z hlediska dynamiky může mít její mírnější forma vztah k předčasné ejakulaci a její tvrdší podoba k vzteku, který je důsledkem „strachu z kastrace“. Velmi snadno si na ni zvykají děti. Hra nabízí výrazný vnější psychologický zisk (možnost vyhnout se odpovědnosti) a bývá často vyvolána obavou z nežádoucí intimity, jelikož „oprávněný“ hněv nabízí dobrou výmluvu tomu, kdo se chce vyhnout sexuálnímu styku. Existenční postoj spočívá na slovech „Já za to nemůžu“.

Poznámka

Zvláštní dík patří dr. Rodney Nurseovi a paní Frances Matsonové ze Střediska pro léčení alkoholismu v Oaklandu v Kalifornii a dr. Kennethu Evertsovi, dr. R. J. Starrelsovi, dr. Robertu Gouldingovi a dalším, kteří se tímto problémem speciálně zabývají, a sice za jejich trvalé úsilí při studiu „Alkoholika“ jako hry i za jejich příspěvky a kritiku tohoto pojednání.

Odkazy

- ^{1/} E. Berne, *A Layman's Guide to Psychiatry and Psychoanalysis* (Populární úvod do psychiatrie a psychoanalýzy), Simon and Schuster, New York 1957, str. 191.
- ^{2/} Margaret Meadová, *Growing Up in New Guinea* (Dospívání v Nové Guineji), William Morrow and Company, New York 1951.

Kapitola sedmá

Manželské hry

Téměř každá hra může tvořit základnu manželského a rodinného života, ale některá z nich, jako například „Kdyby nebylo tebe“, se lépe rozvíjí, nebo zas „Frigidní žena“ se déle toleruje pod legální ochranou dohodnutých intimních vztahů. Manželské hry se ovšem podle potřeby dají oddělit od sexuálních her, o nichž pojednává zvláštní kapitola. Mezi hry, pro něž je charakteristické, že se v nejrozvinutější formě projevují v manželských vztazích, patří „Kout“, „Soud“, „Frigidní žena“ a „Frigidní muž“, „Otrokyně“, „Kdyby nebylo tebe“, „Vidíš, jak se obětuji“ a „Drahoušek“.

I/ Kout

TEZE. U této hry se mnohem více než u většiny ostatních jasně projevuje její manipulační aspekt a její ochranná funkce proti intimním stykům. Kupodivu se však v ní skrývá i hraná nechuť jednoho hráče připojit se ke hře toho druhého.

1. Paní Lišková navrhne svému manželovi, aby šli spolu do biografu. Pan Liška souhlasí.

2a. Paní Lišková se jakoby „náhodou“ přefekne. Při řeči se zcela nenápadně zmíní o tom, že už by byl nejvyšší čas vymalovat dům. Tohle je nákladná záležitost a pan Liška

zrovna nedávno upozornil manželku na to, že jejich finanční situace není zrovna růžová; žádal ji proto, aby ho zatím zbytečně nedráždila návrhy na mimořádná vydání a počkala s tím aspoň do prvního. Paní Lišková si tedy zvolila velmi nevhodný okamžik na zmínku o stavu jejich domu a manžel na to přirozeně velmi podrážděně reaguje.

2b. Jiná možnost: pan Liška neustále zavádí řeč na stav jejich domu a paní Lišková prostě nemůže odolat pokušení a nezmínit se o tom, že dům by už skutečně potřeboval vymalovat. Manžel na to reaguje stejně jako v předešlém případě.

3. Paní Lišková se urazí a prohlásí, že s ním do žádného kina nepůjde, když mu zas něco přeletělo přes nos, a že tedy udělá nejlíp, když se sebere a půjde sám. Pan Liška odvětlí, že milerád vypadne z domu, když se manželka na to dívá takhle.

4. Pan Liška jde do biografu (nebo s kamarády na pivo) a nechá manželku doma, aby se zabývala svými uraženými city. Tato hra obsahuje dvě možné finty:

A) Paní Lišková z dřívějších zkušeností velmi dobře ví, že by manželovo podráždění neměla brát vážně. Vždyť mu vlastně nejde o nic jiného, než aby projevila trochu uznání nad tím, jak chudák těžce pracuje, aby vydělal na živobytí; pak by spolu mohli v nejlepší shodě odejít. Ale paní nemá na tuhle hru právě náladu a manžel se proto cítí strašně ošizený. Odchází z domova naplněn zklamáním a vzdorem, v hloubi duše však cítí tajný triumf.

B) Pan Liška z dřívějších zkušeností velmi dobře ví, že nemá brát manželčinu uraženou ješitnost vážně. Paní Lišková jenom potřebuje, aby k ní projevila trochu něhy, a zas by bylo všecko v pořádku; pak by spolu mohli v nejlepší shodě odejít. Ale manžel tuhle hru odmítne, i když si uvědomuje, že jeho odmítnutí není čestné; velmi dobře si uvědomuje, jak manželka touží jenom po tom, aby jí trochu zalichotil, ale předstírá, jako by si to vůbec neuvědomoval. Tváří se uraženě,

z domova však odchází s pocitem radosti a úlevy. A manželka zůstává doma, naplněna hořkostí a vzdorem.

Na první pohled se nedá v žádném z těchto případů postoji vítěze nic vytknout; ať už jeden z nich řekl cokoliv, ten druhý to vzal doslova. To je zvlášť jasné v případě B, kdy pan Liška vezme manželčina slova, že s ním nikam nepůjde, za bernou minci. Oba si dobře uvědomují, že paní Lišková nemyslí svůj výrok vážně, ale když už ho jednou pronesla, sama se tím zahнала do kouta.

Vnější psychologický zisk je v tomto případě nejzřejmější. Oba manželé přišli na to, že filmy je sexuálně vzrušují a že se tedy dá víceméně očekávat, že po návratu z biografu se budou spolu milovat. Proto ten z manželů, který nemá na intimní styk náladu, dá popud ke hře 2a nebo 2b. Jedná se o zvlášť dráždivou variantu hry „Kravál“ (viz kapitolu devátou). Ten, komu bylo „ukřivděno“, má ovšem dobrou výmluvu: nikdo od něho nemůže žádat, aby měl chuť na milování ve stavu tak oprávněného rozhořčení, a druhý partner — zahnaný do kouta — nemůže proti tomu nic namítat.

ANTITEZE. Antíteze je pro paní Liškovou jednoduchá. Nemusí dělat nic jiného než si to rozmyslet, vzít manžela pod paží, usmát se na něho a jít s ním do biografu (přesun z DĚTSKÉHO stavu ego do DOSPĚLÉHO). Pro pana Lišku je řešení obtížnější, protože manželka se v tomto případě chopila iniciativy; jestliže však správně odhadne situaci, podaří se mu možná přimět ji několika něžnými slovy, aby šla s ním, buď jako trucovité, ale uchlácholené DÍTĚ, nebo — což by bylo lepší — jako DOSPĚLÁ osoba.

„Kout“ se v poněkud odlišné podobě vyskytuje také jako rodná hra, do níž jsou zapleteny děti; pak připomíná „podvojnou vazbu“, kterou popsal Bateson^{1/} se svými společníky. V takové hře je do kouta zahrnuto dítě, protože ať dělá co chce, všechno je špatné. Podle Batesonova učení to může působit jako důležitý etiologický faktor při schizofrenii. Vyjádřeno

terminologií této knihy, může být tedy schizofrenie pokládána za dětskou antitezi „Koutu“. Zkušenosti z léčení dospělých schizofreniků to potvrzují: u správně vedeného pacienta se totiž projeví částečné nebo i úplné zlepšení jeho zdravotního stavu, jestliže jeho rodinná hra na „Kout“ je analyzována tak, aby se dokázalo, že schizofrenické jednání vzniklo a vzniká jenom z toho důvodu, aby postižený mohl této hře čelit.

Každodenní podoba hry na „Kout“, do které se zapojí celá rodina, a jejíž provozování s největší pravděpodobností ovlivňuje vývoj charakteru menších dětí, je oblíbenou zábavou RODIČOVSKÝCH šťourů. Takový otec nebo matka nutí své děti, aby více pomáhaly v domácnosti; když ale poslechnou, rodiče vždycky najdou na jejich práci nějakou chybu — domácí příklad hrozby: „Uděláš něco, je zle — neuděláš, je taky zle.“ Tuto „podvojnou vazbu“ je možno nazvat rozporuplným typem „Koutu“.

„Kout“ se někdy projevuje jako etiologický faktor u astmatických dětí.

Holčička: „Mami, máš mě ráda?“

Matka: „Ráda? Co tím myslíš?“

Tato odpověď zavede dítě do slepé uličky. Chce si povídat o mamince, ale ta přenese hovor do filosofické sféry, v níž se malá holčička ještě nedovede pohybovat. Začne proto těžce dýchat, matku to rozčilí, u dítěte se začne projevovat astma, matka je chlácholí a „Astmatická hra“ se rozbíhá naplno. O tomto „astmatickém“ typu „Koutu“ bude ještě zmínka dále.

Elegantní varianta této hry, jež by se dala nazvat „intelektuálním“ typem „Koutu“ se někdy vyskytuje v psychoterapeutických skupinách.

Beránek: „Prosím, ale když my mlčíme, stejně si nikdo nehraje.“

Liška: „Mlčení může být také hrou.“

Zajíc: „Dneska si už nikdo na nic nehraje.“

Liška: „Ale nehrát si vůbec na nic může být také hra.“

Terapeutická antiteze je stejně elegantní. Nedovolí se prostě žádné logické paradoxy. Když je Liška připraven o možnost takových manévřů, jeho skryté úzkosti vyjdou rychle na povrch.

Manželská hra „Svačinka“ se na jedné straně těsně pojí s „Koutem“ a na druhé straně s „Otrokyní“. Manžel, který si klidně může dovolit oběd v dobré restauraci, si přesto každé ráno připraví pár obložených chlebičků a bere si je v papírovém sáčku do kanceláře. Tak spotřebuje všechny krajíčky chleba i ostatní zbytky od večere a papírové sáčky, které mu manželka zvlášť schovává. Tím získá naprostou kontrolu nad rodinnými financemi, protože která žena by se tvářila v tvář takovému sebeobětování odvážila koupit si nový kožich? Tato šetrnost skýtá hlavě rodiny ještě další početné výhody: může se například během polední přestávky sám v klidu najíst a dohánět v práci to, co zameškal. S takovým jednáním by byl určitě souhlasil i Benjamin Franklin, protože je to konstruktivní hra, jež podporuje ctnosti tak chvályhodné, jako jsou šetrnost, pracovitost a dochvilnost.

2/ Soud

TEZE. Podle vnějších znaků patří tato hra do skupiny, jež se v nejrozvinutější podobě uplatňuje v oblasti právní, a patří do ní „Protéza“ (osvědčení nepřičetnosti) a „Dlužník“ (občanské právo). Jako s *klinickým* případem se s touto hrou nejčastěji setkáváme v manželských poradnách a manželských psychoterapeutických skupinách. Některé manželské poradny i manželské skupiny skutečně připomínají nekonečnou hru na „Soud“, která nic nevyřeší, protože se hraje pořád dokola. Takové případy pak jasně dokazují, že jak právní poradce, tak i lékař jsou do hry hluboce zapleteni, aniž jsou si toho vědomi.

Do „Soudu“ se může zapojit jakýkoliv počet hráčů, ale v zásadě je to tříčlenná hra s žalobcem, obžalovaným a soudcem, kteří jsou představováni manželem, manželkou a lékařem (právním poradcem). Jestliže se tato hra rozvine v psychoterapeutické skupině, v rozhlase nebo v televizi, vystupují ostatní diváci jako porota. Manžel zahájí hru stížností: „Jenom počkejte, až vám řeknu, co mi (jméno manželky) zas včera provedla. Vzala si...“ atd. atd. Manželka hned nato zaujme obranný postoj: „Tak to náhodou vůbec nebylo... A ještě k tomu on zrovna předtím... A v tu dobu jsme už spolu stejně...“ atd. Manžel galantně dodává: „Prosím, panstvo, jsem velice rád, že máte možnost posoudit případ z obou stran; já jenom chci, aby to bylo fér.“ V tom okamžiku se do toho rozvázně vloží právní poradce: „Podle mého názoru, zejména vezmeme-li v úvahu...“ a tak dále. Jestliže tohle jednání probíhá v přítomnosti diváků, terapeut jim může celý případ přehrát se slovy: „Dobře, poslechneme si nyní, co tomu říkají ostatní.“ Jedná-li se o zkušenou skupinu, mohou ostatní její členové hrát porotu, aniž jim k tomu lékař musel dávat zvláštní instrukce.

ANTITEZE. Poradce říká manželovi: „Jste úplně v právu!“ Jestliže manžel „triumfuje“ a dá najevo samolibé uspokojení, dostane další otázku: „Jaký máte pocit, když vám to říkám?“ Manžel odpoví: „Prima.“ Poradce však dodá: „Víte, co si vlastně myslím? Že pravdu nemáte.“ Je-li manžel čestný člověk, přizná se: „To vím už dávno.“ Jestliže dost poctivý není, projeví se u něho určitá reakce, která je jasným důkazem, že míní ve své hře i nadále pokračovat. Tím zároveň umožňuje hlubší rozbor hry. Jejím základním rysem je totiž fakt, že žalobce se veřejně domáhá vítězství, zatímco si v hloubi duše uvědomuje, že není v právu.

Jakmile se shromáždí dostatečný klinický materiál k vyjasnění situace, může být další hra znemožněna manévrem, jenž patří mezi nejelegantnější tahy v celém umění antiteze. Lékař

stanoví pravidlo, jímž zakáže všem členům skupiny používat třetí (gramatickou) osobu. Od té chvíle se smějí členové oslovovat navzájem pouze přímým „vy“ nebo mluvit o sobě v první osobě, tedy nesmějí říkat: „Tady by se dalo ještě povídat, co všechno mi naprováděl,“ nebo: „To by lidi koukali, kdyby věděli, co ta se naprováděla!“ Pokud jsou ve skupině oba manželé, přestanou v takové chvíli nadobro hrát nebo se vrhnou na „Drahouška“, což je znakem určitého zlepšení, nebo spustí „A potom“, čímž věci nijak neprospějí. „Drahoušek“ je popsán v jiné kapitole (str. 117). Při hře „A potom“ přednáší žalobce jedno obvinění za druhým. Obžalovaný na každé z nich odpovídá: „To klidně vysvětlím.“ Žalobce však nebere na vysvětlení žádný zřetel, ale v tom okamžiku, kdy obžalovaný nabírá dech, vytasí se s novým obviněním, s dalším „A potom“, za nímž následuje další vysvětlení — prostě typický rozhovor RODIČ-DÍTĚ.

Hru „A potom“ provádějí s největší intenzitou paranoičtí obžalovaní. Protože berou všechno doslova, mohou velmi lehce přivést do stavu zoufalství ty žalobce, kteří se vyjadřují s humorem a v metaforách. Metafory jsou všeobecně velmi nebezpečnou léčkou, které je třeba se při hře „A potom“ zcela vyhnout.

V *každodenní* podobě se dá „Soud“ snadno sledovat u dětí jako tříčlenná hra mezi rodičem a jeho dvěma potomky. „Mami, ona mi vzala bombón!“ „Jo, ale on mi vzal panenku a ještě předtím mě praštil a přitom jsme si slíbili, že se stejně budeme o bombóny dělit.“

Analýza

TEZE: Donutím je, aby řekli, že mám pravdu.

CÍL: Získání sebejistoty.

ROLE: Žalobce, Obžalovaný, Soudce a (nebo) porota.

DYNAMIKA: Dětská rivalita.

PŘÍKLADY: (1) Hádařící se děti, zasahující rodiče. (2)

Manželský pár hledající „pomoc“.

SOCIÁLNÍ MODEL: DOSPĚLÝ - DOSPĚLÝ.

DOSPĚLÝ: „Tohle mi zas provedla.“

DOSPĚLÝ: „Ve skutečnosti to bylo takhle.“

PSYCHOLOGICKÝ MODEL: DÍTĚ - RODIČ.

DÍTĚ: „Řekni, že já mám pravdu.“

RODIČ: „On má pravdu.“ Nebo: „Oba máte pravdu.“

TAHY: (1) Vyslovená stížnost — vyslovená obrana. (2) Žalobce pronáší obvinění, dělá ústupek nebo gesto dobré vůle. (3) Rozhodnutí soudce nebo jeho pokyny porotě. (4) Konečné rozhodnutí vysloveno.

ZISK: (1) Vnitřní psychologický — projekce viny. (2) Vnější psychologický — odpuštění viny. (3) Vnitřní sociální — „Drahoušek“, „A potom“, „Kravál“ a další hry. (4) Vnější sociální — „Soud“. (5) Biologický — pohlazení od soudce i od poroty. (6) Existenční — rozmrzelý postoj „Já nemůžu mít nikdy pravdu“.

3/ Frigidní žena

TEZE. Tato hra se dá provozovat většinou jenom v manželství, protože jinak je těžké si představit, že by nějaký neformální svazek mohl hráčům po dostatečně dlouhou dobu poskytovat nutné podmínky ke hře a zaručovat nezbytný zisk, anebo že by se za jiných podmínek takový svazek vůbec udržel.

Manžel projevuje snahu o milostný styk s manželkou, je však odmítnut. Když své pokusy opakuje, musí vyslechnout, že každý muž je zvíře, že ji nemá doopravdy rád nebo že ji má rád, jenom když se mu to hodí, a že mu nejde o nic jiného než o to. Manžel se tedy ovládne a za nějaký čas se pokusí znovu; výsledek je stejný. Nebo se vzdá a už se o sblížení nepokouší. Jak týdny nebo měsíce ubíhají, manželka se chová stále vyzývavěji a občas bývá nápadně zapomnětlivá. Prochází

se po ložnici napůl nahý nebo si zapomene vzít před koupelí čistý ručník, takže manžel jí ho musí přinést zrovna, když leze z vany. Jestliže manželka nasadí při této hře tvrdý kurs nebo se začne oddávat pití, může se stát, že se ve společnosti pustí do flirtu s cizími muži. Manžel nakonec takovým provokacím neodolá a pokusí se znovu. Opět je odmítnut, a pak už následuje hra na „Kravál“, v níž se semele všechno: jejich nedávné chování, jiné manželské dvojice, tchán i tchyně z obou stran, finanční záležitosti, všechny možné potíže, a končí to třísknutím dveří.

Teď už se manžel smíří s tím, že se nedá nic dělat, že jim nezbyvá nic než *modus vivendi** bez pohlavních styků. Měsíce míjejí. Na manžela přestane platit předvádění spodního prádla nebo manévr se zapomenutým ručníkem. Manželka stupňuje své úsilí, provokuje manžela svým vyzývavým chováním i zapomnětlivostí stále víc, ale ten statečně odolává. Jednoho večera se manželka pokusí o skutečné sblížení a manžela políbí. Ten, pamětliv svého rozhodnutí, na to zpočátku nereaguje, ale po tak dlouhém půstu se příroda začne hlásit o svá práva a manžel je přesvědčen, že teď už se mu to musí konečně podařit. Jeho první nesmělé pokusy jsou přijímány vlídně. Začíná se tedy osmělovat, ale v kritickém okamžiku žena couvne a křičí: „Vidíš, co jsem říkala! Každý chlap je zvíře. Já toužím jenom po trošce něhy, ale ty nemáš zájem o nic než o tu postel!“ Vypukne-li „Kravál“ v tomto stadiu, přeskočí se obyčejně jeho úvodní scény o dřívějším chování, o tchánech a tchyních a začne se rovnou s finančními problémy.

Je však třeba zdůraznit, že manžel — navzdory svým projevům — se bojí intimních styků stejně jako jeho žena a že si tuhle životní družku vybral velmi pečlivě, protože se bál, aby jeho narušená potence nebyla v manželství vystavena nad-

* způsob života (pozn. př.).

měrným požadavkům; nyní za ni může dávat vínu své manželce.

V *každodenní* podobě této hry si libují neprovdané dámy různého věku, které rády provokují muže svým vyzývavým chováním a pak si hrají na uraženou ctnost. Vyslouží si za to ve svém okolí velmi trefnou přezdívku. Jejich počínání často vrcholí všeobecným rozhořčením nebo „Hrou s ohněm“.

ANTITEZE. „Frigidní žena“ je velmi nebezpečná hra a stejně nebezpečné jsou i možné antiteze. Najít si milenku je riskantní. Tváří v tvář tak nebezpečné konkurenci může manželka upustit od své hry a snažit se o obnovení normálního manželského soužití, není-li ovšem už příliš pozdě. Na druhé straně si může vzít na pomoc advokáta a využít nezákonného poměru jako zbraně proti svému manželovi ve hře „Počkej, ty darebáku — já ti ukážu!“ Výsledek se nedá předem určit ani tenkrát, podrobí-li se manžel psychoterapii a manželka nikoliv. Může se stát, že manželce hra nevyjde, zaujme-li manžel pevnější postoj a snaží se o zdravější uspořádání jejich vztahu; je-li však manželka tvrdou hráčkou, pak každé zpevnění jeho pozice může skončit rozvodem. Pro obě strany je nejlepším řešením — pokud se dá uskutečnit — když se zapojí do psychoterapeutické manželské skupiny, kde analýza přenosu může zcela odhalit skryté výhody jejich hry i základní sexuální patologii. Projdou-li oba manželé takovou přípravou, měli by se pak zajímat o intenzivní individuální psychoterapii. Tak může dojít k psychologické obnově jejich manželství. Kdyby se jim to nepodařilo, má každý z nich ještě možnost vyřešit situaci mnohem rozumněji než předtím.

Na běžnou *každodenní* formu hry platí také tato slušná antiteze: najít si jiného partnera. Je ještě několik mazanějších a brutálnějších antitezí; ty jsou však nedůstojné a někdy dokonce i zločinné.

PRÍBUZNÉ HRY. Opačná hra „Frigidní muž“ není tak běžná, má však obvykle zhruba stejný průběh až na některé

drobnější odchylky. Konečný výsledek záleží na scénáři obou zúčastněných stran.

Kritickým bodem „Frigidní ženy“ je závěrečná fáze „Kraválu“. Když se ten dostane do pohybu, nepřicházejí už sexuální důvěrnosti v úvahu, protože obě strany mají zvrácené uspokojení z „Kraválu“ a o další sexuální vzrušení již nestojí. Nejdůležitějším protitahem u „Frigidní ženy“ je proto zne-možnění „Kraválu“. Není-li manželce umožněno, aby se vybila v „Kraválu“, je ponechána ve stavu sexuálního neukojení; to může být tak výrazné, že ji donutí k povolnosti. Možnost využití „Kraválu“ odlišuje „Frigidní ženu“ od hry „Týrej mne, drahoušku“, při níž je „Kravál“ částí milostné přede hry; u „Frigidní ženy“ nahrazuje „Kravál“ samotný pohlavní akt. To tedy znamená, že při „Týrej mě, drahoušku“ se „Kravál“ stává podmínkou pohlavního aktu, zatímco u „Frigidní ženy“ „Kravál“ celou epizodu uzavírá.

Mladší verzi „Frigidní ženy“ hrávají malé holčičky přejemně-leho typu, jak je vylíčil Dickens ve *Velkých nadějích*. Taková dívenka vyjde v naškrobených šatičkách ven a prosí chlapečka, aby jí udělal z bláta bábovku. Pak ale ohrnuje nos nad jeho zmazanýma rukama a špinavými šaty a chlubí se, jak ona je čistá.

Analýza

TEZE: Počkej, ty darebáku — já ti ukážu!

CÍL: Zadostiučinění.

ROLE: *Dokonalá žena*, Neuznaný manžel.

DYNAMIKA: Penis-Neid (děvče závidí chlapci jeho penis).

PŘÍKLADY: (1) Bábovka se mi líbí, ale ty jsi špinavý kluk.

(2) Provokující frigidní žena.

SOCIÁLNÍ MODEL: RODIČ - DÍTĚ.

RODIČ: „Dovolím ti, abys mi udělal z bláta bábovku (políbil mne).“

DÍTĚ: „Moc rád.“

RODIČ: „Fuj, ty jsi ale špinavý!“

PSYCHOLOGICKÝ MODEL: DÍTĚ-RODIČ.

DÍTĚ: „Zkus, jestli mě svedeš.“

RODIČ: „Proč ne? Uvidím, jestli mi v tom zabráníš.“

DÍTĚ: „Vidíš, už zase začínáš!“

TAHY: (1) Svádění — reakce. (2) Odmítnutí — rezignace. (3) Provokace — reakce. (4) Odmítnutí — kravál.

ZISK: (1) Vnitřní psychologický — úleva od pocitu viny vyvolaného sadistickými představami. (2) Vnější psychologický — možnost vyhnout se obávanému odhalení a prohlédnutí. (3) Vnitřní sociální — „Kravál“. (4) Vnější sociální — „Co se dělá špinavým klukům?“ (manželům?). (5) Biologický — potlačená sexuální hra a vzájemné osočování. (6) Existenční — „Já jsem bez poskvrny“.

4/ Otrokyně

TEZE. Tuto hru pěstuje každá uštvaná žena v domácnosti. Její situace vyžaduje, aby se vyznala v deseti nebo dvanácti různých profesích; anebo — vyjádřeno jinak — aby s patřičným půvabem vytvořila deset nebo dvanáct rozdílných rolí. Čas od času se v nedělních přílohách novin objeví položertovný seznam těchto profesí nebo rolí: milenka, matka, chůva, ošetřovatelka, služebná atd. Tyto role jsou obyčejně protikladné a únavné, takže jejich přemíra během let dává možnost vzniku situace, jíž se symbolicky říká „Ušoupaná kolena“ (protože žena v domácnosti používá kolen k drhnutí, kolébání, zvedání, strkání a podobně) a jejíž příznaky je možno stručně shrnout povzdechem: „Bože, to jsem zas utahaná!“

Dokáže-li žena v domácnosti nasadit a udržovat vlastní tempo a nalézat dostatečné uspokojení v lásce k manželovi a dětem, pak jejich pětadvacet služebních let nebude naplněno jenom otročením, ale také radostí, a ona jednou s pocitem

opuštěnosti a smutku bude vyprovázet svého nejmladšího na vysokou školu. Jestliže však se na jedné straně nechá pohánět svým vnitřním RODIČEM a navíc ještě musí skládat účty kritickému manželovi, jehož si pro ten účel vybrala, a na druhé straně není schopna nalézt dostatečné uspokojení v lásce k rodině, pak není divu, že je čím dál tím nešťastnější. Zpočátku se třeba snaží sama sebe uchlácholit výhodami hry „Kdyby nebylo tebe“ a „Vrták“ (a skutečně, když jde do tuhého, může se k nim uchýlit každá hospodyňka); dlouho se tím ale nad vodou neudrží. Je pak nucena hledat si jiné východisko a nachází je ve hře na „Otrokyni“.

Teze této hry je prostá. Žena bere na sebe všechno, co přijde, a ještě žádá něco navíc. Pokorně přijímá kritiku svého manžela a snaží se vyhovět všem požadavkům svých dětí. Když například čeká hosty a připravuje pro ně slavnostní večeři, cítí, že musí bezvadně ovládat nejen umění konverzace, ale vystupovat také jako paní domu a služebnictva, jako aranžér, dodavatel, půvabná společnice, vznešená vládkyně, i jako diplomat; toho rána se dobrovolně pustí ještě do pečení dortu a zajde s dětmi k zubáři. Jestliže už cítí, jak jí to začíná zmáhat, pak se celý den honí ještě víc. Najednou uprostřed odpoledne se zákonitě zhroutí a všechno zůstane stát. Manžela, děti i hosty nechá na holičkách a výčitky svědomí ještě zvýší její zoufalství. Když se to opakuje dvakrát nebo třikrát, její manželství se ocitne v sázce, děti nevědí, kudy kam, ona hubne — vlasy neupravené, tvář zatrpklou, střevice ošoupané. A nakonec — zralá pro sanatorium — se objeví v ordinaci psychiatra.

ANTITEZE. Logická antiteze je rovněž prostá: paní Lišková může během týdne postupně vytvořit všechny své role, ale musí odmítnout hrát dvě nebo více z nich současně. Když například pořádá koktajlový dýchánek, může hrát buď dodavatele nebo chůvu, ale nikdy obojí najednou. Jestliže trpí pouze na „Ušoupané koleno“, stačí, když se bude šetřit aspoň v tomto směru.

Vžije-li se však do role „Otrokyně“ doopravdy, bude pro ni velmi těžké tuto zásadu dodržovat. V takovém případě si svého manžela zvolila velmi pečlivě; je to jinak rozumný muž, který však bude svou ženu kritizovat pokaždé, když nebude tak výkonná, jak podle jeho názoru byla jeho vlastní matka. Žena vlastně vstoupila do manželství s vidinou mužovy matky, která se v jeho projevech neustále projevuje jako jeho RODIČ; tato vidina má mnoho společného s vidinou její vlastní matky nebo babičky. Když si takto našla vhodného partnera, může se nyní její DÍTĚ zabydlet v otrocké roli, kterou tato žena potřebuje k udržení své duševní rovnováhy a jíž se tak lehce nevzdá. Čím větší odpovědnost má její manžel v zaměstnání, tím snadněji si oba nacházejí DOSPĚLÉ důvody k tomu, aby udrželi nezdravé aspekty svého vztahu.

Když neudržitelnost tohoto stavu dostupuje vrcholu — často následkem připomínek školních autorit, jež dopadají na hlavy nešťastných ratolestí — přizvou si rodiče na pomoc psychiatra, čímž se z této dvoučlenné hry stává tříčlenná. Buďto si manžel přeje, aby se lékař důkladně zabýval manželkou, nebo manželka potřebuje psychiatra jako spojence proti manželovi. Následující postup záleží na obratnosti a ostražitosti psychiatra. První fáze — zmírnění ženiny deprese, probíhá obyčejně hladce. Rozhodující je druhá fáze, v níž se žena vzdává role Otrokyně, aby se mohla účinněji zapojit do hry na „Psychiatrii“. Někdy se dá tento aspekt dost dlouho a úspěšně utajovat, ale později propukne náhle, i když ne zcela neočekávaně. Překonají-li manželé i tuto fázi, pak teprve může začít skutečná práce na analýze her.

Je třeba si také uvědomit, že skutečným viníkem je ženin RODIČ — její matka nebo babička; manžel tady funguje v určitém smyslu pouze jako ochotník, který byl vybrán, aby převzal jednu z rolí ve hře. Lékař musí bojovat nejen s tímto ženiným RODIČEM a manželem, který má na výsledku hry mimořádný zájem, ale musí se utkat také s celým sociálním

zázemím, které je příčinou ženiny povolnosti. Týden poté, co v novinách vyjde pojednání o mnoha rolích, jaké musí žena v domácnosti zastat, objeví se v nedělní příloze další výzva: *Jak já to dělám?* — test o deseti bodech, jež mají určit „Jste dobrá hostitelka (manželka, matka, hospodyně, nákupčí)?“ Pro ženu v domácnosti, která hraje Otrokyni, se tenhle článek rovná návodu s pravidly, jaký bývá přikládán k dětským hrám. Může přispět k tomu, že tempo „Otrokyně“ se zrychlí, a není-li hlavní role kontrolována, může to všechno skončit hrou na „Státní sanatorium“. („Udělám všechno, co budete chtít, jenom mne prosím vás neposílejte do sanatoria!“)

U takových manželských párů se projevuje jediná praktická potíž, a sice v tom, že manžel vynaloží značné úsilí na to, aby se nemusel léčby zúčastnit osobně, a když, tak jediné jako hlavní představitel hry „Vidíte, jak se snažím“; celá záležitost ho totiž vzrušuje víc, než je ochoten přiznat. Ale namísto osobní účasti posílá lékaři raději nepřímá poselství; doma totiž dává neomezený průchod svým náladám i názorům a ví, že to manželka neopomene psychiatrovi hlásit. „Otrokyně“ může tedy celkem snadno dospět až k třetímu stupni rozvodového boje na život a na smrt. Psychiatr stojí na straně života téměř sám; ví, že jedinou pomoc mu může poskytnout zotročený DOSPĚLÝ v pacientce, který už je vyčerpán bojem. To by však mohlo mít tragické následky pro všechny tři složky manželovy osobnosti, jež jsou spojeny s ženiným vlastním duchovním RODIČEM i DÍTĚTEM. Je to dramatické střetnutí zhruba dvou veličin proti pěti a klade veliké nároky na schopnosti i těch nejzkušenějších psychoterapeutů, kteří se už zcela dokázali oprostít od her. Jestliže ani takový odborník neuspěje, zbývá mu ještě jedno, celkem snadné východisko: může obětovat svou pacientku na oltář rozvodového řízení, což se dá vyjádřit slovy: „Vzdávám se — ať si to spolu rozdají!“

5/ Kdyby nebylo tebe

TEZE. Podrobná analýza této hry byla již podána v kapitole páté. V pořadí to byla druhá hra, jež byla odhalena po „A nemohl byste — Ano, ale“; ta byla až do té chvíle považována pouze za zajímavý jev. Dodatečný objev KDYNET pomohl ujasnit domněnku, že musí existovat veliký úsek společenského jednání, jež je založeno na druhotných přenosech. Tento fakt podnítl aktivnější pátrání po podobných jevech a jeho výsledkem je tento soubor her.

Stručně: Žena se provdá za pánovitého muže proto, aby omezoval její aktivitu a tak jí zabránil dostat se do situací, které jí nahánějí strach. Kdyby se jednalo pouze o tuto jednoduchou operaci, žena by mu projevila vděčnost za to, že jí prokazuje takovou službu. Ve hře KDYNET je však její reakce zcela opačná: žena využije této situace, aby si stěžovala na jeho zákazy, což manžela vyvede z míry a jí poskytne celou řadu výhod. Tato hra je sama o sobě vnitřním sociálním ziskem. Vnější sociální zisk představuje zábava „Kdyby nebylo jeho“, odvozená z KDYNET, kterou si žena krátí chvíli se svými stejně postiženými přítelkyněmi.

6/ Vidíš, jak se obětuji

TEZE. V běžné *klinické* podobě se jedná o tříčlennou hru, která se odehrává mezi manželskou dvojicí a psychiatrem. Manžel by obvykle rád docílil rozvodu navzdory tomu, že halasně dokazuje opak, zatímco manželka vyjadřuje mnohem upřímněji své přání setrvat v manželství. Manžel přichází k lékaři pod nátlakem a mluví jenom tolik, aby dokázal své ženě, že to s ní myslí dobře; rozvíjí obvykle mírnější variantu hry na „Psychiatrii“ nebo na „Soud“. Jak čas plyne, proje-

vuje vůči psychiatrovi buď rostoucí vzdorovitou pseudo-povolnost nebo bojovnou hádavost. Doma zpočátku projevuje více „porozumění“ a zdrženlivosti, ale nakonec se chová hůř než předtím. Po jedné, pěti nebo deseti návštěvách — podle obratnosti terapeuta — odmítne k němu dál chodit a vypraví se raději někam na hon nebo na ryby. Tak přinutí svou manželku k tomu, aby sama požádala o rozvod. A sám si myje ruce, protože iniciativy se chopila ona; on projevil dobrou vůli tím, že navštěvoval psychiatra. Připravil si tak dobrou pozici, protože teď může říci každému právnímu zástupci, soudci, příteli nebo příbuznému: „Vidíte, jak jsem se snažil!“

ANTITEZE. Oba manželé přijdou k lékaři společně. Jestliže jeden z nich — dejme tomu manžel — zcela jasně hraje uvedenou hru, začne se s individuální léčbou u manželky a on může jít svou cestou za oprávněného předpokladu, že pro léčbu ještě není dost zralý. Může stále ještě dosáhnout rozvodu, ale jenom tenkrát, když se zřekne výhod své pozice, tj. přestane-li předstírat, že se snaží o smírné řešení. Je-li to nutné, může požádat o rozvod manželka, protože se skutečně snažila a její pozice se tím upevnila. Příznivý výsledek se dá očekávat i tenkrát, když manžel, jemuž hra byla znemožněna, upadne do stavu zoufalství a s poctivými úmysly pak bude hledat léčení jinde.

V *každodenní* podobě můžeme podobné jednání snadno pozorovat u dětí; chlapec nebo děvče z toho udělá dvoučlennou hru s jedním z rodičů. Taková hra pak vychází ze dvou postojů, a sice: „Já to nesvedu“ nebo „Já za to nemůžu“. Dítě se snaží něco udělat a věc se mu buď podaří, nebo ji zkazí. Jestliže to „nesvede“, matka nebo otec by to měli udělat místo něho. Jestliže za to „nemůže“, pak rodiče nemají žádný rozumný důvod, aby je trestali. Tím se odhalí základní rysy této hry. Rodiče by měli zjistit dvě věci: kdo z nich dítě této hře naučil a jakou vinu mají na tom, že se stále opakuje. Zajímavou, třebaže někdy i hrozivou variantou je „Vidíš,

jak se obětují“, což obvykle bývá tvrdší záležitost druhého nebo třetího stupně. Názorným příkladem této hry je případ těžce pracujícího muže, který trpí žaludečními vředy. Mnozí lidé s progresivní fyzickou neschopností dělají vše, co je v jejich silách, aby se s takovou situací vyrovnali, a mají proto plné právo otevřeně žádat celou rodinu o pomoc. Nemocný však může mít také postranní důvody k tomu, aby svého stavu zneužil.

První stupeň: Manžel oznámí své ženě i přátelům, že má žaludeční vředy. Dá jim také na vědomí, že bude dál chodit do zaměstnání, a tím si vynutí jejich obdiv. Člověk, který se ocitne v tak tíživé a bolestné životní situaci, má snad právo chovat se poněkud okázale a vyžadovat pozornost jako náplast na své utrpení. Zaslouží si jednak patřičnou úctu za to, že se neuchýlil ke hře na „Protézu“, a jednak i patřičnou odměnu za to, že se nevyhýbá odpovědnosti vůči své rodině. V tomto případě zdvořilá odpověď na „Vidíš, jak se obětují,“ zní takto: „Ano, všichni to vidíme a obdivujeme tě, jak jsi svědomitý a statečný.“

Druhý stupeň: Muž se doví, že má žaludeční vředy, ale tají to jak před manželkou, tak i před přáteli. Chodí dál do zaměstnání a stará se o rodinu stejně usilovně jako předtím, ale jednoho dne se při práci zhroutí. Když se to doví jeho žena, okamžitě pochopí, že toto poselství znamená: „Vidíš, jak se obětují.“ Manžel očekává, že si ho teď bude vážit víc než kdykoliv předtím a že bude litovat všeho zlého, co mu kdy řekla nebo udělala. Je zkrátka přesvědčen, že teď ho manželka musí milovat, když se svým dřívějším dvořením u ní neuspěl. Naneštěstí pro něj všechny její projevy náklonnosti i starostlivosti jsou v tomto okamžiku motivovány více pocitem viny než láskou. V hloubi duše se jí rodí vlastně vzdor, protože prostředky, kterých manžel proti ní použil, nejsou fér; a právě tak není fér, že před ní skrýval svoji nemoc a tím si připravil svou nynější výhodnou pozici. Prostě — zlatý náramek je

mnohem čestnějším nástrojem dvoření než proděravělý žaludek. Žena má možnost hodit šperk manželovi pod nohy, ale bylo by od ní sprosté, kdyby ho nechala na holičkách s žaludečními vředy. Náhlá konfrontace s vážnou nemocí vyvolá v ní spíše pocit, že ji manžel zaskočil, místo aby ji dobyl.

Tato hra vzniká vzápětí poté, co se pacient doví, že se u něho projevilo nebezpečí trvalé pracovní neschopnosti. Rozhodne-li se rozvinout hru, pak mu celý plán bleskl hlavou pravděpodobně už v tom okamžiku, kdy mu lékař sdělil diagnózu, a mohl by být odhalen jedině pečlivým psychiatrickým průzkumem situace. Tak se dá u pacienta objevit tajné zadostiučinění jeho DÍTĚTE, jež pramení z vědomí, že má takovou zbraň; toto vědomí bývá maskováno DOSPĚLÝM zájmem pacienta o praktické problémy způsobené jeho nemocí.

Třetí stupeň: Ještě hrozivějším a zákeřnějším činem je náhlá, nepředvídaná sebevražda, jejíž příčinou je vážné onemocnění. Z žaludečního vředu se vyvine rakovina a manželka, která neměla ani tušení o hrozícím nebezpečí, vejde jednoho dne do koupelny a na zemi najde mrtvolu svého manžela. Jeho čin mluví zcela jasně: „Vidíš, jak jsem se obětoval.“ Stane-li se něco takového jedné ženě dvakrát po sobě, pak má nejvyšší čas, aby zpytovala své svědomí a zjistila, jakou hru to vlastně pěstuje ona, že dochází k takovým koncům.

Analýza

TEZE: Nenechám se od nikoho sekýrovat.

CÍL: Zadostiučinění.

ROLE: *Spolehlivec*, Guvernantka, Autorita.

DYNAMIKA: Anální pasivita.

PŘÍKLADY: (1) Oblékání dětí. (2) Manžel usilující o rozvod.

SOCIÁLNÍ MODEL: DOSPĚLÝ-DOSPĚLÝ.

DOSPĚLÝ: „Nejvyšší čas se obléknout (jít k psychiatrovi).“

DOSPĚLÝ: „Dobře, pospíším si.“

PSYCHOLOGICKÝ MODEL: RODIČ-DÍTĚ.

RODIČ: „Donutím tě, aby ses oblékl (šel k psychiatrovi).“

DÍTĚ: „To se ti tak honem nepodaří.“

TAHY: (1) Návrh — odpor. (2) Nátlak — povolnost. (3) Souhlas — neúspěch.

ZISK: (1) Vnitřní psychologický — možnost zbavit se výčitek za agresivní jednání. (2) Vnější psychologický — možnost vyhnout se odpovědnosti za rodinu. (3) Vnitřní sociální — „Vidíš, jak se obětuji“. (4) Vnější sociální — totéž. (5) Biologický — vzájemné osočování. (6) Existenční — „Já to nesvedu (za to nemůžu).“

7/ Drahoušek

TEZE. Tuto hru v nejrozvinutější formě je možno zaznamenat v počátečních fázích manželské skupinové terapie, když jednotliví účastníci zaujímají obranný postoj; vyskytuje se také při společenských příležitostech. Pan Liška dá k lepšímu vtipnou, mírně znevažující poznámku o své manželce a uzavře ji slovy: „Vid', že mám pravdu, drahoušku?“ Paní Lišková s manželem raději souhlasí ze dvou zřejmých DOSPĚLÝCH důvodů: (a) protože manželův vtip je v hlavních rysech přesným záznamem skutečnosti a protože by vypadala jako škarohlíd, kdyby nesouhlasila s tím, co je při jeho vtipu uváděno jako zanedbatelný detail, který je však vlastní příčinou manželovy akce; (b) protože by vypadalo nezdvořile, kdyby projevila hlasitý nesouhlas s mužem, který jí ve společnosti říká „drahoušku“. Psychologickou záminkou jejího souhlasu je však vlastně její podřízené postavení v manželství. Provdala se za tohoto muže právě proto, aby měla jistotu, že jí bude poskytovat tuto službu: odhalovat její nedostatky a chránit ji před rozpaky, kdyby je musela odhalovat sama. Její rodiče jí v tomto směru sloužili stejně, když byla malá.

Vedle „Soudu“ je „Drahoušek“ nejběžnější hrou v manželských skupinách. Čím napjatější situace a čím větší nebezpečí, že hra bude prohlédnuta, s tím větší hořkostí se slovo „drahoušek“ vyslovuje, až konečně skryté nesrovnalosti vyjdou jasně najevo. Po pečlivé úvaze se přijde na to, že tato hra má velmi blízko ke „Kazisvětovi“, protože jejím důležitým tahem je předem očekávané odpuštění, jímž paní Lišková reaguje na nevhodné chování svého manžela; to si ona však za žádnou cenu nepřizná. Proto je třeba hrát „Anti-drahouška“ stejně jako „Anti-kazisvěta“: „Klidně si na mně svým vtipkovaním zgustni, jenom mi prosím tě přitom neříkej drahoušku.“ Tato antiteze skrývá v sobě stejné nebezpečí jako „Anti-kazisvět“. Rafinovanější a méně nebezpečná antiteze zní: „Ano, *miláčku*.“

Při jiné době této hry reaguje manželka stejným typem „drahouškovské“ anekdoty o svém manželovi, namísto aby se podřídila jeho kritice, a zdůrazňuje: „Jenom nech na hlavě, drahoušku.“

Někdy se tyto lichotky ani neozvou, ale pozorný posluchač je slyší, přestože zůstaly nevyřekány. Pak se jedná o tichý typ „Drahouška“.

Odkazy

^{1/} V G. Bateson aj., „Toward a Theory of Schizophrenia“ (Úvod do teorie o schizofrenii), *Behavioral Science*, č. 1, str. 251—264, 1956.

Kapitola osmá

Společenské hry

Společenské události slouží zábavě a zábavy slouží společenským událostem (včetně těch okamžiků, než dojde k oficiálnímu zahájení), ale jak se přítomní blíže seznamují, začnou se rozvíjet hry. Kazisvět si padne do oka se svou obětí, stejně jako Vejtaha najde Jelimánka, a už začne nenápadně probíhat celý ten známý proces výběru, který si lidé ani neuvědomují. V této kapitole budou rozebrány čtyři typické hry, jež se vyskytují v běžných společenských situacích: „To je hrozné, vidíte?“, „Kazisvět“, „Vrták“ a „Nemohl byste — Ano, ale“.

I/ To je hrozné, vidíte?

TEZE. Tato hra se vyskytuje ve čtyřech významných podobách: jako RODIČOVSKÁ zábava, DOSPĚLÁ zábava a DĚTSKÁ zábava i hra. Zábava nekončí rozuzlením ani výhrou, ale pocitem daleko méně výraznějším.

1. „Dneska“ je pokrytecká, rozhorlená a dokonce i zlomyslná RODIČOVSKÁ zábava. Sociologicky je běžná mezi určitými dámmi středního věku, které mají menší, nezávislý příjem. V jednom případě opustila taková žena terapeutickou

skupinu, když se při svém zahajovacím tahu nesetkala s bouřlivým souhlasem, jak byla zvyklá ve svém společenském prostředí, ale s nepřátelským mlčením. V této skupině inteligentnějších lidí, kteří už byli zvyklí na analýzu her, se rozhostilo nepřátelské ticho, když tato paní Lišková prohlásila: „Já se vůbec nedivím, když někdo řekne, že dneska se nedá nikomu věřit. Sama jsem se o tom přesvědčila. Pronajímám pokoje — víte? — a zrovna tuhle jsem jednomu nájemníkovi prohlížela zásuvky, a nevěřili byste, co jsem tam našla!“ Pro tu paní bylo hračkou řešení všech běžných společenských problémů: zločinnost mladistvých (rodiče jim dneska všechno dovolí), rozvody (ženské dneska nevědí roupama, co počít), kriminalita (kdejaký přivandrovalec se dneska nastěhuje mezi slušné lidi) i stoupající drahota (ti kšeftsmani už dneska nevědí, co by za to chtěli). Dala každému jasně najevo, že co se týče jí, ona by už věděla, jak zatočit s povedeným synáčkem nebo s těmi prohnanými podnájemníky.

„Dneska“ se od neškodných klepů odlišuje příslušným heslem: „Není divu!“ Zahajovací tah může být přitom stejný („Slyšeli jste už, že Božka Kozlová...“), má však svůj stanovený postup i závěr; „Dneska“ prostě vyžaduje patřičné prohlášení. Neškodné klepny sice také zdrbnou kdeco i kdekoho, ale nevyvozuji z toho žádné závěry.

2. „Otevřená rána“ s heslem „To je strašné!“ je mnohem dobromyslnější DOSPĚLÁ varianta „Dneška“, třebaže její skryté motivace jsou stejně morbidní. „Otevřená rána“ se zabývá především unikáním krve; je to v podstatě neformální klinické rčení. Každý má možnost uvést libovolný případ — čím děsivější, tím lepší — a o detailech se pak dychtivě diskutuje. Tržné rány, břišní operace, těžké porody ap. jsou osvědčenými náměty k hovoru. Od neškodných klepů se liší svými soutěživými prvky a většími znalostmi chirurgie. Při „Otevřené ráně“ jsou systematicky zkoumány: anatomie, diagnóza a prognóza i porovnávací studie jednotlivých případů. U neškod-

ných klepů je správná prognóza dovolena, zatímco důsledně prosazované návrhy na slibné vyléčení otevřené rány mohou — nejsou-li viditelně neupřímné — vyvolat tajnou schůzi vedení kliniky, protože hráč je *non particeps criminis**.

3. „Ústřední topení“ nebo „Školní přestávka“ jsou DĚTSKÉ zábavy s heslem „Podívejte, co nám zase provedli“. V tomto případě se jedná o organizační variantu. V mírnější politické nebo ekonomické verzi se hrává obvykle navečer „U piva“. Tohle je vlastně tříčlenná kratochvíle a trumfy má často v ruce abstraktní osoba, jíž se říká „oni“.

4. „To je hrozné, vidíte?“ se jako hra projevuje v nejdramatičtější podobě u chronických hypochondrů, jejichž jednání je názornou ilustrací charakteristických rysů hry. Tihle hráči patří mezi stálé zákazníky lékařů — jsou to lidé, kteří neodbytně vyžadují nějaký chirurgický zákrok navzdory rozumným námitkám lékaře. Takový zážitek sám o sobě — hospitalizace a chirurgický zákrok — přináší hráči některé výhody. Vnitřní psychologický zisk vychází ze zmrzačení vlastního těla; vnější psychologický zisk spočívá v tom, že pacient se bez výhrad podřídí chirurgovi a zato má možnost vyhnout se důvěrným vztahům a odpovědnosti. Biologický zisk je symbolizován péčí ošetřovatelky. Vnitřní sociální zisk plyne pacientovi od lékařů, ošetřujícího personálu i od ostatních pacientů. Po propuštění z nemocnice ho čeká ještě vnější sociální zisk, tj. jako rekonvalescent může vzbuzovat sympatie i vyvolávat příjemné mrazení. Profesionálně provozují extrémní podobu této hry věční žadatelé, kteří jsou náchylní k podvodům, zneužívají svých práv a vydělávají si na živobytí záměrnou a příležitostně vyvolávanou pracovní neschopností. Takoví lidé pak vyžadují od svých spoluobčanů nejen sympatie jako amatérští hráči, ale i patřičné odškodnění. „To je hrozné, vidíte?“ se pak stává hrou, při níž hráč navenek

* na činu nezúčastněn (pozn. př.).

projevuje zoufalství, ale v hloubi duše se raduje z vyhlídky na výhody, které může ze svého neštěstí vyzískat.

Lidé trpící nějakou nepřízní osudu mohou být rozděleni zhruba do tří skupin:

1. Lidé, jejichž utrpení vzniklo nedopatřením a proti jejich vůli. Takoví postižení mohou nebo nemusí využívat sympatií, s nimiž se setkávají na každém kroku. Někdy je takové využívání účasti dost přirozené a lidé by na ně měli reagovat s běžnou zdvořilostí.

2. Lidé, jejichž utrpení vzniklo náhodně, ale trpí je přijímá s povděkem, protože mu nabízí několik možností, jak je využít. Takové počínání je dodatečným nápadem, „druhotným ziskem“ podle Freuda.

3. Lidé vyhledávající utrpení jako například notoričtí hypochondři, kteří chodí od jednoho chirurga k druhému tak dlouho, až najdou někoho, kdo projeví ochotu operovat je. V takovém případě se jedná především o hru.

2/ Vrták

TEZE. Tato hraje v každodenním životě zdrojem celé řady drobných nepřijemností. Vychází z DĚTSKÉHO postoje „Já jsem úplně k ničemu“, který se může změnit v obranný RODIČOVSKÝ postoj „Oni jsou úplně k ničemu“. Z hlediska přenosu je pro hráče důležité, aby tedy dokázal platnost té druhé teze. Proto se Vrták necítí dobře v přítomnosti nového hosta, dokud neobjeví, v čem tak asi spočívá jeho vrtáctví. Nejtvrdší forma takové záležitosti se může stát totalitní politickou hrou, do které se vloží „autoritářské“ osobnosti, a pak vede k vážným historickým následkům. V tomto případě se jasně projevuje nápadná podoba s „Dneškem“. Hráč nižší kulturní úrovně nabývá pozitivní sebejistoty, když zdůrazňuje „Jsem dobrý, co?“ zatímco Vrtákovi dává tatáž hra možnost získání

sebejistoty v negativním slova smyslu. Částečná analýza objasní blíže některé prvky této hry.

Hra může vycházet ze zcela malicherných a nepodstatných poznámek („Loňský klobouk“), stejně jako z výroků cyničtějších („Nemá v bance ani vindru“), hrozivých („Není stoprocentní Árijec“), zasvěcených („Nečetl Rilka“), intimních („Je impotentní“) nebo intelektuálních („Co se mi to snaží dokázat?“). Psychodynamicky vyplývají tyto situace obyčejně ze sexuální nejistoty a jejich cílem je získání sebejistoty. Z hlediška přenosu vzniká tato hra z DĚTSKÉ záliby ve všetečné, morbidní zvědavosti a vlezlosti, jež bývá často zastírána falešným RODIČOVSKÝM nebo DOSPĚLÝM soucitem. Vnitřní psychologický zisk ze hry spočívá v odstranění depresivních stavů a vnější psychologický zisk v možnosti vyhnout se důvěrným stykům, při nichž by mohla vyjít najevo Liškova nemohoucnost. Ono mu totiž dělá dobře, když se může vytahovat nad staromódně oblečenou ženu, nad muže bez finančního zajištění, nad Neárijce, nevzdělaného člověka, impotentního muže nebo nad jinak zranitelnou osobu. Strkání nosu do záležitostí jiných lidí umožňuje zároveň vnitřní společenskou aktivitu a biologický zisk. Vnější sociální zisk patří do skupiny her „To je hrozné, vidíte?“ sousedského typu.

Zajímavý vedlejší poznatek vyplývá z toho, že Liška provádí výběr faktů, aniž se přitom řídí svými intelektuálními schopnostmi nebo mírou vzdělání. Tak například jeden člověk, který zastával odpovědné místo v diplomatických službách, vyprávěl svým posluchačům, že ta a ta cizí země je na mnohem nižší úrovni, protože — kromě jiného — muži tam nosí saka s příliš dlouhými rukávy. DOSPĚLÝ stav ego tohoto muže byl docela na výši. Vyjadřoval se o takových nicotnostech, jenom když začal provozovat RODIČOVSKOU variantu „Vrtáka“.

3/ Kazisvět

TEZE. Kazisvět z hlediska této hry má v sobe kus účinné mazanosti. Jeho oběti, jež připomíná „dobrotisko“ z románu Paula de Kočka, se lidově říká t'ulpas. Pro tento druh Kazisvěta jsou typické následující tahy:

1L/ Pan Liška polije večerní šaty své hostitelky koktajlem.

1B/ Pan Beránek (hostitel) na to reaguje nejdřív podrážděně, ale pak si uvědomí — často jen mlhavě — že když dá svůj vztek najevo, Liška vyhraje. Beránek se proto ovládne a tím získává pocit, že zvítězil on.

2L/ Liška zvolá: „Bože, to mě mrzí. Promiňte prosím.“

2B/ Beránek něco zamumlá nebo vyjádří své odpuštění nahlas a tím posílí svou iluzi, že vyhrává.

3L/ Liška ve své činnosti pokračuje a působí další škody na majetku pana Beránka. Rozbílí různé věci, pobryndá, co může a dělá v bytě hotovou paseku. Když propálí ubrus, nohou židle roztrhne krajkový závěs a vylije omáčku na koberec, jeho DÍTĚ se rozjaří, protože má z téhle předem odpuštěné činnosti požitek, zatímco Beránek dává s uspokojením najevo, že sice trpí, ale že dovede své rozhořčení ovládat. Tak oba těží z nepříjemné situace, co se dá, a pan Beránek není nucen nějak násilně přerušovat přátelské styky s panem Liškou.

Liška, který provádí první tah, vyhrává stejně jako ve většině her. Jestliže Beránek dá svůj hněv najevo, Liška mu může s oprávněným pocitem křivdy jeho rozmrzelost oplatit. Jestliže se Beránek ovládne, Liška s potěšením využívá všech svých příležitostí. Skutečnou výhrou však zde není požitek z ničení — ten je pro Lišku pouze mimořádnou premií — ale skutečnost, že vynutil z Beránka odpuštění.* Tento fakt je přímým vodítkem k antitezi.

* Tato i další hra (ANEBY) vychází z těch příkladů, které autor uvedl již ve své knize *Transactional Analysis* (Analýza přenosu).

ANTITEZE. Hrát „Anti-kazisvěta“ tak, že se neposkytne očekávané odpuštění. Když se pan Liška omluví a řekne „Bože, to mě mrzí“, Beránek — místo aby zamumlal „To nic“ — prohlásí: „Dnes si rozčilujte moji paní, jak se vám zlíbí, klidně nám niče nábytek i koberce, jenom prosím vás neříkejte, že vás to mrzí.“ V takovém případě přechází Beránek od postoje shovívavého RODIČE k objektivnímu DOSPĚLÉMU, který přejímá plnou odpovědnost za to, že Lišku vůbec pozval.

Zápal, jaký pan Liška do hry vkládá, se pak promítne v jeho reakci, jež může být velmi bouřlivá. Ten, kdo hraje „Anti-kazisvěta“, se vystavuje nebezpečí rychlé odplaty; může také s jistotou očekávat, že si mezi Kazisvěty nadělá nepřátele.

Děti hrají „Kazisvěta“ méně výraznou formou a nemohou také vždy počítat s odpuštěním rodičů; mají ale požitek aspoň z toho, že mohou dělat neplechu. Až se jednou naučí společenským konvencím, mohou využít své zvýšené rafinovanosti k tomu, aby získaly odpuštění, jež je hlavním cílem této hry, jak se provozuje mezi zdvořilými dospělými lidmi.

Analýza

TEZE: Mohu nadělat kolem učiněnou spoušť a ještě získat odpuštění.

CÍL: Rozhřešení.

ROLE: *Utočnick*, Oběť (populárně Kazisvět a Ťulpas).

DYNAMIKA: Anální agrese.

PŘÍKLADY: (1) Nepořádné dítě — kazisvět. (2) Neohrabaný host.

SOCIÁLNÍ MODEL: DOSPĚLÝ - DOSPĚLÝ.

DOSPĚLÝ: „Protože já jsem zdvořilý, očekávám, že budete zdvořilý také.“

DOSPĚLÝ: „To je v pořádku. Jako by se nic nestalo.“

PSYCHOLOGICKÝ MODEL: DÍTĚ-RODIČ.

DÍTĚ: „Musíš mi to odpustit. Přece nemyslíš, že jsem to udělal schválně.“

RODIČ: „Máš pravdu. Musím ti ukázat, jak se má člověk správně chovat.“

TAHY: (1) Provokace — rozmrzelost. (2) Omluva — odpuštění.

ZISK: Vnitřní psychologický — požitek z dělání „paseky“. (2) Vnější psychologický — možnost vyhnout se trestu, (3) Vnitřní sociální — „Kazisvět“. (4) Vnější sociální — „Kazisvět“. (5) Biologický — provokativní gesto i něžné polhazení. (6) Existenční — „Já za nic nemůžu“.

4/ A nemohl byste — Ano, ale

TEZE. „A nemohl byste — Ano, ale“ zaujímá v analýze her zvláštní postavení, protože byla vlastně původním podnětem pro utvoření koncepce her. Jedná se totiž o první hru, která byla vyňata ze svého sociálního kontextu a jako nejstarší předmět příslušné analýzy patří mezi ty hry, jež byly nejlépe pochopeny. Nejčastěji se s ní setkáváme ve společnostech a skupinách všeho druhu včetně skupin psychoterapeutických. Následující příklad poslouží k ilustraci jejích hlavních charakteristik:

Lišková: „Můj manžel si vždycky vezme do hlavy, že všechny opravy v domě udělá sám, ale pokaždé to nějak zvorá.“

Beránková: „A nemohla byste ho poslat do nějakého kursu pro domácí kutily?“

Lišková: „Ano, ale když on na takové věci nemá čas.“

Myšáková: „A nemohla byste mu koupit nějaké pořádné nástroje?“

Lišková: „Ano, ale on by s nimi stejně neuměl zacházet.“

Srnková: „A nemohla byste ty opravy svěřit odborníkovi?“

Lišková: „Ano, ale to by nás přišlo strašně draho.“

Vydrová: „A nemohla byste se prostě smířit s tím, jak to manžel udělá?“

Lišková: „Ano, ale to by nám to jednoho dne mohlo všechno spadnout na hlavu.“

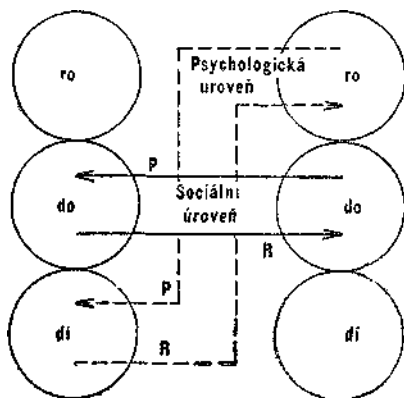
U takových dialogů je typické, že po nich následuje ticho. Někdy se stává, že trapné mlčení přeruší paní Volková, která prohodí něco jako: „To máte holt mužské. Každý by chtěl pořád dokazovat, jak je nepostradatelný.“

ANEBY může hrát libovolný počet lidí. Iniciátor předloží nějaký problém a ostatní začnou navrhopvat řešení začínající slovy: „A nemohla byste...?“ Paní Lišková má však pokaždé připravenou námitku: „Ano, ale...“ Dobrá hráčka může podle libosti odrážet ty ostatní tak dlouho, dokud se nevzdají, načež vyhrává. V některých situacích musí paní Lišková odmítnout tucet i více návrhů, aby dosáhla zahanbeného mlčení; to je totiž znamením jejího vítězství a zároveň uvolňuje scénu pro další hru podle výše uvedeného vzoru, tj. umožňuje paní Volkové, aby přešla na „Rodičovské sdružení“ typu „ti nemožní chlapi“.

Jelikož všechny návrhy — až na vzácné výjimky — bývají odmítnuty, je nabíledni, že tato hra musí sloužit jiným, postranním úmyslům. ANEBY se nepěstuje proto, aby splnila předstíraný účel (DOSPĚLOU potřebu informací nebo řešení), ale proto, aby DÍTĚ dosáhlo sebejistoty a zadostiučinění. Stručný popis hry může vyvolat zdání o její DOSPĚLOSTI, ale podíváme-li se na její skutečnou podstatu, vidíme, že Lišková se předvádí jako DÍTĚ, jež je neschopné vyrovnat se se situací; proto se ti ostatní vžívají do rolí vševědoucích RODIČŮ, kteří dychtí po tom, aby jí prospěli svou moudrostí.

Tato situace je znázorněna na obrázku č. 8. Hra může nerušeně pokračovat, protože — na sociální úrovni — jak podnět, tak i reflex osciluje od DOSPĚLÉHO k DOSPĚLÉMU; rovněž i na psychologické úrovni se jedná o doplňkové akce, při nichž RODIČ reaguje na DĚTSKÝ podnět („A nemohla byste...“) a vyláká z DÍTĚTE RODIČOVSKOU reakci („Ano, ale...“). Žádná ze stran si obvykle psychologickou úroveň neuvědomuje, ale

bystrý pozorovatel si často všimne přesunů ve stavech ego (DOSPĚLÝ paní Liškové přechází na úroveň bezradného dítěte a DOSPĚLÝ ostatních zúčastněných na úroveň „moudrých“ rodičů), které se projevují ve změnách postoje, tónu, hlasu i slovníku.



| | |
|-----------------------------------|-------------------------|
| Lišková | Ostatní |
| R: „Ano, ale...“ | P: „A nemohla byste...“ |
| <i>A nemohla byste — Ano, ale</i> | |

Obraz č. 8

Ujasnění záměrů této hry napomůže další rozbor výše uvedeného příkladu.

Lékař: „Navrhl vám někdo něco, na co jste sama nepřišla už dříve?“

Lišková: „Ne, nikdo. Abych se vám přiznala, vyzkoušela

jsem už vlastně všechno, co mi navrhovali. Dokonce jsem koupila manželovi i potřebné nářadí a už má za sebou i kurs pro domácí kutily.“

Paní Lišková tady uvádí dvě z příčin, proč ten její výstup není možno brát vážně. Především je nutné zdůraznit, že paní Lišková bývá většinou stejně inteligentní jako ostatní členové společnosti, a je proto velmi nepravděpodobné, že by někdo z nich mohl navrhnout řešení, na jaké už sama dříve nepřišla. Kdyby se někdo náhodou vyťasil se zcela původním návrhem, paní Lišková — pokud hraje fér — by jej jistě s vděčností přijala; to jest, její nezkušené DÍTĚ by ustoupilo, kdyby někdo z přítomných vyslovil myšlenku tak závažnou, že by se stala podnětem pro jejího DOSPĚLÉHO. Avšak lidé jako paní Lišková, kteří si libují v ANEBY, zřídkakdy hrají fér hru. Na druhé straně zas příliš rychlé přijetí návrhu vyvolává otázku, zdali ANEBY není pouze maskou, pod níž se skrývá hra na „Budižkničemu“.

Uvedený příklad je zvláště dramatický, protože jasně ilustruje i druhou stránku věci. Paní Lišková bude mít proti uváděným návrhům stejně námitky, i když některé z nich už sama dříve vyzkoušela. Účelem hry totiž není návrhy přijímat, ale odmítat je.

Je sice pravda, že za vhodných okolností si každý rád takhle zahraje, protože to usnadňuje uspořádání času, avšak pečlivá studie jedinců, kteří této hře zvláště holdují, odhalí několik zajímavých poznatků. Pro takový druh lidí je charakteristické především to, že mohou hrát a také hrávají se stejnou obratností na kterékoliv straně. Tato schopnost přehrávat se z jedné role do druhé se vyskytuje ve všech hrách. Hráči ze zvyku dávají přednost jedné roli před druhou, ale jsou schopni převzít a ve stejné hře ochotně vytvořit jakoukoliv roli, jestliže to je z nějakého důvodu žádoucí. (Srovnejte například přesun od „konzumenta“ ke Spasiteli ve hře na „Alkoholika“.)

Za druhé, klinická praxe potvrdila, že lidé provozující s oblibou ANEBY patří mezi ty pacienty, kteří žádají, aby je lékař hypnotizoval nebo jim dával uspávací injekce, protože to pokládají za vhodnou metodu pro rychlé zlepšení svého zdravotního stavu. Když se pustí do ANEBY, jsou vedeni snahou dokázat, že nikdo není schopen poskytnout jim přijatelný návrh — to jest, že oni se před nikým neskloní — zatímco od lékaře vymáhají proceduru, která je uvede do stavu bezvýhradné kapitulace. Je tedy zřejmé, že ANEBY představuje společenské řešení konfliktu z kapitulace.

Vyjádřeno ještě přesněji: tato hra se běžně vyskytuje u lidí, kteří mají strach z rozpaků a červenání, jak dokazuje následující terapeutický dialog:

Lékař: „Proč hrajete ‚A nemohla byste — Ano, ale‘, když víte, že je to podfuk?“

Lišková: „Když s někým mluvím, musím myslet na to, co říkám. Když přestanu mluvit, hned se začervenam. Jedině potmě mi to nevadí. Pauzy prostě nesnáším. Vím to a manžel si už toho také všiml. Už mě na to mockrát upozornil.“

Lékař: „Chcete tím naznačit, že vaše DÍTĚ začne vystrkovat růžky a přivádět vás do rozpaků, když se váš DOSPĚLÝ neudrží v činnosti?“

Lišková: „Přesně tak. Takže mohu-li někomu neustále podávat nějaké návrhy nebo donutit lidi, aby dávali návrhy mně, pak je to se mnou v pořádku; mám pocit, jako by mne někdo chránil. Pokud udržuji svůj DOSPĚLÝ stav ego pod kontrolou, jsem schopna svoje rozpaky překonat.“

Paní Lišková tím dává jasně najevo, že se bojí neuspořádaného času. Její DÍTĚ se nemůže projevit, dokud je DOSPĚLÝ zaneprázdněn činností ve společenské situaci a ve hře nachází vhodný návod pro své uplatnění. Hra však musí být motivována tak, aby zájem paní Liškové neochabl. Rozhodla se pro ANEBY z ekonomických zásad: hra totiž skýtá maximum vnitřních i vnějších zisků v jejím DĚTSKÉM konfliktu s fyzickou

pasivitou. Lišková může se stejným zápallem hrát buď chytré DÍTĚ, které se nedá lehce zvládnout, nebo vševědoucího RODIČE, který by rád ovládal DÍTĚ v někom jiném, avšak neuspěje. Protože základním principem ANEBY je fakt, že žádný návrh nebude přijat, RODIČ nikdy nemůže mít úspěch. Moto hry zní: „Jenom klid, RODIČ stejně nevyhraje.“

Souhrnně se tedy dá říci, že pro paní Liškovou je každý tah zábavou a zdrojem drobných radostí z odmítnutých návrhů, avšak její skutečnou výhrou je ticho nebo maskované mlčení, které nastane, když všem okolo dojdou nápady a už se jim nechce o přijatelném řešení dále přemýšlet. Tento okamžik je pro ně i pro paní Liškovou důkazem, že vyhrála; dokázala jim totiž, jak jsou neschopní. Jestliže všeobecné mlčení není ničím maskováno, může trvat i několik minut. V uvedeném případě zkrátila paní Volková triumf Liškové tím, že se dychtivě pustila do vlastní hry a tak se z vlivu Liškové vymkla. Ta jí však ještě téhož večera dala velmi jasně najevo svou nelibost za to, že zkrátila okamžik jejího triumfu.

Dalším pozoruhodným rysem ANEBY je skutečnost, že vnější i vnitřní varianty hry mají naprosto stejný průběh, pouze role se střídají. U vnější varianty, která byla sledována klinicky, vystupuje DÍTĚ paní Liškové na povrch v roli neschopného tvora, který hledá pomoc ve složité situaci. Ve vnitřní, mnohem intimnější dvoučlenné hře, provozované doma s manželem, RODIČ paní Liškové se projevuje jako moudrý a výkonný rádce. Tato přeměna však obyčejně není podstatná, protože v době námluv hrála paní Lišková před svým budoucím manželem bezmocné DÍTĚ a její pánovitý RODIČ se začal otevřeně projevovat až po skončení líbánek. Možná že určité nesrovnalosti se projevovaly už před svatbou, ale snoubenec ochotně přehlížel všechny chybičky své pečlivě vybrané družky, protože toužil po tom, aby co nejdříve byla ruka v rukávě. Kdyby své vyvolené tyhle povahové rysy vytýkal, zasnoubení by mohlo být ze „závažných důvodů“ zru-

šeno, a nevěsta — smutnější, ale o nic moudřejší — by se pustila do hledání vhodnějšího partnera.

ANTITEZE. Je zřejmé, že lidé, kteří reagují na první tah paní Liškové, na předložení jejího „problému“, pouštějí se do jedné z variant hry „Myslím to s vámi dobře“ (MYTODO). ANEBY je vlastně opakem MYTODO. V MYTODO vystupuje jeden „lékař“ a mnoho pacientů; v ANEBY jeden pacient a několik „lékařů“. Klinická antiteze ANEBY spočívá proto v odmítnutí hry MYTODO. Jestliže tedy někdo zahájí hru slovy: „Co byste dělал, kdyby...“ (COBY), zní nevhodnější reakce takto: „To je skutečně těžké. Co míníte dělat vy?“ Spustí-li iniciátor: „Už jsem vyzkoušel a to a nebylo to nic platné,“ pak tázaný by měl odpovédět: „To je tedy směla.“ Obě odpovědi jsou dost zdvořilé a zároveň uvedou Liškovou do rozpaků nebo ji aspoň přimějí ke křížovému přenosu, takže její podráždění se jasně projeví a může být podrobena zkoumání. V terapeutických skupinách se osvědčila dobrá praktika spočívající v tom, že přecitlivělému pacientu není umožněno zapojit se do MYTODO, i když k tomu byl vyzván. Pak nejen Lišková, ale i ostatní členové skupiny mohou získat poučení z anti-ANEBY, které je pouze rubem anti-MYTODO.

Není důvodu, proč by se člověk měl ve společnosti vyhýbat této hře, pokud zůstává přátelská a neškodná. Pokusí-li se však někdo zneužít odborných vědomostí nějaké autority, pak je třeba uplatnit protitah; v takových situacích to však může vyvolat i rozhořčení dotyčného, protože se tím soustředí pozornost na jeho DÍTĚ. Za takových okolností je nejlepší, když se přítomní takticky vyhnou zahajovacímu tahu a věnují se raději povzbudivé „Hře s ohněm“ prvního stupně,

PŘÍBUZNÉ HRY. Hru „A nemohl byste — Ano, ale“ je třeba odlišit od jejího protějšku „A mohl byste — Ne, ale“ (AMOBY), v níž vítězí RODIČ a poražené DÍTĚ většinou zmateně ustoupí, třebaže podle stručného popisu vychází tato hra

ze skutečnosti, je rozumná a odehrává se na úrovni DOSPĚLÝ-DOSPĚLÝ. AMOBY navazuje na hru „A potom“.

Opak ANEBY připomíná nejdřív „Naivku“. V takovém případě ponouká Lišková lékaře, aby jí dával určité návrhy, jež ona málokdy odmítne, spíše je bez váhání přijímá. Teprve až se lékař v její záležitosti silně angažuje, uvědomí si, že paní Liškové o jeho návrhy vůbec nejde. Co se zpočátku jevílo jako „Naivka“, končí rafinovanou „Hrou s ohněm“. Její klasickou verzí je přechod od pozitivní přeměny k negativní v průběhu tradiční psychoanalýzy.

ANEBY se může rozvinout také v tvrdé formě druhého stupně jako „Dělej si se mnou, co chceš!“ Pacientka například odmítne vykonávat domácí práce a začne hrát toto ANEBY pokaždé, když se manžel vrátí z práce domů. A bez ohledu na to, co manžel řekne, manželka odmítá změnit své návyky. V některých případech může být její zarputilost nebezpečná a vyžaduje pečlivé psychiatrické vyšetření. Stejná pozornost však musí být věnována původu hry, protože vzniká otázka, proč si tento člověk vybral právě takovou družku a jak sám přispívá k udržování této nezdravé situace.

Analýza

TEZE: Zkus, jestli se ti podaří navrhnout takové řešení, na kterém bych nenašel chybu.

CÍL: Získání sebejistoty.

ROLE: *Bezmocný tvor*; Poradci.

DYNAMIKA: Konflikt z kapitulace (orální).

PŘÍKLADY: (1) Ano, ale teď nemůžu dělat domácí práce, protože... (2) Bezradná manželka.

SOCIÁLNÍ MODEL: DOSPĚLÝ - DOSPĚLÝ.

DOSPĚLÝ: „Co bys dělal, kdybys...“

DOSPĚLÝ: „A nemohl bys...“

DOSPĚLÝ: „Ano, ale...“

PSYCHOLOGICKÝ MODEL: RODIČ-DÍTĚ.

RODIČ: „Donutím tě, abys mi byl za mou pomoc vděčný.“

DÍTĚ: „Prosím, jen to zkus.“

TAHY: (1) Problém — řešení. (2) Námitka — řešení.

(3) Námitka — rozpaky.

ZISK: (1) Vnitřní psychologický — získání sebejistoty.

(2) Vnější psychologický — možnost vyhnout se kapitulaci.

(3) Vnitřní sociální — ANEBY, RODIČOVSKÁ role. (4) Vnější

sociální — DĚTSKÁ role. (5) Biologický — rozumná disku-

se. (6) Existenční — „Kdekdo myslí, že je chytrější než

já.“

Kapitola devátá

Sexuální hry

Některým hráčům se oddává člověk proto, aby využil sexuální impulsů nebo se jich zbavil. Takové hry jsou vlastně projevem určité zvrácenosti pohlavního pudu; ukojení pohlavního aktu je zde nahrazeno záměrným jednáním, které je vyvrcholením hry. Někdy je obtížné dokázat takové tvrzení přesvědčivě, protože podobné hry se provozují obvykle v hlubokém soukromí, takže lékař se o nich dovídá z druhé ruky a nemůže spolehlivě odhadnout, nakolik jsou tyto informace ovlivněny prostředníkem. Například psychiatrická koncepce homosexuality je značně zkreslená, protože účinnější a úspěšnější „hráči“ málokdy vyžadují psychiatrické léčení a dostupný materiál se tedy týká většinou pasivních partnerů.

V této kapitole jsou shrnuty následující hry: „Ať si to spolu rozdají“, „Perverze“, „Hra s ohněm“, „Hra s punčochou“ a „Kravál“. Ve většině případů je iniciátorem žena. Vyplývá to z toho, že tvrdé formy sexuálních her, v nichž je iniciátorem muž, jsou buď na hranici zločinu nebo k němu vedou a patří vlastně do kapitoly o hrách podsvětí. Naopak zase sexuální a manželské hry se vzájemně prolínají; ty však, jež jsou popisovány zde, jsou stejně snadno přístupné jak svobodným jedincům, tak i manželům.

1/ Ať si to spolu rozdají

TEZE. V tomto případě se může jednat pouze o manévr, obřad nebo i hru, ale vždy o psychologii v zásadě ženskou. Většina světové literatury — ať dobré nebo špatné — vychází ze hry ASPRO a využívá jejích dramatických vlastností.

1. Jako manévr je ASPRO romantická. Žena vmanévruje nebo vyprovokuje dva muže k boji, když jim naznačí nebo slíbí, že se vzdá vítězi. Jakmile je jejich utkání rozhodnuto, plní svůj slib. Žena se v takovém případě zachová čestně a předpokládá se tedy, že bude se svým druhem žít šťastně ode dneška až na věčné časy.

2. Jako obřad má ASPRO sklon k tragice. Obecně platná zásada vyžaduje, aby dva muži o ženu bojovali, třebaže ona si to ani nepřeje a sama se už dávno rozhodla. Zvítězí-li ten nepravý, ona si ho přesto musí vzít. V takovém případě se v ASPRO angažuje společnost, nikoliv tato žena. Jestliže si chce vítěze vzít, její jednání je čestné. Nestojí-li o něj nebo je výsledkem střetnutí zklamaná, může jí to poskytnout značné možnosti k rozvinutí dalších her, například „Teď ho vezmu na hůl“.

3. Jako hra je ASPRO komická záležitost. Žena postaví dva muže proti sobě a zatímco se spolu rvou, uteče s třetím. Vnitřní i vnější psychologický zisk pro ni i pro jejího druhu vychází ze stanoviska, že poctivé soutěžení je leda pro hlupáky, a komický příběh, který spolu zažili, tvoří základnu pro jejich vnitřní i vnější sociální zisky.

2/ Perverze

TEZE. Heterosexuální perverze jako fetišismus, sadismus a masochismus jsou příznačné pro rozvrácené DÍTĚ a lékaři k nim také tak přistupují. Avšak příslušné přenosové aspekty,

jak se projevují ve skutečných sexuálních situacích, musí být řešeny prostředky, jichž užívá analýza her. Tím se může dospět k jejich společenskému zvládnutí, takže i když narušené sexuální impulsy zůstanou beze změny, jsou neutralizovány, aspoň co se týče skutečných zvrhlostí.

U lidí, kteří trpí mírnější formou sadistických nebo masochistických poruch, se projevuje sklon zaujmout primitivní postoj duševně chorých. Uvědomují si, že jsou silně sexuálně založeni a že trvalejší zdrženlivost by mohla vést k vážným následkům. Žádná z těchto domněnek nemusí být pravdivá, ale může tvořit základnu pro „Protézu“ a příslušnou obhajobu: „Co můžete čekat od člověka, který je sexuálně tak založen jako já?“

ANTITEZE. Dodržovat zásady slušnosti k sobě i ve vztahu k svému partnerovi; to znamená zdržet se slovního nebo tělesného bičování a uchýlit se k normálnějším formám pohlavního ukojení. Je-li Liška skutečný zvrhlík, odhalí se tím druhý aspekt hry, který se často projevuje v jeho snech: že pohlavní ukojení samo o sobě pro něj příliš mnoho neznamena a že skutečnou rozkoš mu přináší pouze ponižující milostná předehra. To si možná ani sám nechce přiznat. Ale je-li k tomu donucen, ujasní se mu, v čem je kámen úrazu: „Já si dám s ženskou takovou práci a ještě abych s ní měl styk?“ V takovém okamžiku se jeho problém stává mnohem vhodnějším objektem pro specifickou psychoterapii a velká část jeho výmluv i námitek ztrácí opodstatnění. To platí pro obyčejné „sexuální psychopaty“, jak se běžně projevují, nikoli však pro nebezpečné schizofreniky nebo zločinné zvrhlíky, ani ne pro ty lidi, kteří svou sexuální aktivitu přenesli do oblasti fantazie.

Hra na „Homosexualitu“ se v mnoha zemích stala pakulturou, zatímco v jiných zemích se z ní vyvinul obřad. Mnoho poruch zaviněných homosexualitou vyplývá z faktu, že se z ní stala hra. Provokativní chování — na němž jsou založeny

hry „Zloději a policajti“, „Že já mám věčně takovou smůlu“, „To je vina společnosti, ve které žijeme“, „Již staří Římané“ a tak dále — se často dá podřídit společenské kontrole, která snižuje handicap na minimum. „Profesionální homosexuál“ zbytečně vyplývá spoustu času i energie, jež by mohl věnovat jiným účelům. Analýza „Perverze“ může i homosexuálovi přispět k tomu, aby do svého soukromí vnesl určitý řád, který mu umožní v klidu využívat vše, co mu nabízí buržoazní společnost, takže se nemusí pouštět do vlastní varianty hry „To je hrozné, vidíte?“

3/ Hra s ohněm

TEZE. Tato hra, jak se provozuje mezi mužem a ženou, by se dala méně hrozivěji nazvat — aspoň v té mírnější podobě — „Tři kroky od těla“ neboli „Uražená ctnost“. Hráči se do ní mohou vložit s rozdílným záparem.

1/ „Hra s ohněm“ prvního stupně neboli „Tři kroky od těla“ je ve společnosti velmi oblíbená a její podstatou je nevinný flirt. Slečna Lišková dává najevo, že by si dala říct, a má radost z toho, jak ji muži obletují. Avšak v tom okamžiku, kdy se některý z ctitelů nepokrytě vyjádří, je po hře. Je-li slečna Lišková zdvořilá, řekne možná zcela upřímně: „Děkuji vám za poklonu. Je to od vás hezké,“ a vydá se za dalším úlovkem. Není-li tak velkorysá, otočí se a nechá muže prostě stát. Ve větší společnosti může obratná hráčka takovou hru vychutnávat velmi dlouho, když se bude často pohybovat z místa na místo a tím donutí svého ctitele, aby nenápadně prováděl složité manévry, chce-li být stále v její blízkosti.

2/ Druhý stupeň „Hry s ohněm“ neboli „Uražená ctnost“: milostné návrhy pana Beránka skýtají Liškové pouze nepatrné uspokojení. Hlavním zdrojem jejího požitku je skutečnost, že ho může odmítat, a proto se této hře lidově říká také „Koukej

mazat!“. V první fázi nutí Lišková Beránka, aby se při „Hře s ohněm“ dopustil závažnějšího přestupku, než je nevinný flirt; rozkoš jí působí právě to, že ho může neustále odmítat a ještě k tomu se pást na jeho rozpacích. Pan Beránek však není zdaleka tak bezmocný, jak vypadá, a možná že vynaloží značné úsilí na to, aby se v tomhle případě jaksepatří namočil. Obyčejně hraje některou z variant hry „Kopejte do mě“.

3/ Třetí stupeň „Hry s ohněm“ je velmi nebezpečný a může vrcholit buď vraždou, nebo sebevraždou a skončit v soudní síni. V takové fázi hry přiměje slečna Lišková Beránka ke kompromitujícímu intimnímu styku a pak prohlásí, že ji chtěl znásilnit nebo že jí svým jednáním způsobil nenahraditelnou škodu. Je-li slečna Lišková zvláště cynická, může Beránkovi dokonce dovolit, aby dokončil pohlavní akt, takže dřív než ho obžaluje, přijde si ještě na své. Ke střetnutí mezi „obětí“ a „zločincem“ může dojít okamžitě a to se projeví třeba jako nepodložené obvinění z násilí; někdy se výkon trestu odkládá a prodlužovaný milostný poměr pak končí vraždou nebo sebevraždou. Rozhodne-li se slečna Lišková inscenovat tuto hru jako zločinné přepadení, snadno si k tomu najde ochotné spojence, kteří mají na jejím případu morbidní nebo komerční zájem — například novináři, policie, advokáti nebo příbuzní. Tito pomocníci však mohou celé záležitosti cynicky zneužít, takže vezmou slečně Liškové vítr z plachet a ona se pak stává nástrojem jejich hry.

V některých případech vykonávají vedlejší hráči odlišnou funkci. Vnutí nerozhodné slečně Liškové tuto hru, protože si sami chtějí zahrát „Ať si to spolu rozdají“. Dostanou ji do takové situace, že v zájmu své důstojnosti i dobré pověsti musí veřejně rozhlásit, jaká křivda se jí stala. Takové věci se snadno přihodí mladistvým děvčátkům, která ještě nedosáhla zákonem stanovené věkové hranice; možná že taková dívenka by docela ráda pokračovala v navázaném poměru, ale protože byl prozrazen nebo nějakým způsobem zneužit, cítí, že jí nezbyvá

nic jiného než udělat z milostné záležitosti „Hru s ohněm“ třetího stupně.

Podobnou situaci známe dobře už z bible; ostražitý Josef se ubránil Putifarce, když jej chtěla vlákat do „Hry s ohněm“, načež ona předvedla klasický únik do hry „Ať si to spolu rozdají“. Je to výstižný příklad toho, jak tvrdý hráč reaguje na antitezi a jakému nebezpečí se vystavují lidé, kteří jeho hru odmítnou. Obě tyto hry se společně pojí v dobře známém „Chytání na vějičku“, při němž žena Beránka nejdříve svede a pak křičí, že byla znásilněna; v takové chvíli se vkládá do hry manžel a využije Beránkova jednání k tomu, aby ho vydíral.

Jedna z nejhorších a nejostřejších forem „Hry s ohněm“ třetího stupně se poměrně často vyskytuje mezi homosexuály, kteří se setkávají poprvé a kteří i během jedné hodiny mohou hru vystupňovat až k vraždě. Cynické a zločinné varianty této hry zaplňují značnou část stránek bulvárního tisku.

Dětský prototyp „Hry s ohněm“ je stejný jako v případě „Frigidní ženy“; malá holčička přiměje chlapce, aby se před ní ponížil nebo umazal a pak nad ním ohrnuje nos; klasicky to vyličil Somerset Maugham v *Lidském údělu* a — jak už o tom byla zmínka — Dickens ve *Velkých nadějích*. V těchto případech se jedná o druhý stupeň „Hry s ohněm“. V tvrdší formě, která nemá daleko k třetímu stupni, si někdy libují i nesnášenliví a neurvalí sousedé.

ANTITEZE. člověk má možnost vyhnout se účasti na této hře nebo udržovat ji v patřičných mezích, jestliže je schopen rozlišovat projevy ryzího citu od tahů ve hře. Dovede-li se tedy ovládat natolik, že nepřekročí společenské meze, může se příjemně pobavit nevinným flirtem „Tři kroky od těla“. Je však velmi obtížné vymyslet si nějakou bezpečnou antitezi na manévr Putifarky; nejlepší je v kritickém okamžiku zmizet a neudat novou adresu. V roce 1938 se autor setkal v Aleppu s jedním stárnoucím Josefem, který takhle zmizel z Cařihradu

před dvaatřiceti lety, a sice hned poté, co ho během obchodní návštěvy v harému zahrnala jedna ze sultánových milostnic do úzkých. Naštěstí měl ještě dost času, aby sebral svoji zásobu zlatých franků, zavřel svůj obchod a už se nikdy nevrátil.

PŘÍBUZNÉ HRY. Mužská verze „Hry s ohněm“ je velmi dobře známa v obchodních kruzích: „Gauč pro všechny případy“ (a ona si to pak vyloží jinak) nebo „Bobeček“ (a pak dostane vyhazov).

Analýza

Následující analýza se týká třetího stupně „Hry s ohněm“, protože právě v ní jsou jednotlivé prvky nejdramatičtěji ilustrovány.

CÍL: Zlomyslná pomsta.

ROLE: Svůdkyně, Vlk.

DYNAMIKA (třetího stupně): Penis-Neid, orální násilí. „Tři kroky od těla“ je falická hra, zatímco „Uražená ctnost“ má v sobě silné anální prvky.

PŘÍKLADY: (1) Počkej, já to na tebe řeknu, ty kluku ušmudlaný! (2) Ukřivděná žena.

SOCIÁLNÍ MODEL: DOSPĚLÝ-DOSPĚLÝ.

DOSPĚLÝ muž: „Promiňte, prosím, že jsem zašel dál, než jste očekávala.“

DOSPĚLÁ žena: „Ublížil jste mi a budete za to pykat.“

PSYCHOLOGICKÝ MODEL: DÍTĚ-DÍTĚ.

DÍTĚ (chlapeček): „Vidíš — pořád za mnou lezeš!“

DÍTĚ (holčička): „Počkej, ty darebáku — já ti ukážu!“

TAHY: (1) Ženské — svádění; mužské — opětované svádění. (2) Ženské — kapitulace; mužské — vítězství. (3) Ženské — obžaloba; mužské — zhroucení.

ZISK: (1) Vnitřní psychologický — výraz nenávisti a projekce viny. (2) Vnější psychologický — možnost vyhnout se citům založeným na sexuálních vztazích. (3) Vnitřní sociální — „Počkej, ty darebáku — já ti ukážu!“ (4) Vnější

sociální — „To je hrozné, vidíte?“ „Soud“, „Ať si to spolu rozdají“. (5) Biologický — vzájemné sexuální osočování. (6) Existenční — „Já za nic nemůžu“.

4/ Hra s punčochou

TEZE. Tato hra patří do skupiny „Her s ohněm“; jejím nejnápadnějším charakteristickým rysem je exhibicionismus, který je v podstatě hysterií. Žena přijde do cizí společnosti a po velmi krátké době opře nohu o židli, předvádí se ve velmi provokativním postoji a zvolá: „Bože, já mám smůlu — už zas mi pustilo na punčoše očko.“ Toto gesto je vypočítáno na to, aby muže sexuálně vzrušilo a ostatní ženy podráždilo. Každý, kdo odhalí záměr paní Liškové, se ovšem setká s jejím protestem; Lišková hlasitě obhajuje svou nevinu nebo obviní svého protivníka a tím se její hra blíží ke klasické „Hře s ohněm“. Nedostatečná přizpůsobivost paní Liškové je tu zvláště výrazná. Zřídka kdy čeká tak dlouho, aby se náležitě přesvědčila, s jakými lidmi má tu čest, nebo jak má svůj manévr načasovat. Proto je její chování tak nevhodné a má vliv na to, jaký vztah k ní společnost zaujme. Přes určitou povrchní „znalost světa“ není Lišková schopna domyslet, co vlastně ovlivňuje její život, protože se na lidskou povahu dívá příliš cynicky. Snaží se dokázat, že všichni ostatní mají lascivní myšlenky, a její DOSPĚLÝ je naváděn jejím DÍTĚTEM i RODIČEM (obyčejně lascivní matkou), aby ignoroval jak vlastní provokativní chování, tak i dobré mínění mnoha lidí, s kterými se setkává. Proto tato hra v sobě nese prvky sebezničení.

Jedná se pravděpodobně o falickou variantu hry, jejíž průběh je ovlivněn skrytou nejistotou. „Orální“ variantu předvádějí často ženy, které jsou o to patologičtější, oč vyvinutější mají ňadra. Takové ženy často sedávají s rukama za hlavou tak, aby mohly co nejvíce vypnout prsa; další pozornost na ně

připoutávají tím, že se zmiňují o jejich velikosti nebo o nějakém patologickém jevu, jakým je například nějaká operace nebo zhoubný nádor. Některý druh trapných rozpaků má pravděpodobně vliv na vytvoření anální varianty této hry. Jejím důsledkem je pak domněnka, že taková žena se sexuálně nabízí. Proto ji také v symboličtější formě provozují ovdovělé ženy, které neupřímně „vystavují“ na odiv své vdovství.

ANTITEZE. Ženy, o nichž byla v této souvislosti zmínka, se nedovedou dost dobře přizpůsobit a stejně tak nesnášejí ani antiteze. Je-li jejich hra ignorována nebo zastíněna chováním inteligentnějších členek terapeutické skupiny, pak odejdou a už se možná nevrátí. V takovém případě je třeba pečlivě odlišit antitezi od represálií, protože ty by byly znamením, že Lišková zvíťazila. Ženy dovedou vést protitah v takové hře mnohem obratněji nežli muži, kteří v sobě ani nenajdou dost odvahy, aby takovou hru přerušili. Je proto lepší, když se o to ani nepokusí a spolehnou se při antitezi na diskrétnost ostatních přítomných žen.

5/ Kravál

TEZE. Klasická podoba této hry bývá běžná mezi pánovitými otci a jejich nedospělými dcerami v takových rodinách, kde je matka sexuálně zdrženlivá. Otec přijde domů ze zaměstnání a vytýká své dceři nějaké chyby; ta mu drze odmlouvá. Jestliže je dcera skutečně drzá, učiní někdy první tah ona a střetnutí se pak stává nevyhnutelným. Výsledek závisí na tom, kdo převezme iniciativu. Jsou tři možnosti: (a) otec se stáhne do své ložnice a práskne za sebou dveřmi; (b) dcera uteče do své ložnice a práskne za sebou dveřmi; (c) každý z nich odejde do své ložnice a práskne za sebou dveřmi. V každém z těchto případů prásknutí dveří je znamením skončení hry na „Kravál“. Tato hra nabízí sice nouzové,

avšak účinné řešení sexuálních problémů, které vznikají v některých rodinách mezi otci a jejich nedospělými dcerami. Oba často vydrží spolu žít pod jednou střechou jedině tenkrát, jsou-li na sebe hrubí, a práskání dveřmi je pro každého z nich zdůrazněným skutečností, že mají oddělené ložnice.

V některých rodinách s nízkou úrovní se může tato hra projevit v hrozivé a odpuzující formě; v takových případech čeká otec na dceru pokaždé, když odešla na schůzku s chlapcem, a po návratu podrobí pečlivé prohlídce jak dceru, tak její prádlo, aby se přesvědčil, že nedošlo k pohlavnímu styku. I sebemenší podezření vyvolává divokou hádku, která někdy končí i tím, že otec vyhodí dceru z domova třeba uprostřed noci. Během času se však příroda stejně přihlásí o svá práva — nedošlo-li k tomu už této noci, pak se to jistě stane v příští nebo v některé z dalších nocí. Otcovo podezření je pak „oprávněné“; jasně to dá najevo také matce, která jenom „bezmocně“ přihlíží, zatímco tohle všechno se odehrává před jejíma očima.

Obecně si však na „Kravál“ mohou hrát všichni lidé, kteří hledají, jak se vyhnout sexuálním stykům. Běžně se to například projevuje v závěrečné fázi „Frigidní ženy“. Tato hra se poměrně vzácně vyskytuje mezi nedospělými chlapci a jejich ženskými příbuznými, protože chlapci mají vždycky větší možnost vytratit se večer z domu než ostatní členové rodiny. V ranějším věku si bratři a sestry vytvoří obvykle účinnější bariéry a částečné ukojení jim skýtají jejich vzájemná střetnutí; fyzické zápolení je v každém věku motivováno něčím jiným; polorituální formu „Kraválu“ podporují ve Spojených státech televize, film, pedagogické instituce i mládežnické organizace. V anglických vyšších vrstvách to bývá (nebo bývalo) považováno za nevhodné a příslušná energie se ventiluje v dobře řízených „Kraválech“ na sportovních hřištích.

ANTITEZE. „Kravál“ není otci tak nepříjemný, jak by si rád namluvil, a většinou to bývá dcera, kdo provede účinný

protitah pomocí brzké, často předčasné nebo i vynucené svatby. Je-li to psychologicky možné, měla by se k protitahu odhodlat matka a snažit se, aby se nějak zbavila své poměrné nebo absolutní frigidity. Hra může i skončit, jestliže si otec najde sexuální zájmy mimo rodinu, to však vede často k dalším komplikacím. V případě manželských dvojic je antiteze stejná jako u „Frigidní ženy“ nebo u „Frigidního muže“.

Za příslušných okolností může „Kravál“ zcela přirozeně vyústit „Soudem“.

Kapitola desátá

Hry podsvětí

Vzhledem k tomu, že do soudních síní, vyšetřujících orgánů a nápravných zařízení stále více pronikají „pomocné“ profese a že stoupá vzdělání kriminologů i zaměstnanců institucí na ochranu zákona, měli by si všichni zainteresovaní uvědomit, že v podsvětí — ve vězení i mimo ně — stále více ovládají pole běžné typy her. Mezi ně patří: „Zloději a policajti“, „Jak vzít roha“ a „Teď ho vezmem na hůl“.

I/ Zloději a policajti

TEZE. Protože většina zločinců nemůže strážce zákona ani cítit, zdá se, že stejné — ne-li dokonce větší — potěšení jim působí vyhlídka na oblafnutí policie než zisk, který jim plyne z jejich zločinů. Tyto zločiny na *DOSPĚLÉ* úrovni jsou vlastně hry, které provozují určití jedinci pro materiální prospěch — získaný lup; na *DĚTSKÉ* úrovni se však jedná o vzrušení při honičce — o únik a odreagování.

Je zajímavé, že dětským prototypem „Zlodějů a policajtů“ není hra na zloděje a policajty, ale hra na schovávanou, jejímž základním rysem je rozmrzelost nad prozrazeným úkrytem. Menší děti to bez obalu dávají najevo. Najde-li je otec příliš snadno, rozmrzelost se sice dostaví, ale dítě zároveň přichází

o požitek z dalšího schovávání. Jestliže je otec dobrý hráč, ví, jak na to: otálí s nalezením úkrytu, načež mu synáček dává znamení: pokřikuje na něj, něčím bouchne nebo do něčeho strčí. Tak nutí otce, aby ho našel, ale přesto nad tím projevuje rozmrzelost; tentokrát se ale přitom více pobavil, protože napětí se stupňovalo. Jestliže se otec vzdá a úkryt nenajde, chlapec mívá obvykle spíše pocit zklamání než vítězství; protože o legraci ze schování nepřišel, potíž vězí zřejmě v něčem jiném. Chlapec je zklamán proto, že nebyl chycen. Když přijde řada na otce, aby se schoval, uvědomuje si, že nesmí svého synáčka přelstít příliš dlouho, ale jenom potud, aby mu nezkazil zábavu; a je natolik moudrý, že se tváří rozmrzele, když ho kluk najde. Brzy se tedy jasně ukáže, že „být chycen“ je vlastně to, čemu se říká výhra.

Hra na schovávanou není proto jen kratochvílí, ale skutečnou hrou. Na sociální úrovni se jedná o souboj vtipu a největší uspokojení z něho plyne tenkrát, jestliže DOSPĚLÝ každého hráče dělá, co může; na psychologické úrovni se však řídí stejnými pravidly jako hazardní hra, k níž byl Liška donucen a v níž musí jeho DOSPĚLÝ prohrát, aby jeho DÍTĚ zvítězilo. Antiteze tedy zní: nedat se chytit. Jestliže si některé ze starších dětí opravdu najde bezpečnou skrýš, ostatní ho pokládají za špatného sportovce, protože kazí hru. Takový chlapec zbaví hru DĚTSKÉHO prvku a přemění celou záležitost v DOSPĚLÝ postup. Už nehraje pro zábavu; dostal se na stejnou úroveň jako majitel kasina nebo někteří profesionální zločinci, kterým jde skutečně víc o peníze než o sport.

Zdá se, že existují dva výrazné typy nenapravitelných zločinců: jedni, kteří páchají zločiny především pro peníze, a druzí, kteří ve své činnosti vidí hru — mezi nimi se pohybuje veliká skupina těch, kteří to hrají na obě strany. „Favorit“ — veliký výrobce peněz — jehož DÍTĚ skutečně nechce být (a podle statistiky také málokdy bývá) chyceno; nepolapitelný člověk, který za všech okolností ví, jak to zařídit. Na opačném

konci řady stojí „věčný outsider“ — člověk, který si hraje na „Zloděje a policajty“ (ZAP), ale většinou na tom bývá finančně dost špatně. Zdá se, že výjimky v jeho případě vyplývají spíše ze štěstí než z obratnosti; po čase obvykle i ti „šťastnější outsider.“ se dostanou do situace, do níž je zavede jejich DÍTĚ — spíše si stýskají, než výskají.

Hráč ZAP, kterým se zde zabýváme, připomíná některými svými rysy Alkoholika. Může střídat své role a přecházet od Zloděje k Policajtovi a naopak. V některých případech představuje ve dne RODIČOVSKÉHO Policajta a v noci DĚTSKÉHO Zloděje. Mnoho Zlodějů má v sobě kus Policajta a naopak. Jestliže se zločinec „polepší“, může převzít roli Spasitele, stát se sociálním pracovníkem nebo misionářem; ale v této hře nehraje Spasitel zdaleka tak důležitou roli jako v „Alkoholikovi“. Ve většině případů se stávají role Zlodějů osudem jejich představitelů a každý z nich si vytvoří svůj vlastní *modus operandi** pro to, jakým způsobem chce být chycen. Může to svým Policajtům buď velmi ulehčit, nebo silně ztížit.

V podobné situaci jsou také hazardní hráči. Na sociální nebo sociologické úrovni je profesionální hazardní hráč člověk, jehož hlavním životním zájmem je hazardní hra. Na psychologické úrovni se však hazardní hráči skládají ze dvou typů lidí. Jedni tráví svůj čas hazardem, tj. zahrávají si s osudem; u těchto lidí je síla DOSPĚLÉ touhy po vítězství přehlušována pouze silou DĚTSKÉ potřeby prohrát. Druhým typem hazardérů jsou vlastníci heren, kteří si — a obvykle velmi dobře — vydělávají na živobytí tím, že poskytují hazardním hráčům příležitost ke hře; oni sami se hry nezúčastní a snaží se jí vyhnout, třebaže příležitostně a za určitých okolností si dopřejí požitku ze hry stejně tak, jako když si skuteční zločinci občas zahrají na ZAP.

Tím je možno vysvětlit, proč sociologické a psychologické

* způsob jednání (pozn. př.).

studie zločinnosti bývají většinou nejasné a neúčinné; zabývají se totiž dvěma odlišnými typy lidí, které není možné od sebe dostatečně odlišit pomocí obvyklých teoretických nebo empirických systémů. Totéž se projevuje při studiu hazardních hráčů. Analýzy přenosů a her nabízejí těmto oblastem okamžité řešení. Odstraňují nejasnost tím, že rozlišují „hráče“ a „skutečné profesionály“ společenské spodiny z hlediska přenosu.

Od této všeobecné teze je možné přejít ke zvážení specifických případů. Někteří lupiči vykonávají svou práci bez jediného zbytečného pohybu. Lupič typu „Zloději a policajti“ zanechává na místě činu navštívenku ve formě zbytečného vandalismu, jakým je například zašpinění nákladného šatstva výměšky a exkrementy. Pravý bankovní lupič — podle dosavadních zkušeností — učiní všechna možná opatření, aby se vyhnul násilí; bankovní lupič ZAP hledá jenom příležitost k tomu, aby ventiloval svůj hněv. Pravý zločinec si jako každý odborník potrpí na to, aby odvedl práci tak čistou, jak je to za daných okolností možné. Zločinec druhu ZAP si potřebuje během své práce zchladit žáhu. O skutečných odbornících je známo, že se nepustí do práce dřív, dokud nemají všechno připraveno, jak se sluší a patří; hráč ZAP je ochoten pustit se do boje se zákonem s holýma rukama. Ale i pravý profesionál se podle možností dobře seznámí s hrou ZAP. Jestliže například člen jeho gangu projeví o tuto hru přílišný zájem, a to v takovém rozsahu, že tím dává v sázku svoji práci, a začne-li se u něho projevovat potřeba dát se chytit, ostatní členové gangu podniknou drastická opatření, aby se to víckrát neopakovalo. Snad právě proto pravý profesionál málokdy padne policii do rukou a z toho důvodu také jen zřídka bývá předmětem sociologického, psychologického a psychiatrického výzkumu; totéž platí u hazardních hráčů. Většina získaných klinických vědomostí o zločincích a hazardních hráčích se proto týká spíše pouhých „hráčů“ než pravých profesionálů.

Kleptomani (na rozdíl od profesionálních krámských zlo-

dějů) jsou důkazem, jak značně jsou rozšířeny mírnější formy ZAP. Veliké množství obyvatel západních států hraje ZAP pravděpodobně aspoň ve své fantazii, a to je jedním z důvodů, proč tam jdou noviny tak na obdyt. Fantazie takových lidí se často projevuje v představách o „dokonalé vraždě“, což má být nejtvrďší možný příklad hry, kterou je možno dokonale přelstít policii.

Variantou ZAP jsou „Revizoři a zloději“; defraudanti se při ní řídí stejnými pravidly a usilují o stejný výsledek právě tak jako pašeráci při hře „Celníci a zloději“. Zvláštní pozornost si zaslouží varianta „Soud“ pro zločince. Navzdory všem opatřením bývá i profesionál někdy zatčen a postaven před soud. Dívá se na „Soud“ jako na postup, při němž se musí řídit pokyny svého právního zástupce.

Vystupuje-li zde advokát jako favorit, pak je „Soud“ pro něj v zásadě jenom utkáním s porotou a účelem tohoto utkání je zvítězit, nikoli prohrát. Velká část veřejnosti považuje takovou činnost advokáta za konstruktivní hru.

ANTITEZE. Antiteze se bude týkat spíše kvalifikovaných kriminologů než psychiatrů. Policie a justiční aparát nejsou zárukou antiteze, hrají pouze své role podle pravidel stanovených společností.

Je třeba zdůraznit ještě jednu okolnost. Pracovníci ve výzkumu kriminologie mohou buď vtipkovat o tom, že někteří zločinci se chovají, jako by měli z honičky radost a přáli si být dopadeni, nebo se mohou touto myšlenkou vážně zabývat a uznat její platnost. Neprojevíli však zatím dost snahy, aby připustili, že tento „akademický“ faktor hraje v jejich „vážné“ práci rozhodující roli. Zatím totiž neexistuje způsob, jak obnažit tento rys běžnými metodami psychologického výzkumu. Vyšetřovatel musí proto buď kritický bod opominout, protože ho nemůže zvládnout svými výzkumnými prostředky, nebo si musí zvolit prostředky jiné. Skutečností zůstává, že dosavadní nástroje kriminologie zatím neusnadnily řešení ani

jediného z jejích problémů. Pracovníci příslušného výzkumu by proto byli na tom lépe, kdyby se oprostili od starých metod a pustili se do řešení svých problémů novým způsobem. Pokud se ve výzkumu kriminologie bude ve většině případů pokládat hra ZAP za skutečné jádro věci a ne pouze za zajímavou anomálii, pak jeho pracovníci budou i nadále věnovat své síly podružným věcem, doktrínám, okrajovým jevům nebo bezvýznamným prvkům.^{1/}

Analýza

TEZE: Zkus, jestli mě chytíš.

CÍL: Získání sebejistoty.

ROLE: Zloděj, Policajt (Soudce).

DYNAMIKA: Falické dotírání, například (1) hra na schovávanou, „baba“, (2) Zločin.

SOCIÁLNÍ MODEL: RODIČ-DÍTĚ.

DÍTĚ: „Zkus, jestli mě chytíš.“

RODIČ: „To je moje starost.“

PSYCHOLOGICKÝ MODEL: RODIČ-DÍTĚ.

RODIČ: „Aha! Už ses prozradil.“

TAHY: (1) L — výzvy k boji, B — rozmrzelost. (2) L — úkryt, B — pocit marnosti. (3) L — provokace, B — vítězství.

ZISK: (1) Vnitřní psychologický — materiální odškodnění za staré křivdy. (2) Vnější psychologický — antifobie. (3) Vnitřní sociální — „Zkus, jestli mě chytíš“. (4) Vnější sociální — „Málem mi to vyšlo“ (zábava „Málem jim to vyšlo“). (5) Biologický — vymknutí. (6) Existenční — „Já nikdy nic nevyhraju“.

2/ Jak vzít roha

TEZE. Historie nás učí, že ztrátu svobody snášejí nejlépe ti vězni, kteří dovedou zaplnit svůj čas nějakou činností, zába-

vou nebo hrou. Tuto skutečnost si zřejmě velmi dobře uvědomuje policie jako nástroj politické moci, o níž je známo, že dovede zlomit vězně prostě tím, že mu nedovolí žádnou činnost a ponechává ho ve stavu společenské deprivace.

Oblíbenou *činností* osamělých vězňů je čtení nebo psaní knih a jejich nejoblíbenější *zábavou* útěk; někteří z vězňů, kteří tuto činnost prováděli v praxi, se tím velmi proslavili — například Casanova nebo baron Trenek.

Oblíbenou *hrou*, která se často vyskytuje i v nemocnicích a sanatoriích, je „Jak vzít roha“ („Chci ven“). Je však třeba odlišit ji od *operace* (viz str. 52) téhož jména, které se říká „Dobré chování“. Vězeň, který se chce skutečně dostat na svobodu, zjistí, jak by se měl chovat k nadřízeným, aby byl propuštěn co možná nejdříve. V dnešní době stejného cíle dosáhne často i ten, kdo správně hraje „Psychiatrii“ typu skupinové terapie. Hru „Chci ven“ však ve značné míře provozují vězni nebo pacienti, jejichž DÍTĚ se ven dostat *nechce*. Předstírají „Dobré chování“, ale v kritickém okamžiku je sami sabotují tak, aby propuštění nebyli. Takže při „Dobré chování“ společně pracují RODIČ, DOSPĚLÝ i DÍTĚ na tom, aby byli propuštěni z vazby; ve hře „Chci ven“ RODIČ i DOSPĚLÝ provádějí předepsané tahy až do kritického okamžiku, kdy DÍTĚ, jež se vlastně obává vyhlídky na riskantní návrat do nejistého světa, nabývá vrchu a společné úsilí překazí. Hra „Chci ven“ se koncem třicátých let běžně vyskytovala mezi německými emigranty, kteří po příjezdu do Spojených států podléhali těžkým psychózám a museli se léčit. Jakmile se jejich zdravotní stav zlepšil, žádali, aby byli propuštěni z nemocnice; ale jak se den jejich propuštění blížil, příznaky psychózy se u nich objevily znovu.

ANTITEZE. Jsou-li odpovědní činitelé dost bystří, rozeznají, kteří vězni hrají „Dobré chování“ a kteří „Chci ven“, a mohou pak jednotlivé případy řešit na patřičné úrovni. Ke skupinové terapii však bývají často přizváni i nezkušení začá-

tečníci. Kompetentní psychiatr, který už má se skupinovou terapií značné zkušenosti, však ví, že vězni v psychiatricky řízených věznicích se k uvedeným hrám velmi často uchylují, a proto si na ně dává dobrý pozor a hledí se jich zbavit hned v počáteční fázi skupinové léčby. Jelikož „Dobré chování“ patří k upřímným „operacím“, může i terapeut takto k němu přistupovat a neškodí, bude-li o něm diskutovat otevřeně. Na druhé straně „Chci ven“ vyžaduje aktivní terapii, má-li narušený vězeň opět nabýt své dřívější duševní rovnováhy.

PŘÍBUZNÉ HRY. Operace „Musíte mě vyslechnout“ má mnoho společného s hrou „Chci ven“. Chovanec nějaké instituce nebo klient dobročinné organizace využije svého práva a jde si stěžovat. Stížnost bývá většinou zcela nepodstatná. Dotyčný používá této příležitosti hlavně proto, aby se ujistil, že ho příslušná místa vyslechnou. Jestliže se odpovědný pracovník domnívá, že ten člověk čeká kladné vyřízení své stížnosti, a odmítne ji jako příliš náročnou, mohou z toho vzniknout značné potíže. Uzná-li přednesené nároky, pak je dotyčný zvýší. Stačí však, vyslechnou-li úředník stížnost se zájmem a trpělivě; hráč „Musíte mě vyslechnout“ se tím uklidní, nebude dělat potíže a o nic jiného už žádat nebude. Příslušný úředník by měl poznat, kdy se jedná pouze o „Musíte mě vyslechnout“ a kdy o oprávněné nároky na náhradu škod.^{2/}

Do této skupiny patří také „Hanba, fuj!“ U skutečného zločince může být tento výkřik projevem opravdové snahy dostat se ven a je v takovém případě součástí jeho postupu. Avšak vězeň, který provozuje „Hanba, fuj!“ jako hru, nekřičí proto, aby se skutečně dostal ven, protože kdyby se mu to náhodou podařilo, neměl by už proč hulákat.

3/ Teď ho vezmem na hůl

TEZE. Prototypem této hry je „senzační kšeft“, velkorysý podfuk; k VEHŮL se však řadí také mnoho drobnějších podvůdků a dokonce i „chytání na vějičku“. Má-li hráč takové lumpárny v krvi, nemůže při VEHŮL nikdy prohrát; Liška totiž musí říci Beránkovi už při prvním tahu, že Pepek — ten trouba poctívej — si zrovna říká o to, aby ho vzali na hůl. Jestliže je Beránek naprosto čestný člověk, buď se Pepka zastane, nebo ho bude varovat; v našem případě je to však rovněž darebák a s podvodem souhlasí. Ale těsně předtím, než Pepek skočí na špek, dojde k nečekanému zvratu a Beránek zjistí, že přišel o všecko, co do podniku investoval. Nebo se Pepek objeví zrovna v tom okamžiku, kdy na něho ti povedení kumpáni šijí boudu, a Beránek, který se v téhle záležitosti řídil vlastními pravidly podle svých svérázných názorů na čest, zjistí najednou, že se musí přizpůsobit novému vývoji situace a hrát Pepkovi do noty, což mu jde strašně proti srsti.

Od vyhlédnuté oběti *se* kupodivu očekává, že bude znát pravidla VEHŮL a řídit se jimi. Podvodníci musí počítat s tím, že napálený Pepek spustí veliký pokřik; je to riziko jejich povolání a nebudou Pepkovi ani zazlívát, když se obrátí o pomoc k policii; uznají dokonce, že Pepek musí i trochu lhát, aby nevypadal jako úplný blbeček. Zajde-li však příliš daleko a falešně je obviní například z krádeže, pak už začíná také fixlovat, a to si oni nenechají líbit. Dostane-li se na druhé straně do maléru podvodník, protože si za svou oběť vybral opilce, nemůže od svých kumpánů čekat žádné sympatie, protože měl vědět, že k tak nevhodnému postupu se snižovat nesmí. Stejnou reakci musí čekat, když je tak hloupý a za svou oběť si vybere člověka, který má smysl pro humor; je totiž dobře známo, že lidé se smyslem pro humor nejsou dost spolehliví na to, aby zcela vážně absolvovali celý průběh VEHŮL

a vydrželi až k závěrečné hře na „Zloděje a policajty“. Zkušeni podvodníci se velmi obávají takových obětí, kterým je nakonec k smíchu, že se daly napálit.

Je třeba zdůraznit, že VEHŮL nepatří mezi kanadské žerty; při kanadském žertíku by Pepek totiž skutečně utrpěl škodu, zatímco VEHŮL se může obrátit v jeho prospěch a poškozeným nakonec zůstává iniciátor Liška.

Kanadské žertíky také patří mezi kratochvíle, ale VEHŮL je hra, při níž je „žert“ narařčen tak, že působí jako bumerang.

Z uvedeného vyplývá, že VEHŮL je tří nebo čtyřčlenná hra, v níž čtvrtou roli přebírá policie, a že má vztah ke hře „Ať si to spolu rozdají“.

Poznámka

Zvláštní dík patří dr. Franklinu Ernstovi z Kalifornského lékařského střediska ve Vacavillu, panu Williamu Collinsovi z Kalifornského rehabilitačního střediska v Norco a panu Laurenci Meansovi z Kalifornského institutu pro muže v Tehachapi za jejich soustavný zájem při studiu hry „Zloději a policajti“ i za jejich prospěšné diskuse a kritická pojednání.

Odkazy

- ^{1/} Frederick Wiseman v článku *Psychiatry and the Law: Use and Abuse of Psychiatry in a Murder Case* (Psychiatrie a zákon: Využití a zneužití psychiatrie v případě vraždy), *American Journal of Psychiatry*, č. 118, str. 289 — 299, objasňuje jeden tragický případ hry „Zloději a policajti“. Týká se třidvacetiletého mladíka, který zastřelil svou snoubenku a pak se šel sám udat na policii. Nastaly určité komplikace, protože policie neuvěřila jeho příběhu, dokud jej čtyřikrát nezopakoval. Mladík nakonec prohlásil: „Zdálo se mi prostě, že celý můj život směřuje k tomu, abych skončil na elektrickém křesle. Když už se stalo to, co se stalo, pak to tak asi mělo být.“ Autor uvádí, že bylo až k smíchu, když se očekávalo od poroty složené z laiků, že porozumí složité psychiatrické expertize, plné odborných výrazů,

jež byla soudu předložena. Terminologie používaná při analýze her umožňuje vystihnout jádro problému zcela prostými slovy: Devítiletý chlapec dojde k názoru (z důvodů, jež soudu jasně přednesl), že jednoho dne musí skončit na elektrickém křesle. Zabývá se tím celý svůj život, použije své snoubenky jako prostředku k dosažení tohoto cíle a nakonec se sám udá.

- ^{2/} Dodatečné informace o hře „Zloději a policajti“, jakož i o dalších hrách provozovaných chovanci věznic najdete v článku F. H. Ernsta a W. C. Keatinga, „Psychiatric Treatment of the California Felon“ (Psychiatrická léčba kalifornského zločince), *American Journal of Psychiatry*, č. 120, str. 974-979, ročník 1964.

Kapitola jedenáctá

Hry v poradnách

Pro profesionálního analytika her je nanejvýš důležité, aby si dobře všiml her, jež jsou s neobyčejnou houževnatostí uplatňovány v poradnách všeho druhu, obvykle v terapeutických situacích; psychoanalytik je může pohotově zkoumat hned na místě. Jsou známy tři typy těchto her — podle toho, kdo vystupuje v roli iniciátora.

1/ Hry provozované lékaři a pracovníky příslušných organizací: „Myslím to s vámi dobře“ a „Psychiatrie“.

2/ Hry provozované lidmi s odborným výcvikem, kteří se stanou pacienti v terapeutických skupinách — patří mezi ně například „Skleník“.

3/ Hry, v kterých si libují pacienti a klienti amatéři: „Sociální případ“, „Naivka“, „Budižkničemu“ a „Protéza“.

1/ Skleník

TEZE. „Skleník“ je jednou z variant „Psychiatrie“ a s velikým zaujetím se mu věnují mladí pracovníci různých odvětví společenských věd, jako například psychologové na klinikách. Tito mladí lidé rádi provozují — často žertovným způsobem — ve společnosti svých kolegů tzv. „Psychoanalýzu“, přičemž užívají takových výrazů jako „Vaše averze z vás přímo číší“

nebo „Do jaké míry mohou být obranné mechanismy mechanické?“ Bývá to obyčejně neškodná a docela příjemná zá-
bava, na kterou je možné dívat se jako na normální fázi zís-
kávání zkušeností; a je-li ve skupině několik nápaditých lidí,
může se člověk přitom i dobře pobavit. (Autorova oblíbená fráze
zní: „Vidím, že už nám opět nastal Týden všenárodního
blbnutí.“) I tito mladí lidé, stejně jako pacienti v psychoterapeu-
tických skupinách, mají sklon zabývat se touto vzájemnou kri-
tikou; jelikož však není v takové situaci nijak zvlášť účinná,
měla by být usměrněna lékařem. Celá akce se pak snadno může
změnit ve hru na „Skleník“.

Mezi novopecenými absolventy vysokých škol se v současné
době projevuje výrazná tendence přehnaně respektovat všechno,
čemu oni říkají „ryzí city“. Ještě než se tento cit vůbec nějak
projeví, bývá s velikým gustem podroben důkladné analýze. Po
předběžném oznámení je onen cit popsán, nebo spíše předváděn
skupině, jako by se jednalo o vzácnou květinu, na niž je třeba zí-
rat s posvátným úžasem. Reakcí ostatních členů přijímá vy-
stavovatel s neobyčejně vážnou tváří, zatímco oni ho pozorují
důstojně jako znalci v botanické zahradě. Problém, jak se zdá,
spočívá — v žargonu analytiků her — v tom, zdali tento cit je
dost dobrý k tomu, aby mohl být vystaven na Národní přehlídce
citů. Zainteresovaní mohou stroze odmítnout dotěrné a přiléhavé
otázky psychiatra, jako by se jednalo o nějakého tupce, který ne-
ohrabanými prsty drtí křehké plátky exotického květu, jenž se
rozvívá pouze jednou za sto let. Lékař si ale pochopitelně uvědo-
muje, že nezbyvá než květinu rozpitvat, chce-li porozumět její
anatomii a fyziologii.

ANTITEZE. Antiteze rozhodující pro postup léčení spočívá
právě v ironii výše uvedeného postupu. Je-li „Skleniku“
umožněno, aby v něm vše bujelo bez omezení, může tato hra
pokračovat po celé roky beze změny, načež pacient propadne
pocitu, že už má „terapeutické zkušenosti“, při nichž „pro-

jevoval averze“ a naučil se „čelit citům“ tak obratně, že tím získal určité výhody před svými méně šťastnými kolegy. Zatím se však projevilo jen velmi málo dynamicky významných akcí a čas investovaný do celé záležitosti určitě nebyl využit k maximálnímu zlepšení zdravotního stavu pacientů.

Ironie, s jakou je tato hra popisována, není namířena proti pacientům, ale proti jejich učitelům a kulturnímu prostředí, jež vyvolává tak přehnanou přecitlivělost. Je-li některá skeptická poznámka správně načasovaná, může postiženému umožnit, aby se úspěšně odpoutal od vlivu afektovaného RODIČE a postupně se zbavil záměrného siláctví ve vzájemných stycích. Lidé tohoto druhu by neměli pěstovat své city v jakési skleníkové atmosféře, ale měli by jim naopak dovolit přirozený vývoj, aby po jejich dozrání mohli sklízet sladké plody.

Největším přínosem této hry je zřejmě vnější psychologický zisk, protože dává možnost vyhnout se důvěrným vztahům tím, že člověk si vytvoří zvláštní podmínky, za nichž může dávat svým citům průchod a současně se i obrnit proti reakci jiných lidí.

2/ Myslím to s vámi dobře

TEZE. Tato hra není vymezena pouze psychoterapeutikům a pracovníkům sociální péče, ale provozují ji obvykle odborníci všeho druhu. V její nejrozvinutější podobě ji však můžeme najít nejčastěji mezi sociálními pracovníky, kteří už prošli určitým druhem odborného výcviku. Autor měl možnost pochopit analýzu této hry za zvláštních okolností. Všichni hráči pokeru — až na dva, psychologa a obchodníka — už nechali hry. Obchodník, který měl velmi dobré karty, vsadil; psycholog, který měl výhru jistou, zvýšil sázku. Obchodníka to vyvedlo z míry a zneklidněl, načež psycholog žertovně prohodil:

„Jenom se nevzrušujte, já to s vámi myslím dobře!“ Obchodník zaváhal, ale nakonec dal v sázku všechno, co měl. Psycholog shrábl výhru a obchodník znechuceně odhodil své karty. Ostatní přítomní se žertíku psychologa srdečně zasmáli a poražený truchlivě poznamenal: „Moc dobře jste to myslel!“ Psycholog vrhl znalecký pohled na autora, dávaje tak najevo, že si tak zažertoval vlastně jen na účet psychiatrické profese. Právě v tom okamžiku se jasně projevila struktura této hry.

Sociální pracovník nebo lékař nebo kterýkoliv odborník dává svému klientu nebo pacientovi nějakou radu. Pacient se po čase vrátí a prohlásí, že návrh odborníka neměl žádoucí výsledek. Ten bezmocně pokrčí nad svým neúspěchem rameny a zkusí to znovu. Kdyby byl pozornější, mohl by v tom okamžiku zaznamenat náznak pocitu marnosti, přesto však začne zkoušet znovu. Obyčejně nepovažuje za nutné pátrat po pohnutkách, které ho k takovému jednání vedou, protože je mu známo, že jeho stejné vzdělání a vycvičení kolegové dělají většinou totéž a že on sám postupuje správně; konečně i jeho nadřízení ho v tom podporují.

Narazí-li takový pracovník na tvrdého hráče, například na nějakého zarytého paličáka, uvědomí si, že je pro něj stále obtížnější zbavit se pocitu neschopnosti. V tom okamžiku se začnou rodit potíže a tato situace se bude zvolna ještě zhoršovat. Je-li rádce navíc ještě smolař, může jednoho dne narazit na vzteklého paranoika, který se na něj přiřítí se zuřivým křikem: „Vidíte, k čemu jste mě dohnal!“ Pocit marnosti v tomto případě ještě zvýrazňuje vyslovenou i nevyslovenou myšlenku: „Ale já to s vámi myslím dobře!“ Rozhořčení nad nevděkem klienta může způsobit značné utrpení a upozornit na složité pohnutky ovlivňující takové chování. Toto rozhořčení je klientovou výhrou.

Legální poradce však není možno zaměňovat za lidi, kteří hrají „Myslím to s vámi dobře“ (MYTODO); výroky jako „Uvidíme, co se s tím dá dělat“, „Nějak už to zařídíme“,

„Jsem tady proto, abych vám pomohl“ nebo „Za vyřízení své žádosti zaplatíte...“ se velmi liší od věty „Myslím to s vámi dobře“. První čtyři výroky představují poctivé DOSPĚLÉ nabídky odborně kvalifikovaných pracovníků, kteří jsou zoufalému pacientu nebo klientovi k dispozici; MYTODO v sobě skrývá vedlejší pohnutku, která má na konečný výsledek větší vliv než profesionální zdatnost. Tato pohnutka vychází ze stanoviska, že lidé nedovedou být vděční a že se jim nedá věřit. Vyhlička na úspěch je pro RODIČE v profesionálovi špatným znamením, protože úspěch by mohl ohrozit jeho pozici. Hráč MYTODO potřebuje záruku, že jeho pomoc nebude přijata — bez ohledu na to, s jakým úsilím je nabízena. Klient pak na to reaguje slovy „Vidíte, že se snažím“ nebo „Mně už nikdo nepomůže“. Pružnější hráči se mohou uchýlit ke kompromisu: je v pořádku, když lidé přijmou nabídnutou pomoc, ovšem za předpokladu, že si s tím dají hodně načas. Z toho důvodu lékař někdy cítí, že by se div neměl omluvit za rychlý úspěch léčení, protože ví, že na schůzi zdravotnického personálu ho někteří z jeho kolegů budou za to kritizovat. Na rozdíl od tvrdých hráčů MYTODO, jakých je mezi sociálními pracovníky spousta, existují také dobří právníci, kteří pomáhají svým klientům bez osobního zaujetí nebo sentimentality. Jejich vysoká odbornost zde nastupuje namísto předstírané horlivosti.

Zdá se, že některé školy pro sociální pracovníky jsou spíše základnou pro výcvik profesionálních hráčů MYTODO, a jejich absolventi se proto jen velmi neradi vzdávají účasti na této hře. Příklad, který pomůže objasnit některé z předcházejících bodů, je uveden v popisu doplňkové hry „Sociální případ“.

Hra MYTODO a její varianty se běžně vyskytují v každodenním životě. Velmi ochotně ji hrají dobří přátelé rodiny a příbuzní (například „Seženu vám to za velkoobchodní cenu“) i dospělí lidé, kteří se zabývají veřejnou péčí o děti. S oblibou

ji pěstují samozřejmě i rodiče, a jejich potomci je obyčejně doplňují hrou „Vidiš, k čemu jste mě dohnali“. MYTODO na sociální úrovni může být obdobou „Kazisvěta“, přičemž příslušný činitel působí škodu spíše svou ochotou než pudově; jako oběť zde vystupuje klient, který může hrát „Že já mám věčně takovou smůlu“ nebo některou z variant této hry.

ANTITEZE. Profesionál si může vybrat několik možností, jak naložit s vyzváním k této hře, a jeho výběr bude záviset na tom, jaký je jeho vztah k pacientovi, zvláště se zřetelem k jeho DÍTĚTI.

1/ Klasickou psychoanalytickou antitezi bude pacient velmi těžko snášet, protože je dosti nešetrná a obtížná. Lékař musí naprosto ignorovat všechny jeho výzvy. Pacient se pak snaží stále víc a víc. Občas upadne do stavu zoufalství a jeho hněv nebo deprese jsou charakteristickým znamením, že lékař mu hru překazil. Za této situace se může přistoupit k užitečné konfrontaci.

2/ O mnohem jemnější (ne však opatrnou) konfrontaci se může lékař pokusit už při první návštěvě. Dá pacientovi jasně na vědomí, že je lékař a nikoliv jeho manažer.

3/ Ještě jemnější metodou je uvedení pacienta do terapeutické skupiny; lékař pak ponechá na ostatních pacientech, aby celý problém vyřešili sami.

4/ U mimořádně narušených pacientů bývá v počáteční fázi nutné, aby někdo hrál s ním. Takoví pacienti mají být svěřeni péči psychiatra, který jako lékař jim může jednak předepsat léky a jednak také doporučit i některá hygienická opatření; při léčení takových nemocných mají svou cenu i nyní, v době utišujících prostředků. Předepíše-li lékař hygienický režim zahrnující společně s léky i koupele, cvičení, odpočinek a pravidelnou stravu, pacient (1) plní předepsaný režim a cítí se lépe, (2) plní předepsaný režim neochotně a stěžuje si, že mu nepomáhá, (3) zmíní se mimochodem, že už zapomněl, jak dodržovat jednotlivé instrukce nebo že už

režim vůbec neplní, protože mu nijak nepomáhal. Ve druhém a třetím případě záleží na psychiatrovi, aby rozhodl, zdali pacient je v tomto okamžiku způsobilý pro analýzu her, nebo jestli mu má navrhnout jinou formu léčení, která by ho připravila na pozdější psychoterapii. Než se psychiatr rozhodne k dalšímu postupu, měl by nejdříve pečlivě zvážit vztah mezi vhodností režimu a pacientovou snahou vtáhnout ho do hry. Pro pacienta zase zní antiteze takto: „Nemusíte mi říkat, co mám dělat, abych se dostal ze svých potíží, ale já řeknu vám, co máte dělat vy, abyste mi pomohl.“ Je-li o lékaři známo, že je Kazisvět, pak musí pacient uplatnit tuto správnou antitezi: „O mne se nestarejte, ale pomozte raději jemu.“ Bohužel zarputilí hráči „Myslím to s vámi dobře“ obyčejně postrádají smysl pro humor. Lékaři většinou s velikou nelibostí přijímají protitahy pacienta, a to může mít za následek, že pacient si vyslouží celoživotní zášť lékaře. V každodenním životě by se k takovým tahům mělo přistupovat až tehdy, když je člověk připraven dotáhnout je nemilosrdně až do konce a vzít na sebe všechny možné následky. Když například odmítnete příbuzného, který vám to „sežene za velkoobchodní cenu“, můžete tím vyvolat vážné domácí neshody.

Analýza

TEZE: Nikdo nechce udělat to, co říkám.

CÍL: Zmírnění pocitu viny.

ROLE: *Pomocník*, Klient.

DYNAMIKA: Masochismus.

PŘÍKLADY: (1) Dítě se učí, rodiče se do toho pletou. (2) Sociální pracovník a klient.

SOCIÁLNÍ MODEL: RODIČ-DÍTĚ.

DÍTĚ: „Co mám teď dělat?“

RODIČ: „Tohle budeš dělat!“

PSYCHOLOGICKÝ MODEL: RODIČ-DÍTĚ.

RODIČ: „V tom se vyznáni, do toho mi nemluv.“

DÍTĚ: „Já ti dokážu, že ne.“

TAHY: (1) Požadované instrukce — poskytnuté instrukce. (2) Nevhodný postup — výtka. (3) Důkaz, že postup byl chybný — předpokládaná omluva.

ZISK: (1) Vnitřní psychologický — mučednictví. (2) Vnější psychologický — možnost vyhnout se odhalení vlastních nedostatků. (3) Vnitřní sociální — „Rodičovské sdružení“ projektivního typu; nevděk. (4) Vnější sociální — „Psychiatrie“ projektivního typu. (5) Biologický — políček od klienta, pohazení od nadřízeného. (6) Existenční — „Lidi jsou nevděční“.

3/ Sociální případ

TEZE. Tezi této hry nejlépe vystihl Henry Miller ve svém románu *Kolos z Maroussi*: „Muselo se to přihodit někdy v tom roce, kdy jsem hledal práci, aniž jsem měl nejmenší chuť nějakou přijmout. Vzpomínám si také, že jsem se vůbec ani nenamáhal přečíst si v novinách nabídky volných míst, ačkoliv jsem věděl, jak jsem na tom bledě.“

Tato hra je jednou z dalších variant „Myslím to s vámi dobře“ (MYTODO), jak bývá provozována sociálními pracovníky, kteří si tím vydělávají na živobytí. Autor má pouze omezené zkušenosti se „Sociálním případem“, ale následující popis jednoho z jeho nejtalentovanějších studentů vystihuje přesně podstatu této hry i místo, jaké zaujímá ve společnosti Spojených států.

Slečna Beránková byla zaměstnána jako sociální pracovnice u dobročinné instituce, jejímž pravoplatným posláním — na něž dostávala státní podporu — byla ekonomická rehabilitace sociálních případů; to tedy znamenalo, že tato instituce jim měla poskytnout pomoc při hledání a získání dobře placeného zaměstnání. Podle oficiálních hlášení měli klienti této

agentury stále „lepší výsledky“, ale jen velmi málo z nich bylo skutečně „rehabilitováno“. Pokládalo se to za pochopitelné, protože většina z nich tvořila kádr zákazníků sociálních institucí už po několik let; tito lidé chodili od jedné agentury k druhé a někdy udržovali styky s pěti nebo šesti institucemi najednou, takže každému muselo být jasné, že se jedná o „těžko řešitelné“ případy.

Slečna Beránková — díky svému výcviku v analýze her — brzy zjistila, že její spoluzaměstnanci v dotyčné agentuře důsledně provozují hru MYTODO, a chtěla vědět, jak na to klienti reagují. Aby si tuto domněnku ověřila, vyptávala se vlastních klientů, kolik pracovních příležitostí si skutečně prověřili. Se zájmem zjistila, že ve skutečnosti tomu věnovali jen zcela nepatrné úsilí, třebaže se od nich teoreticky očekávalo, že budou vytrvale, den po dni hledat zaměstnání, a pokud někdy projeví aspoň symbolickou snahu, vypadalo to spíš komicky. Jeden muž například prohlásil, že když hledá práci, odpovídá denně aspoň na jeden inzerát. „A jakou práci hledáte?“ ptala se ho slečna Beránková. Odpověděl, že nejvíc ze všeho by chtěl dělat prodavače. „Odpovídáte tedy jenom na inzeráty obchodních domů?“ vyzvídala dále slečna Beránková. Odvětil, že ano, ale že mu přitom hrozně vadí jeho koktání, protože tahle překážka mu brání věnovat se kýženému povolání. Asi v té době si nadřízení slečny Beránkové povšimli, že se klientů na takové věci vyptává, a byla proto pokárána za to, že na ně vykonává „nepřípustný nátlak“.

Slečna Beránková se však přesto rozhodla pokračovat ve své činnosti a umožnit některým lidem návrat k normálnímu životu. Vybrala si k tomu účelu takové muže, kteří byli tělesně zdatní a zřejmě neměli vážný důvod k tomu, aby neustále pobírali podporu. S touto vybranou skupinou hovořila o hrách MYTODO a „Sociální případ“. Když dotyční projeví ochotu uznat její důvody, řekla jim, že jim zastaví vyplácení podpory a odkáže je na jinou agenturu, jestliže si

nenajdou práci. Někteří z nich si téměř okamžitě našli zaměstnání, většinou první zaměstnání po mnoha letech. Postoj slečny Beránkové však v nich vyvolal pobouření a někteří z nich si na ni písemně stěžovali u jejich nadřízených. Představený si slečnu Beránkovou zavolal a udělil jí ještě přísnější důtku s odůvodněním, že její dřívější klienti nejsou „skutečně rehabilitováni“, i když si našli zaměstnání. Nadřízený také naznačil, že zatím je sporné, bude-li slečna Beránková i nadále moci pracovat v jejich agentuře. Slečna Beránková sice neměla chuť dávat ještě víc v sázku své zaměstnání, přesto se však snažila taktně zjistit, v čem podle názoru agentury spočívá „skutečná rehabilitace“ sociálních případů. Tento problém jí nikdo neobjasnil. Dověděla se pouze, že vykonávala na klienty „nepřístupný nátlak“ a že jí rozhodně nikdo nebude připisovat k dobru fakt, že tihle muži poprvé po mnoha letech dokázali živit své rodiny.

Jelikož slečna Beránková byla odkázána na své zaměstnání a nyní se ocitla v nebezpečí, že je ztratí, snažili se někteří z jejich přátel podat jí pomocnou ruku. Věhlasný ředitel psychiatrické kliniky napsal jejímu představenému dopis toho znění, že se do slechl, jakých pozoruhodných výsledků dosahuje slečna Beránková s klienty sociální péče, a žádá tedy, zdali by mohla o svých poznatcích informovat zdravotnický personál jeho kliniky. Představený však odmítl udělit jí k tomu povolení.

V tomto případě byla pravidla hry „Sociální případ“ stanovená onou institucí tak, aby tvořila doplněk místních pravidel hry MYTODO. Mezi sociálními pracovníky a klienty této instituce existovala tichá dohoda asi v následujícím smyslu:

Úředník: „Vynasnažím se, abych vám pomohl (za předpokladu, že si nepolepšíte).“

Klient: „Budu hledat zaměstnání (za předpokladu, že si je nemusím najít).“

Poruší-li klient dohodu tím, že si polepší, dobročinná organizace ztrácí zákazníka a zákazník ztrácí výhodu finanční podpory a obě strany společně cítí, že byly ošizeny. Jestliže některý pracovník, jako například slečna Beránková, poruší dohodu tím, že donutí klienta, aby si skutečně našel zaměstnání, je pro instituci trestem stížnost zákazníka; mohly by si jí totiž všimnout nadřízené orgány. Zákazník zase ztrácí vyhlídku na podporu.

Pokud obě strany dodržují stanovená pravidla, dosáhnou vždycky toho, co chtějí. Klient dostává podporu a brzy přijde na to, co od něho agentura čeká na oplátku: příležitost „zasáhnout“ (jako součást hry MYTODO) plus „klinický materiál“ (potřebný k diskusi při poradách zaměstnanců na téma „zájem našich klientů“). Klient se velmi rád podřídí těmto nárokům, protože mu skýtají stejný prospěch i požitek jako agentuře. A tak spolu velmi dobře vycházejí a nikdo z nich nepociťuje touhu nějak narušit tento uspokojivý svazek. Slečna Beránková vlastně „zasáhla“, namísto aby „zasahovala“, a pro poradou zaměstnanců navrhla téma „zájem společnosti“ namísto „zájmu našich klientů“; tím rozladila všechny zainteresované navzdory skutečnosti, že se pouze snažila naplnit činem stanovená pravidla.

Na tomto místě je třeba zdůraznit dvě věci. Za prvé, pouze omezený počet klientů sociální péče pokládá „Sociální případ“ více za hru než za okolnost vyplývající z fyzické, duševní nebo ekonomické neschopnosti. Za druhé „Sociální případ“ provozují pouze ti sociální pracovníci, kteří jsou už pro MYTODO vycvičeni. Ostatní pracovníci tohoto oboru nejsou ochotni takovou hru tolerovat.

Příbuznými „Sociálního případu“ jsou „Veterán“ a „Klinika“. U „Veterána“ se projevují tytéž vzájemné vztahy, v daném případě mezi Úřadem pro vysloužilce, přidruženými organizacemi a určitým počtem „profesionálních veteránů“, kteří mají stejná zákonitá práva jako váleční invalidé.

„Klinika“ je doménou určitého procenta lidí, kteří pravidelně navštěvují ambulance velikých nemocnic. Na rozdíl od těch, kteří hrají „Sociální případ“ nebo „Veterána“, ti pacienti, kteří si oblíbili „Kliniku“, nedostávají finanční odměnu, ale požívají zase jiných výhod. Konají také užitečnou službu společnosti, protože jsou ochotni spolupracovat při výcviku zdravotnického personálu a při studiu průběhu určitých nemocí. Z tohoto faktu jim plyne oprávněné DOSPĚLÉ uspokojení, jež je odepřeno účastníkům „Sociálního případu“ nebo „Veterána“.

ANTITEZE. Pokud se stanoví antiteze, měla by spočívat v zastavení podpory. Riziko zde nevychází z hráče jako u většiny her, ale především z faktu, že tato hra odpovídá kulturní úrovni dalších hráčů MYTODO, kteří „sociální případ“ podporují. Hrozbu představují odborní spolupracovníci i pobouřená veřejnost, vládní instituce a ochranné svazy. Stížnosti, které následují po projevu tzv. „asociálního cítění“ vůči „sociálním případům“, mohou vyústit hlasitým pokřikem „Ale, ale, jak si to představujete?“ Takový protest může být pokládán za zdravý konstruktivní tah nebo zábavu, i když občas někoho zakřikne nebo odradí od upřímnosti. Celý politický systém demokratických svobod ve Spojených státech je vlastně založen na právu občana (jež mnoho jiných vládních systémů neuznává) položit tuto otázku. Bez takového práva je humanitní sociální pokrok vážně ohrožen.

4/ Naivka

TEZE. Prototypem Naivky je prostá venkovanka trpící dnou, která prodá svou jedinou krávu, aby získala peníze potřebné na návštěvu univerzitní kliniky v hlavní město. Vážený profesor ji tam prohlédne a zjistí, že její případ je nanejvýš zajímavý; rozhodne se proto, že jej bude demonstrovat při

klinických cvičeníh se studenty medicíny. Představí jim nemocnou ženu a popíše nejen patologii, příznaky a diagnózu její nemoci, ale naznačí také způsob léčení. Tento postup naplní prostou venkovanku posvátným úžasem. Ještě než se vrátí domů, pan profesor jí vystaví recept a vysvětlí podrobněji způsob léčení. Žena je unesena obdivem k jeho učenosti a pronese v příslušném jazyce ekvivalent věty: „Vy jste báječný, pane profesore!“ Předepsané léky si však nikdy nekoupí. Za prvé v jejich vesnici není lékárna; za druhé, i kdyby byla, žena by takový vzácný kus papíru nikdy nedala z ruky. Nemá také možnost, aby uskutečnila další podmínky léčení, jako jsou dieta, vodoléčba ap. Žije dál, zchromlá jako předtím, ale šťastná, že teď může každému říct, jak vynikající léčebné procedury jí předepsal slavný profesor v hlavním městě, za něhož se z vděčnosti každý večer pomodlí.

O několik let později projíždí dotyčný pan profesor jejich vesnicí v nepříliš dobré náladě, protože má před sebou návštěvu u zámožného, avšak velice rozmarného pacienta. Upamatuje se na svou venkovanku, která mu vyběhne vstříc, aby mu políbila ruku a připomněla skvělou léčbu, kterou jí kdysi předepsal. Pan profesor milostivě přijme její hold a se zvláštním zadostiučiněním vyslechne, jak ohromně jí jeho rady prospěly. V samolibém nadšení si ani nevšimne, že ubohá žena kulhá ještě hůř než kdysi.

Ve společnosti se „Naivka“ vyskytuje jak v nevinné, tak i v kamuflované podobě, jež má v obou případech stejné motto: „Vy jste báječný, pane Kocourek!“ (BAKO.) V té nevinné verzi je pan Kocourek skutečně báječný. Je to slavný básník, malíř, lidumil nebo vědec a naivní mladé dívky nelitují žádné námahy, jen aby se s ním setkaly a měly možnost s pohledem plným obdivu sedět u jeho nohou a romanticky přehlížet všechny jeho případné nedostatky. Zkušenější žena, která zcela vědomě usiluje o navázání poměru nebo o sňatek s takovým mužem, jehož si jinak upřímně váží a obdivuje ho, nemusí si

jeho slabosti vůbec zastírat. Může jich dokonce využít k tomu, aby snadněji dosáhla svého cíle. U těchto dvou typů žen vzniká tato hra z romantického zastírání nebo využívání mužových nedostatků, přičemž jejich nevinnost spočívá v nefalšovaném obdivu k jeho přednostem, jež takové ženy dovedou správně ocenit.

Jedná-li se o kamuflovanou „Naivku“, pak vůbec nezáleží na tom, zdali pan Kocourek je anebo není báječný, protože má co dělat s ženou, které jsou jeho skutečné kvality zcela lhostejné; možná že se jedná jenom o lepší prostitutku. Hraje si na „Jelímánka“ a využívá hry BAKO k čirému lichocení, aby dosáhla svého cíle. V jádru se Kocourka buď bojí, nebo se mu posmívá. Ale na něm samém jí nezáleží; touží jenom po hmotných výhodách, které jsou s jeho osobou spojeny.

Klinicky se „Naivka“ projevuje ve dvou podobných verzích s motem „Vy jste báječný, pane profesore!“ (BAPR). V nevinné hře se pacientka cítí dobře tak dlouho, pokud věří na BAPR, což zavazuje lékaře, aby se k ní choval slušně jak na veřejnosti, tak i v soukromí. Při kamuflované „Naivce“ žena doufá, že lékař se jejímu BAPR přizpůsobí a bude si myslet: „Je neobyčejně vnímavá.“ (JENEV.) Když už se pacientce podaří dostat lékaře do takového postavení, může ho také přimět, aby se zesměšnil, a pak přejít k jinému specialistovi; nedá-li se lékař tak lehce oblafnout, může své pacientce prokázat skutečně platné služby.

Pacientka má při BAPR zaručenou výhru, když se jí nedaří lépe. Je-li zvlášť zlomyslná, může podniknout ještě výraznější kroky k tomu, aby lékaře zesměšnila. V jednom případě hrála pacientka BAPR se svým psychiatrem, aniž se u jejího zdravotního stavu projevilo jakékoliv zlepšení; nakonec s mnoha lichotkami a omluvami přestala lékaře navštěvovat. Poté požádala o pomoc svého oblíbeného duchovního a hrála BAPR s ním. Několik týdnů ho sváděla, až ho přiměla ke „Hře s ohněm“ druhého stupně. Svému sousedu pak důvěrně přes

plot sdělila, jak je zklamána nad tím, že tak slušný člověk jako pan pastor Beránek mohl v okamžiku slabosti zaútočit na tak počestnou a nijak zvlášť hezkou ženu, jako je ona. Zná ovšem jeho manželku a tak se mu nediví, ale přesto... A tak dále. To důvěrné sdělení jí vyklouzlo „neúmyslně“ a teprve pak si „s hrůzou“ uvědomila, že její soused je členem sboru starších v církvi. Nad psychiatrem zvítězila tím, že se jí nedařilo lépe, a nad duchovním proto, že ho svedla, třebaže nebyla ochotna se k tomu přiznat. Další psychiatr ji však uvedl do psychiatrické skupiny, kde už nemohla manévrovat tak jako předtím. Když už tedy neměla možnost vyplňovat čas určený léčbě hrou na BAPR a JENEV, počala blíže zkoumat své chování a s pomocí ostatních členů skupiny mohla upustit od svých oblíbených her — od BAPR i od „Hry s ohněm“.

ANTITEZE. Psychiatr musí nejdříve určit, zdali je hra provozována v nevinné formě a zdali by proto neměl pacientce v jejím vlastním zájmu dovolit, aby v ní pokračovala tak dlouho, dokud její *DOSPĚLÝ* nebude dostatečně připraven na to, aby podstoupil riziko protipatření. Jestliže se však nejedná o nevinnou formu, pak musí lékař sáhnout k protipatřením při první vhodné příležitosti — hned poté, jak je pacientka způsobilá porozumět tomu, co se s ní děje. Lékař je pak neústupný a odmítá udělovat jí rady, a když začne pacientka protestovat, dá jasně najevo, že v jeho případě se nejedná o žádnou psychiatrii tvářící se jako sfinga, ale o dobře promyšlenou taktiku. Po patřičné době odmítavý postoj terapeuta pacientku buď rozzuří, nebo urychlí vznik symptomů pronikavé úzkosti. Příští krok závisí na tom, jak nebezpečný je její zdravotní stav. Je-li příliš rozrušena, dosáhne lékař obnovení vhodné terapeutické situace, když na její prudké reflexy uplatní patřičné psychiatrické nebo analytické postupy. Při kamuflované podobě „Naivky“ je nejdůležitější oddělit nejdříve *DOSPĚLÉHO* od pokryteckého *DÍTĚTE* tak, aby bylo možné hru analyzovat.

Zkušený praktik neopomine vštěpovat svým klientům, aby se ve společnosti vyhýbali důvěrným pletkám s hráči BAPR. Ženy pěstující kamuflovanou formu BAPR bývají však v mnoha případech také zajímavé a inteligentní a mohou se stát vítaným přínosem každé společnosti, jestliže se dají z této pochybné záliby vyléčit.

5/ Psychiatrie

TEZE. Psychiatrie jako postup musí být odlišena od hry na „Psychiatrii“. V souladu s dostupnými důkazy, jež jsou vhodnou klinickou formou uváděny ve vědeckých publikacích, dosahuje se při řešení psychiatrických podmínek platných výsledků následujícími způsoby (kromě mnoha dalších): léčba šokem, hypnóza, narkotika, psychoanalýza, ortopsychiatrie a skupinová terapie. Jsou ještě další metody, kterých se už tak běžně neužívá, a proto se tato kniha jimi ani nezabývá. Každá z uvedených metod může být uplatněna při hře na „Psychiatrii“; tato hra vychází z postoje „Já léčím“, který je podepřen diplomem „Tady stojí černé na bílém, že léčím“. Je třeba zdůraznit, že tento postoj je v každém případě konstruktivní i prospěšný a že lidé hrající „Psychiatrii“ mohou vykonat hodně dobrého za předpokladu, že k tomu mají patřičný odborný výcvik.

Je však pravděpodobné, že výsledky léčení budou výraznější, nebude-li lékař svou horlivost zbytečně přehánět. Nejlepší anti-tezi vyjádřil už v šestnáctém století francouzský chirurg Ambroise Paré, který moudře doznal: „Já léčím, ale Bůh uzdravuje.“ Každý student medicíny se učí tomuto výroku společně s jinými, jako například *primum non nocere** nebo frází *vis medica-trix naturae**. Terapeuti z nelékařských

* (1) alespoň neuškodit; (2) hojivá síla přírody (pozn. př.).

kruhů si však nemusí takovými starodávnými mementy lámat hlavu. Postoj „Já léčím, protože tady stojí, že léčím,“ bude pro lékaře spíše handicapem a je mnohem prospěšnější nahradit jej slovy jako „Použiji takových léčebných postupů, jakým jsem se naučil, a doufám, že přispějí ke zlepšení vašeho zdravotního stavu“. To vylučuje možnost her založených na stanovisku „Protože já mám na léčení papíry, je to vaše chyba, že se vám nedaří líp“ (např. „Myslím to s vámi dobře“) nebo „Protože vy jste povoláný léčit, můj zdravotní stav se zlepšil díky vám“ (např. „Navička“). To všechno v zásadě zná samo sebou každý svědomitý lékař. Uvědomoval si to jistě i každý terapeut, který měl možnost demonstrovat zajímavý případ na nějaké proslulé klinice. Naopak zase jako dobrá klinika může být definován ten ústav, který přinutí své lékaře, aby si tyto věci uvědomili.

Na druhé straně, „Psychiatrie“ se může vyskytovat spíše u těch pacientů, kteří už dříve prošli rukama méně schopných lékařů. Někteří takoví pacienti si například pečlivě a záměrně vybírají nedostatečně zkušené psychoanalyticky a přecházejí od jednoho k druhému dokazující tak, že nemohou být vyléčeni, a po celou dobu se učí stále ostřejšímu způsobu hry na „Psychiatrii“; někdy je i pro velmi zkušeného psychiatra obtížné odělit koukol od pšenice. Dvojitý přenos ze strany pacienta pak vypadá takto:

DOSPĚLÝ: „Přišel jsem k vám, abyste mne vyléčil.“

DÍTĚ: „Nikdy se vám nepodaří, abyste mne vyléčil, ale aspoň se od vás naučím, jak se stát lepším neurotikem (hrát lépe ‚Psychiatrii‘).“

„Duševní hygiena“ se hraje podobným způsobem; DOSPĚLÝ přitom prohlašuje: „Všechno bude lepší, když budu dodržovat zásady ‚duševní hygieny‘, o nichž jsem četl nebo slyšel.“ Jedna pacientka se například naučila hrát „Psychiatrii“ od jednoho lékaře, „Duševní hygienu“ od druhého a poté, díky dalšímu úsilí, začala provozovat velmi zdařilou „Ana-

lýzu přenosu“. Když si s ní lékař o tom upřímně pohovořil, souhlasila, že si přestane hrát na „Duševní hygienu“, ale žádala, aby směla dál pokračovat ve hře na „Psychiatrii“, protože jí to dělá dobře. Psychiatr souhlasil. Pacientka proto ještě několik měsíců vyprávěla o svých snech a v týdenních intervalech podávala jejich „zasvěcený“ výklad. Nakonec — snad už jenom z čiré vděčnosti k lékaři — došla k závěru, že by mohlo být zajímavé, kdyby zjistila, co se s ní vlastně děje. Začala se zcela vážně zajímat o analýzu přenosu a dosáhla dobrých výsledků.

Obdobou „Psychiatrie“ je „Archeologie“ (název použit se svolením dr. Normana Reidera ze San Franciska), při níž pacientka vychází ze stanoviska, že kdyby přišla na to, kdo „to všecko spískal“, celá její situace by se okamžitě vyjasnila. To má za následek, že neustále dumá nad tím, co se přihodilo v jejím dětství, a vyhrabává staré příhody zpod nánosu času. Někdy může být lékař vlákán i do hry „Kritik“, při níž pacientka líčí své pocity v různých situacích, a psychiatr jí má říct, co je na nich špatného. „Sebevyjádření“, jež bují hlavně v některých psychoterapeutických skupinách, je založeno na dogmatu „Gity jsou dobré“. Například pacientka, která umí šťavnatě nadávat a klít, se dočká buď potlesku, nebo aspoň předem očekávaného souhlasu. Skupina složená z inteligentních pacientů však brzy pochopí, že se jedná pouze o hru.

Někteří členové takových skupin dovedou dosti rychle rozpoznat hru na „Psychiatrii“ a brzy dají novému pacientovi najevo, že podle jejich názoru hraje buď „Psychiatrii“, nebo „Analýzu přenosu“, místo aby se snažil využít jednání svých partnerů a s jejich pomocí získal potřebný psychologický náhled. Jedna žena, která přešla ze skupiny založené na „sebevyjádření“ do intelektuálnější skupiny v jiném městě, vyprávěla ráda o krvesmilství, jehož obětí se stala v dětství. Namísto zděšení pacientů, na které si již zvykla a které očekávala pokaždé, když opakovala tento příběh, se setkala s nezájmem

a lhostejností; rozzlobilo ji to a s úžasem zjistila, že tato nová skupina se více zajímá, o hněv, s jakým reaguje na jejich chování, než o to pradávné smilstvo; zuřivě tedy ze sebe vychrlila to, co podle svého názoru pokládala za největší urážku: obvinila ostatní pacienty, že se prohřešují proti Freudovu učení. Freud sám ovšem měl k psychoanalýze mnohem vážnější přístup a nedělal z ní hru tím, že by o sobě tvrdil, že není freudovec.

Nedávno byla odhalena nová varianta „Psychiatrie“ nazvaná „Řekněte mi“, která poněkud připomíná společenskou hru „Otázky a odpovědi“. Liška vypravuje o nějakém snu nebo příhodě, kterou zažil, a ostatní členové skupiny — často včetně psychiatra — se pak snaží onen sen nebo příhodu vyložit tím, že kladou Liškovi přiléhavé otázky. Pokud na ně odpovídá, může každý pokračovat ve svých dotazech tak dlouho, dokud nepřipadne na otázku, na niž Liška nezná odpověď. Beránek se poté pohodlně usadí a významně se rozhlédne kolem, jako by říkal: „Aha! Kdyby dokázal odpovědět na *tohle*, určitě by se mu ulevilo; vidíte, že *já* jsem dělal, co bylo v mých silách.“ (Jedná se o vzdálenou příbuznou hry „A nemohl byste — Ano, ale“.) Některé terapeutické skupiny jsou založeny téměř výlučně na této hře nebo v ní mohou po léta pokračovat s pouhými nepatrnými odchylkami nebo zlepšeními. „Řekněte mi“ poskytuje dostatek prostoru Liškovi (pacientu), který se může zúčastnit hry například s pocitem bezmoci, nebo může tomuto pocitu čelit tím, že odpoví na všechny položené otázky; kdyby se mu to podařilo, pak by se velmi brzy a jasně projevil hněv i rozladění ostatních hráčů, protože Liška by odrazil jejich útoky a tím by jim vzal vítr z plachet: „Zodpověděl jsem všechny vaše dotazy a vy jste mě nevytěžili, tak co se vůbec namáháte?“

„Řekněte mi“ se hrává také na školách; žáci v takovém případě vědí, že „správnou“ odpověď na otevřenou otázku, jak ji kladou některé typy učitelů, nemohou získat zpracová-

ním skutečných faktů, ale hádáním nebo uhádnutím, která z několika možných odpovědí učitele nejvíc oblaží. Pedantická varianta této hry se vyskytuje při učení staré řečtiny; profesor má nad studentem stálou převahu a může ho i zesměšnit; dokáže totiž studentovi celkem snadno, jak je hloupý, když trvá na vysvětlení nějakého nejasného místa v textu. Stejnou hru je možno rozvinout i při vyučování hebrejštiny.

6/ Budižkničemu

TEZE. Mírnější forma teze hry „Budižkničemu“ zní: „Směju se s vámi své vlastní neobratnosti a hlouposti.“ Vážně narušení lidé se však přitom tváří zarputile, jako by říkali: „Vím, že jsem hloupý, prosím — jenom si ze mě vystřelte!“ Obě podoby této hry mají základ v depresivním postoji. „Budižkničemu“ je třeba odlišit od „Kazisvěta“, jehož postoj je útočnější a neohrabanost pouze záminkou k odpuštění; určitý rozdíl je také mezi „Budižkničemu“ a „Klaunem“, protože u „Klauna“ se nejedná o hru, ale o pouhou kratochvíli, jež vychází z postoje „Jsem roztomilý a neškodný“. Kritickým bodem „Budižkničemu“ je okamžik, kdy Liška donutí Beránka, aby ho nazval hlupákem nebo reagoval na jeho jednání tak, jako by Liška byl skutečně budižkničemu. Liška se tedy chová jako Kazisvět, ale nečeká odpuštění; to by ho vlastně zneklidnilo, protože by ohrozilo jeho pozici. Nebo se Liška chová jako šašek, ale nepředstírá, že si dělá legraci; chce, aby jeho chování bylo bráno vážně jako důsledek skutečné hlouposti a neschopnosti. Liška jako Budižkničemu může dosáhnout značného vnějšího zisku, protože čím méně se učí, tím účinněji může hrát. Proto se nepotřebuje ve škole učit a ani v zaměstnání se nemusí nijak namáhat; drží se zásady neučit se ničemu, co by mohlo vést k povýšení. Už odmalička ví, že lidé s ním budou spokojeni tak dlouho, pokud

zůstane hloupý, třebaže do očí mu každý tvrdí opak. Dostane-li se však Liška někdy do skutečně svízelné životní situace, z níž se chce vymanit, pak se ukáže — k velikému překvapení ostatních — že vůbec není tak hloupý a neschopný; není o nic hloupější než hloupý Honza z pohádky.

ANTITEZE. Antiteze mírnější formy této hry je jednoduchá: nenahrávat člověku, který si hraje na „Budižkničemu“, nesmát se jeho neobratnosti, neútočit na jeho hloupost; ten, kdo hraje „anti-budižkničemu“, se může stát jeho přítelem na celý život. Jedním z choulostivých bodů této hry je skutečnost, že ji často provozují lidé trpící cyklothymní psychózou nebo manio-melancholií. Když se takoví lidé rozjaří, zdá se, že si skutečně přejí, aby se jim jejich společníci posmívali. Někdy je těžké jim v tom nevyhovět, protože Budižkničemu dává najevo, že zdrženlivý postoj může vyvolat jeho hněv — což je částečně pravda, protože člověk, který se mu nechce smát, ohrožuje jeho pozici a kazí mu hru. Upadne-li však Budižkničemu do deprese, vylije si svůj hněv na těch, kteří se mu smáli, takže ten, kdo se smíchu zdržel, pochopí, že jednal správně. Může se také stát jediným člověkem, jehož společnost Budižkničemu strpí a s kým bude udržovat styky i poté, co se stáhne do ústraní, zatímco všechny dřívější „přátele“, kteří se jeho hrou tak bavili, bude nyní pokládat za své nepřátele.

Nemá smysl vykládat Liškovi, že vlastně není hloupý a neschopný. Možná že jeho inteligence je skutečně omezená a že si to snad i sám dobře uvědomuje; tato skutečnost mohla být prvním popudem k jeho hře. Mohou však existovat speciální oblasti, v nichž Budižkničemu převyšuje ostatní: patří mezi ně často schopnost psychologického náhledu. V takovém případě neškodí projevit dotyčnému respekt, jaký si za své mimořádné vlohy zaslouží; jeho postoj se však zásadně liší od neohrabaného úsilí o „získání sebejistoty“. Zjistí-li, že jiní lidé jsou ještě neschopnější než on, může tím dosáhnout hořkého zadostiučnění, ale to je pro něj pouze slabá útěcha. Takové

„získání sebejistoty“ určitě není tím nejrozumnějším léčebným postupem; obvykle se jedná pouze o jeden tah ve hře „Myslím to s vámi dobře“. Jako antiteze „Budižkničemu“ platí zásada, že se nemá pouštět do žádné jiné hry, ale prostě si přestat hrát na „Budižkničemu“.

Antiteze druhé, tvrdší formy této hry je mnohem složitější problém, protože zarputilý Budižkničemu se snaží vyprovokovat svou hrou nikoliv smích nebo posměch, ale bezradnost nebo podráždění; s takovou reakcí si dovede velmi dobře poradit, protože vyhovuje jeho vyzývacímu chování „Tak si ze mě vystřelte!“ Vyhrává tedy v každém případě. Jestliže Beránek proti tomu nic neudělá, pak to znamená, že je bezmocný, a učiní-li něco, pak to značí, že je podrážděný. Proto lidé jako Budižkničemu mají sklon ke hře „A nemohl byste — Ano, ale“, z níž mohou vyzískat stejné uspokojení v mírnější formě. V takovém případě není řešení snadné a pravděpodobně se ani nenajde dřív, dokud psychiatři neproniknou hlouběji do psychodynamiky této hry.

7/ Protéza

TEZE. Nejdramatičtější formou „Protézy“ je „právní nezpůsobilost v důsledku nepřičetnosti“. V terminologii přenosu se to dá vyjádřit následovně: „Co můžete čekat od člověka, který je duševně tak narušen jako já — myslíte, že se můžu ovládnout a přestat zabíjet lidi?“ Zločinec tím přímo vyzývá porotu, aby odpovíděla takto: „Ovšemže ne — jak bychom od vás mohli žádat, abyste se tak omezoval!“ Hraje-li se „nezpůsobilost v důsledku nepřičetnosti“ v oblasti zákona, je pro americkou kulturu přijatelná a neliší se od téměř všeobecně uznávané zásady, že jedinec může trpět psychózou tak hlubokou, že žádný rozumný člověk po něm nemůže žádat, aby odpovídal za své činy. Opilství v Japonsku platí při násilném chování jako omluva a provinilci jsou zbaveni odpo-

vědnosti všeho druhu (podle informací, jichž se autorovi dostalo).

Teze „Protézy“ zní: Co můžete čekat od člověka, který má protézu? Jestliže se to vyjádří takovým způsobem, pak je třeba odpovědět, že od člověka s dřevěnou nohou se toho ovšem moc čekat nedá, ale aspoň to, že si bude sám řídit svůj invalidní vozík. Vyskytují se i opačné případy — například za druhé světové války se v jedné vojenské nemocnici objevil na chirurgii člověk s protézou, který velmi často předváděl moderní tance a ovládal je skutečně zcela suverénně. Existují také slepci, kteří se věnují advokacii a zastávají politické funkce (jeden je právě starostou v autorově bydlišti), ohluchlí lidé, kteří se zabývají psychiatrií, a bezrucí, kteří umějí psát na stroji.

Pokud člověk, který trpí skutečnou nebo přehnanou nebo domnělou tělesnou vadou, je se svým údělem spokojen, neměl by asi nikdo do jeho stavu zasahovat. Ale v tom okamžiku, kdy se postižený podrobí psychiatrickému léčení, vzniká otázka, dove-de-li skutečně vytěžit ze svého života všechno, co se dá, a je-li schopen pozvednout se nad své nedostatky. Lékař ve Spojených státech pracuje v takovém případě proti mínění veliké masy vzdělané veřejnosti. Dokonce i nejbližší příbuzní pacienta, kteří si nejhlasitěji stěžovali na nepohodlí způsobené jeho neduhem, mohou eventuálně na lékaře i zanevřít. Pro psychiatra zabývajícího se analýzou her je to zcela pochopitelné, jeho úkol ovšem není proto o nic snazší. Jestliže se u takového pacienta projeví náznak toho, že se ze svého neduhu vykřeše sám, všichni lidé, kteří s ním hráli „Myslím to s vámi dobře“, se cítí ohroženi nečekaným přerušením hry a někdy používají téměř neuvěřitelných prostředků k tomu, aby zabránili úplnému vyléčení.

Koktavý klient slečny Beránkové, o němž byla zmínka při rozboru „sociálního případu“, je názorným příkladem obou eventualit. Tento člověk provozoval klasickou formu hry

„Protéza“. Nebyl schopen najít si zaměstnání, což zcela správně přičítal faktu, že koktá, protože jediné, co ho podle jeho slov zajímalo, byla práce prodavače. Jako svobodný občan měl právo hledat si zaměstnání v jakémkoliv oboru podle vlastní volby, ale jako koktavý člověk vyvolával svým rozhodnutím pochybnosti o čistotě svých úmyslů. Když se slečna Beránková pokusila překazit jeho hru, zachovala se k ní dobročinná agentura velmi nespravedlivě.

„Protéza“ se projevuje zvláště zhojně v klinické praxi, protože pacient může narazit na lékaře, který provozuje stejnou hru se stejnou záminkou, takže zlepšení pacientova zdravotního stavu je nemožné. Toho se dá poměrně snadno docílit v případě „ideologické nezpůsobilosti“, a sice takto: „Co můžete čekat od člověka, který žije v takové společnosti, jako je naše?“ V jednom konkrétním případě pacient k tomu připojil ještě i „psychosomatickou nezpůsobilost“: „Co můžete čekat od člověka, u kterého se projevují psychosomatické symptomy?“ Ten člověk navštívil postupně celou řadu psychiatrů, kteří byli ochotni uznat jednu nezpůsobilost, nikoli však druhou, takže nikdo z nich mu neusnadnil jeho současnou pozici tím, že by uznal obě záminky, ani ji nezviklal tím, že by obě odmítl. Takže postižený mohl kdekomu dokazovat, že psychiatrie lidem nijak nepomáhá.

Mezi záminky, jichž pacienti používají jako omluvy pro své nenormální jednání, patří například chřipka, zranění hlavy, občasná duševní napětí nebo napětí pramenící z moderního způsobu života, americká kultura a ekonomický systém. Vzdělaný pacient si snadno najde věrohodnou záminku pro podporu svých tvrzení. „Piji, protože jsem Ir.“ „Tohle by se nemohlo stát, kdybych žil v Grónsku nebo na Tahiti.“ Je však skutečností, že pacienti ať už v nemocnicích grónských nebo tahitských nebo v tamějších ústavech pro duševně choré se velmi podobají těm, kteří se léčí v amerických státních sanatoriích^{1/}. Zvláštní záminky jako „Kdyby nebylo jich“ nebo

„Oni mě k tomu dohnali“ by měly být jak v klinické praxi, tak i při výzkumných sociálních projektech vždy podrobeny pečlivému zkoumání.

Poněkud rafinovanější jsou takové záminky jako například: Co můžete čekat od člověka, který (a) pochází z rozvrácené rodiny, (b) je nervově chorý, (c) se podrobuje analýze nebo (d) trpí nemocí známou jako alkoholismus? Vrcholem takových záminek jsou slova: „Ale jestli toho nechám, nebudu schopen svůj stav analyzovat a pak se nikdy nezotavím.“

Doplňkem „Protézy“ je „Rikša“, jehož teze zní: „Kdyby v tohlehle městě měli aspoň rikši (ptakopysky), (dívky, které umějí luštit egyptské hieroglyfy), nikdy bych se byl nedostal do takové bryndy.“

ANTITEZE. Antiteze „Protézy“ není obtížná, jestliže psychiatr dokáže jasně rozlišit svého vlastního RODIČE od DOSPĚLÉHO a jestliže cíl, k němuž léčení směřuje, je oběma stranám stejně jasný.

Z RODIČOVSKÉHO stanoviska může být lékař buď „dobrý“, nebo „drsný“ RODIČ. Jako „dobrý“ RODIČ může uznat pacientovu záminku, zvláště je-li v souladu s jeho vlastním názorem nebo i s rozumným vysvětlením, že lidé nejsou odpovědní za své činy, dokud jejich léčení neskončilo. Jako „drsný“ RODIČ může lékař odmítnout pacientovu záminku a pustit se do souboje s jeho vůlí. Hráč „Protézy“ však oba tyto postoje už dávno zná a dobře ví, jak z každého jednotlivě vytěžit pro sebe co největší uspokojení.

Jako DOSPĚLÝ odmítne lékař obě tyto možnosti. Když se ho pacient zeptá: „Co můžete čekat od nervově chorého člověka?“ (nebo se vmlouvá v té chvíli na jakoukoliv záminku), odpověď psychiatra zní: „Já nečekám vůbec nic. Jde však o to, co čekáte sám od sebe?“ Jediným požadavkem psychiatra je, aby mu pacient na tuto otázku vážně odpověděl, a jeho jediným ústupkem je souhlas, že si pacient může ponechat dostatečně dlouhou dobu na odpověď; ta může přijít za šest

týdnů nebo i za šest měsíců, záleží to na vzájemných vztazích mezi pacientem a lékařem i na tom, jakým léčením už dotyčný prošel.

Odkazy

- ^{1/} V E. Berne, „The Cultural Problem: Psychopathology in Tahiti“ (Kulturní problém: psychopatologie na Tahiti), *American Journal of Psychiatry*, č. 116, str. 1076-1081, ročník 1960.

Kapitola dvanáctá

Neškodné hry

Psychiatr, který má nejlepší a pravděpodobně i jedinou možnost důkladného studia her, jedná bohužel téměř výlučně s lidmi, které jejich hry přivedly do svízelné situace. To znamená, že hry, jež má klinický výzkum k dispozici, jsou v určitém smyslu slova hry „škodlivé“. A jelikož podle platné definice jsou hry založeny na druhotných přenosech, musí se ve všech vyskytovat určité nebezpečí zneužití. Z těchto důvodů, praktického na straně jedné a teoretického na straně druhé, stává se hledání „neškodné“ hry obtížným úkolem. „Neškodná“ hra se dá definovat jako taková hra, jejíž společenský přínos převažuje nad složitostí jejích motivací, zvláště vyrovnal-li se hráč s těmito motivacemi bez malichernosti nebo cynismu. To značí, že „neškodná“ hra bude ta, jež jednak působí dobro ostatním zúčastněným a jednak přispívá i k růstu osobnosti toho aktéra, který je „v tom“. I při těch nejlepších formách společenské činnosti a organizací bývá velké množství času věnováno hraní her, a proto je třeba vynaložit stejné úsilí i na hledání her „neškodných“. Naše kniha nabízí několik příkladů, ale je nutno doznat, že počet ani kvalita zde uvedených „neškodných“ her nejsou dostačující. Patří mezi ně: „Odborník na dovolené“, „Kavalír“, „Dobrodinec“, „Všeuměl“ a „Ještě budou rádi, že mne poznali“.

1/ Odborník na dovolené

TEZE. Přísně řečeno jedná se spíše o zábavu než o hru, která nesporně prospívá všem zúčastněným. Americký listonoš, který odjede do Tokia, aby vypomohl při roznášení pošty svému japonskému kolegovi, nebo americký specialista na nemoci ušní, krční a nosní, který stráví svou dovolenou v nemocnici na Haiti, se budou pravděpodobně cítit stejně osvěženi a budou mít v zásobě stejné množství historek, jako kdyby lovili lvy v Africe nebo strávili svůj čas jízdou autem po transkontinentálních dálnicích. Různé mírové instituce dávají v současné době „odborníkům na dovolené“ své oficiální požehnání.

„Odborník na dovolené“ se však stává hrou, jestliže celá práce vyplývá z nějaké vedlejší pohnutky, a je pouze záminkou k dosažení něčeho jiného. Avšak i za takových okolností si udržuje svou konstruktivní povahu a je jednou z těch chvályhodnějších zástěrek pro jinou činnost, jež také může být konstruktivní.

2/ Kavalír

TEZE. Tuto hru provozují muži, kteří se jakýmkoliv způsobem vymanili ze sexuálního tlaku — mohou to být i mladí muži žijící ve spokojeném manželství nebo podobném svazku, častěji však starší pánové, kteří se už dovedli smířit s monogamií nebo celibátem. Když se takový vyrovnaný pan Liška setká se žádoucí ženskou bytostí, využije každé příležitosti, aby mohl zdůrazňovat její půvaby, nikdy však nepřekročí meze dané jejím postavením, okamžitou společenskou situací nebo požadavky dobrého vkusu. Ale v daném prostoru plně rozvine svou vynalézávost, nadšení i originalitu. Jeho cílem není ženy svádět, ale předvést jim, jak dokonale ovládá umění

dokonalého dvoření. Vnitřní sociální zisk vyplývá z radosti, kterou Kavalír působí ženě svým nevinným mistrovstvím flirtu, i v tom, že žena náležitě jeho obratnost ocení. Za zvlášť příznivých podmínek, kdy si oba partneři uvědomují skutečnou podstatu této hry, mohou ji se stoupajícím potěšením na obou stranách rozvíjet až k určité výstřednosti. Muž světaznalý ví vždycky, kdy má přestat, a nebude pokračovat až za tu hranici, kde už přestává být (z jejího hlediska) zábavný nebo kde se kvalita jeho nabídek začíná horšit (z hlediska jeho pýchy nad vlastní zdatností). Pro vnější sociální zisk hrají „Kavalíra“ například básníci, kteří se o uznání kvalifikovaného kritika nebo společnosti vůbec zajímají stejně nebo i více než o reakci inspiroující dámy.

Zdá se, že Evropané v milostných románech nebo Britové v poezii měli pro tuto hru vždy více schopností než Američané. Ve Spojených státech se této hře věnují většinou jenom vyznavači „zahrádkářské“ školy poezie: vaše oči jsou jako trnky, vaše rty sladké jako maliny a podobně. Kavalír zahrádkářského typu se v eleganci projevu stěží může srovnávat s výtvary Herricka* a Lovelace* nebo dokonce s cynickými, avšak barvitými díly Rochesterera* a Dorséta*.

ANTITEZE. Má-li žena dobře sehrát svou roli, vyžaduje to od ní trochu rafinovanosti, a odmítne-li hrát vůbec, pak je asi velmi mrzutá nebo hloupá. Vhodným doplňkem „Kavalíra“ je varianta hry „Vy jste báječný, pane Kocourek!“ (BAKO) nebo ještě lepší verze „Žasnu, jak jste důmyslný, pane Kocourek“. Reaguje-li žena mechanicky nebo není-li dost vnímavá, může Kavalírovo dvoření opětovat pouze obyčejným BAKO, ale tentokrát míří vedle; pan Liška totiž nenabízí k ocenění sám sebe, ale svůj smysl pro poezii. Nerudná

* Robert Herrick 1591—1674, angl. básník, Richard Lovelace 1618 až 1658, angl. básník, John W. Rochester 1674—1680, angl. básník a satirik, Charles S. Dorsét 1638—1706, angl. básník a satirik (pozn. př.).

žena uplatňuje jako brutální antitezi druhý stupeň „Hry s ohněm“ („Koukej mazat!“). Třetí stupeň „Hry s ohněm“, ke kterému by se některá žena mohla uchýlit, by byl ovšem za těchto okolností neobyčejně tupou reakcí na mužovo dvoření. Je-li žena pouze hloupá, oddá se prvnímu stupni „Hry s ohněm“; bude přijímat poklony, které lichotí její marnivosti, a opomene ocenit tvůrčí úsilí a schopnosti Kavalíra. Obecně platí zásada, že žena zkazí celou hru, jestliže ji pokládá více za pokus o svádění než za ukázkou dobrých způsobů.

PŘÍBUZNÉ HRY. „Kavalíra“ jako hru je třeba odlišit od postupů a operací, jež se uplatňují při běžném dvoření; v takovém případě se jedná o přímý přenos bez vedlejších pohnutek. Ženský protějšek „Kavalíra“ je možné výstižně nazvat „Lichometnice“; často ji hrávají zalétne dámy v „nejlepších letech“.

částečná analýza

CÍL: Vzájemný obdiv.

ROLE: *Básník*, Vděčná inspirace.

SOCIÁLNÍ MODEL: DOSPĚLÝ-DOSPĚLÝ.

DOSPĚLÝ: „Vidíte, jak je vám se mnou dobře.“

DOSPĚLÁ: „Ach, mně je s vámi tak dobře!“

PSYCHOLOGICKÝ MODEL: DÍTĚ-DÍTĚ.

DÍTĚ (muž): „Vidíte, jaká slovička si dovedu vymyslet!“

DÍTĚ (žena): „Ježíš, vy jste tak děsně chytrý!“

ZISK: (1) Vnitřní psychologický — tvořivost a ujištění o vlastní přitažlivosti. (2) Vnější psychologický — možnost vyhnout se odmítnutí nežádoucích sexuálních návrhů. (3) Vnitřní sociální — „Kavalír“. (4) Vnější sociální — ten je možno opominout. (5) Biologický — vzájemná pohlazení. (6) Existenční — „Vím, jak dát životu pŕvab“.

3/ Dobrodinec

TEZE. Pana Lišku nutí určité pohnutky k tomu, aby neustále někomu pomáhal. Možná že činí pokání za nějaký starý hřích nebo zakrývá nějaký současný přestupek nebo si chce nadělat přátele, aby jich později mohl zneužít, nebo si potřebuje upevnit svůj prestiž. Ale prověřuje-li někdo motivace jeho činů, musí mu za ně vzdát také patřičnou úctu. Koneckonců, lidé někdy zakrývají staré prohřešky také tím, že páchají ještě horší skutky a snaží se přimět své bližní k povolnosti spíše vyvoláváním strachu než velikorysostí a často dávají přednost špatným způsobům před dobrými. Někteří „dobrodinci“ se zajímají více o soutěžní prvky dobročinnosti než o ni samu: „Já jsem věnoval více peněz (uměleckých předmětů, akrů půdy) než vy.“ Jsou-li však prověřovány jejich pohnutky, musí se i v takovém případě přiznat, že jejich soutěžení je konstruktivní, vždyť je na světě tolik lidí, kteří provádějí raději nekalou soutěž. Většina lidí (nebo národů), kteří si hrají na „Dobrodince“, mají přátele i nepřátele a pravděpodobně ti i oni pokládají své city za oprávněné. Nepřátelé útočí na motivace jejich činů a bagatelizují je, zatímco přátelé jsou „dobrodincům“ za prokázané dobro vděční a snaží se bagatelizovat jejich pohnutky. Proto takzvaná „objektivní“ diskuse o této hře není prakticky možná. Lidé, kteří o sobě prohlašují, že jsou nestranní, dají brzy najevo, vůči komu nebo čemu jsou nestranní.

Tato hra jako manévr určitého vykořisťování tvoří základnu velikého množství „veřejných vztahů“ ve Spojených státech. Klienti jsou však rádi, když se do téhle hry zapletou, a proto se pravděpodobně jedná o tu nejpříjemnější a nejkonstruktivnější komerční hru. V jiných souvislostech se „Dobrodinec“ vyskytuje ve zcela zavrženíhodné formě jako tříčlenná rodinná hra, v níž otec i matka usilují o přízeň svého potomka. Ale i zde je třeba zdůraznit, že volbou „Dobrodince“

se hráči zbavují určitého podezření, protože by si jinak mohli vybrat kterýkoliv z velmi nevhodných způsobů soutěžení — například: „Mamičku bolí hlava mnohem víc než tatínka“ nebo „Proč máš tatínka radši než mne?“

4/ Všeuměl

TEZE. V tomto případě se jedná spíše o životní scénář nežli o hru, třebaže má všechny aspekty hry. Velmi vzdělaný a inteligentní člověk se mimo své vlastní povolání naučí všemu možnému, nač jeho síly stačí. Když pak jde do důchodu, odstěhuje se z velikého města, kde zastával významné postavení, někam na venkov. Tam brzy vejde ve známost, že lidé mohou za ním přijít a světit mu své problémy všeho druhu — od vadného motoru až k senilnímu dědečkovi, a že on jim pomůže buď sám, je-li to v jeho silách, anebo jim poradí, na kterého kvalifikovaného odborníka se mají obrátit. A tak se tento člověk brzy uplatní v novém prostředí jako Všeuměl, který si nečiní nárok na žádné odměny, ale je vždy ochoten každého vyslechnout. V nejlepší podobě provozují tuto hru lidé, kterým stojí za to, aby navštívili předem psychiatra, přišli tak na kloub svým motivacím a dali si poradit, jakým omylům se mají vyhnout, než se v této roli natrvalo zabydlí.

5/ Ještě budou rádi, že mne poznali

TEZE. Jedná se o poněkud cennější a chvályhodnější variantu hry „Já jim ukážu!“, která se vyskytuje ve dvou podobách. Pan Liška při destruktivní hře „jim ukáže“ tím, že jim způsobí škodu. Tímto manévrem se může dostat do nadřazeného postavení, a to ne z nějakých prestižních nebo materiálních důvodů, ale proto, že mu tento způsob umožňuje,

aby dal průchod své nevraživosti. Vloží-li se Liška do konstruktivní verze, pak pracuje tvrdě a vynakládá veškeré úsilí, aby získal prestiž; nechce tím prokázat svou zdatnost a své skutečné nadání (třebaže i tyto prvky mohou hrát určitou roli) ani způsobit svým nepřátelům přímou škodu, ale přimět je, aby se užírali závistí a litovali, že se k němu nechovali lépe. Ve hře „Ještě budou rádi, že mne poznali“ nepracuje Liška proti zájmům svých dřívějších společníků, ale pro jejich blaho. Chce jim dokázat, že jednali správně, když se k němu chovali přátelsky a uctivě, a přesvědčit je také pro klid jejich duší, že jejich úsudek byl správný a že se v něm nemýlili. Aby si zajistil vítězství v této hře, musí být jeho prostředky stejně jako i cíle naprosto čestné a v tomto aspektu stojí tato hra vysoko nad „Já jim ukážu!“. Obě hry — „Já jim ukážu!“ i „Ještě budou rádi...“ — bývají někdy spíš druhotným ziskem z úspěchu než skutečnými hrami. Těmi se stávají tehdy, jestliže se pan Liška zajímá více o to, jaký dojem vyvolá u svých přátel nebo nepřátel, než o úspěch svého počínání.

Část třetí

Pozadí her

Kapitola třináctá

Význam her

1/ Hry se přenášejí z generace na generaci. Stopy oblíbené hry každého jedince je možno sledovat zpět k jeho rodičům a prarodičům i kupředu k jeho dětem; tito potomci zas — nedojde-li k nějakému úspěšnému zákroku — jim naučí svá vnoučata. Analýza her má tedy mohutnou historickou základnu, jež prokazatelně sahá aspoň sto let zpět do minulosti a promítá se přinejmenším aspoň do budoucích padesáti let. Přetržení tohoto řetězu, jenž spojuje pět nebo i více generací, může mít geometricky progresivní účinky. Existuje mnoho živých jedinců, z nichž každý má více než dvě stě potomků. Hry se mohou z jedné generace na druhou vytrácet nebo měnit, zdá se však, že lidé projevují silnou tendenci vstupovat do úzkých svazků s těmi, kdož provozují hry stejné skupiny, dokonce i stejného druhu. To nazýváme *historickým* významem her.

2/ „Výchova“ dětí spočívá především v tom, jak je naučit, které hry mají hrát. Různé kultury nebo různé společenské třídy dávají přednost určitým typům her a různé kmeny nebo rodiny dávají přednost jejich určitým variantám. To je *kulturní* význam her.

3/ Hry jsou jakoby pojítkem mezi zábavou a důvěrnými vztahy. Zábavy častým opakováním začínají nudit stejně jako různé večírky na oslavu povýšení. Důvěrné vztahy vyžadují

přísnou obezřelost a RODIČ, DOSPĚLÝ i DÍTĚ se jí podvědomě brání. Společnost nelibě nese upřímnost a odkazuje ji do soukromí; zdravý rozum ví, že upřímnost se vždycky může setkat s výt-kami, a DÍTĚ se jí rovněž podvědomě bojí, protože projevit upřímnost znamená vydat se napospas. Aby lidé tedy unikli jednotvárnosti zábav a nemuseli se vystavovat nebezpečí dů-věrných styků, většinou se raději smíří s hrou, když už se na-skytne; hra proto tvoří náplň podstatné části těch zajímavějších hodin společenského styku. To je *sociální* význam her.

4/ Lidé si vybírají za přátele, společníky nebo důvěrné druhy ty lidi, kteří hrají tytéž hry jako oni sami. Proto každý, kdo je „někdo“ v určité společenské vrstvě (aristokracie, party mladis-tvých, společenské kluby, universitní koleje ap.), chová se tak, že to členům jiné společenské vrstvy připadá někdy zcela nepo-chopitelné. Naopak zase každý člen určité společenské vrstvy může — změnil-li své hry — čekat, že bude z dosavadního prostředí vypuzen, zjistí však, že bude vítán v jiných společ-enských kruzích. To je tedy *osobní* význam her.

Poznámka

Čtenář už nyní snad dospěl k tomu, že dokáže vystihnout zá-kladní rozdíl mezi matematickou analýzou her a analýzou přenosu ve hrách. Matematická analýza her počítá s aktéry, kteří uvažují zcela racionálně. Analýza přenosu se zabývá hra-mi, které jsou neracionální nebo vysloveně iracionální, a tedy skutečnější.

Kapitola čtrnáctá

Hráči

Narušení lidé provozují mnohé hry s největším záplem; obecně platí, že čím víc jsou narušení, tím tvrději hrají. Je však pozoruhodné, že někteří schizofrenici hry zdánlivě odmítají a hned od začátku vyžadují naprostou upřímnost. V každodenním životě se s největším přesvědčením pouštějí do her jedinci těchto skupin: Morousi a Snobi nebo Copafi.

Morous je člověk, který se hněvá na svou matku. Při dalším zkoumání vyjde najevo, že se na ni zlobí už od raného dětství. Často má pro svůj hněv dobré DĚTSKÉ důvody: možná že ho matka v kritickém období jeho dětství nechala na holičkách tím, že onemocněla a odešla do nemocnice nebo přivedla na svět příliš mnoho sourozenců. Někdy je to „nechání na holičkách“ záměrnější; možná že ho matka nechala adoptovat, aby se mohla znovu provdat. V každém případě je chlapec od té doby mrzutý. Nemá rád ženy, třebaže se někdy chová jako donchuán. Protože se morous do mrzuté nálady záměrně nutí, může v kterékoliv životní situaci změnit své rozhodnutí tvářit se zakaboněně, stejně jako když byl malý a nechtěl si nechat ujít něco dobrého k večeři. Příčiny, jež vedou u dospělého morouse ke zrušení takového rozhodnutí, bývají stejné jako u malého chlapce. Je pro něj důležité, aby se neshodil, a proto se mu musí nabídnout něco cenného výměnou za jeho právo na rozmrzelost. Například hru na „Psychiatrii“, která

by se jinak mohla táhnout několik let, může pacient někdy ukončit, rozhodne-li se změnit svou mrzutou náladu. Vyžaduje to pečlivou průpravu pacienta, vhodné načasování i způsob přístupu. Neobratnost nebo pohružky ze strany psychiatra nebudou mít na rozmrzelého pacienta o nic lepší účinek než kázání na zakaboněného kluka; po delší době se pacient může lékaři i pomstít za nevhodné zacházení, stejně jako malý chlapec oplátí rodičům necitlivé jednání.

S morousy ženského rodu je to stejné — *mutatis mutandis* — zlobí-li se na svého otce. Psychiatr se musí s ještě větší diplomacií zabývat jejich „Protézou“ („Co můžete čekat od ženy, která měla takového otce jako já?“). Jinak riskuje, že ho pacientka hodí do stejného pytle s „muži, kteří jsou zrovna takoví jako můj otec“.

Každý člověk má v sobě kousek snoba, ale účelem analýzy her je omezit tento jev na minimum. Snob je člověk, který je nadměru citlivý na RODIČOVSKÝ vliv. Proto jeho DOSPĚLÉ zpracování informací a DĚTSKÁ spontánnost se v kritických okamžicích pravděpodobně střetnou a výsledkem bude nevhodné nebo výstřední jednání „snoba“. V krajních případech splývá „snob“ s „patolízalem“, „chvastounem“ a „šplhounem“. „Snob“ však nesmí být zaměňován za rozpolceného schizofrenika, jehož RODIČ je nečinný a DOSPĚLÝ takřka nečinný, takže schizofrenik se musí vyrovnávat s okolním světem ve stavu ego zmateného DÍTĚTE. Je zajímavé, že výraz „snob“ se používá běžně pouze jako označení mužů nebo ve vzácných případech mužatek. „Netýkavka“ je dokonce více „copař“ než „snob“; ...netykavka“ je výraz vyhrazený obvykle ženám, ale občas se jím označují i muži, kteří mají poněkud zženštilé sklony.

Kapitola patnáctá
Názorný příklad přenosu

Věnujte pozornost následujícímu dialogu mezi pacientkou (P) a lékařem (L):

P: „Víte, co mě napadlo? — že od nynějška budu přesná.“

L: „Vynasnažím se, abych vám to usnadnil.“

P: „O vás mi přitom nejde. Dělán to kvůli sobě... Zkuste, jestli uhodnete, jakou známku jsem dostala při písemné zkoušce z historie!“

L: „Minus jedna.“

P: „Jak to víte?“

L: „Protože se bojíte dostat výbornou.“

P: „Ano, udělala jsem to na výbornou, ale pak jsem si to celé znovu prošla, vyškrtla tři správné odpovědi a místo nich jsem dosadila chybné.“

L: „Víte, že se mi náš rozhovor líbí? Je docela rozumný.“

P: „Včera večer jsem uvažovala o tom, jaký jsem už udělala pokrok. Vypočítala jsem si, že jsem už jenom sedmnáctiprocentní cvok.“

L: „Dobrá, dnes to není zatím ani jedno procento, takže máte právo odečíst si v příštím kole čtyřiatřicet procent.“

P: „Začalo to vlastně před šesti měsíci; dívala jsem se do hrnku s kávou a poprvé jsem ho uviděla v pravém světle. A víte, jak je to se mnou teď — jak slyším zpívat ptáky a jak se

dívám na lidi a jak oni tam opravdu jsou jako lidi, a co je vůbec nejlepší — jsem tam skutečně i já. A nejenom tam, teď například jsem i tady. Tuhle jsem stála před jedním obrazem v umělecké galerii a přišel ke mně nějaký člověk a povídá: „Ten Gauguin je hezký, vidíte?“ Tak jsem mu odpověděla: „Vy se mi taky líbíte.“ A šli jsme spolu ven a vypili si něco spolu a on je to vlastně docela prima chlapík.“

To je ukázka rozhovoru mezi dvěma nezávislými DOSPĚLÝMI, oproštěného od projevů „cvokařiny“ nebo „hraní“; je k němu třeba dodat pár připomínek:

„Víte, co mi napadlo? — že od nynějška budu přesná.“ Toto prohlášení vychází ze skutečnosti. Pacientka totiž téměř nikdy nepřišla včas. Tentokrát ano. Kdyby dochvilnost byla jenom záměrem, aktem „pevné vůle“, příkazem, který RODIČ uložil DÍTĚTI S vědomím, že nebude dodržen, pak by to pacientka ohlásila předem: „Tentokrát je to naposled, co jsem přišla pozdě.“ To by byl pokus o hru. Avšak oznámení pacientky ničím takovým nebylo. Bylo to DOSPĚLÉ rozhodnutí — plán, nikoliv záměr. Pacientka pak byla i nadále přesná.

„Vynasnažím se, abych vám to usnadnil.“ Nejednalo se o „podpůrné“ prohlášení psychiatra ani o první tah další hry „Myslím to s vámi dobře“. Pacientka přicházela na řadu vždy poté, co si lékař udělal přestávku na svačinu. Protože chodila pravidelně pozdě, navykl si na delší přestávku a chodil pozdě také. Když pacientka učinila své prohlášení, psychiatr poznal, že to myslí vážně, a potvrdil to svými slovy. Tento přenos je DOSPĚLÁ smlouva, kterou pak oba dodržovali, a není možno pokládat ji za DĚTSKÉ škádlení RODIČOVSKÉ osobnosti, která vzhledem ke svému postavení cítí, že je nucena představovat „hodného tatíčka“ a říkat, že poskytne DÍTĚTI všemožnou podporu.

„O vás mi přitom nejde.“ Pacientka těmito slovy zdůrazňuje, že její dochvilnost vyplývá z pevného rozhodnutí a ni-

koliv ze záměru, kterého by bylo možno zneužít jako součásti zdánlivě přizpůsobivé hry.

„Hádejte, jakou známku jsem dostala!“ Oba si nyní uvědomují, že se jedná o zábavu, a zcela klidně se jí věnují. Psychiatr nemusí pacientce dokazovat svou bystrost a naznačovat, že se jedná pouze o zábavu, což on hned poznal, a ani ona se jí nemusí zříkat jenom proto, že se tomu říká zábava.

„Minus jedna.“ Lékař svou pacientku zná a ví, že to je jediná známka, jakou může dostat, a nemá důvod, proč by jí to neřekl. Předstíraná skromnost nebo strach z omylu by ho mohly přimět k tomu, aby předstíral, že to neví.

„Jak to víte?“ To je DOSPĚLÁ otázka a ne hraní na „Vy jste báječný“, a zaslouží si proto patřičnou odpověď.

„Ano, udělala jsem to na výbornou.“ Teď se jedná o skutečnou zkoušku. Pacientka se netrápí nějakým rozumovým vysvětlováním nebo omluvami, ale čelí svému DÍTĚTI zpříma.

„Víte, že se mi náš rozhovor docela líbí?“ Tato slova i další položertovné poznámky jsou výrazem DOSPĚLÉHO respektu, do něhož je snad přimícháno trochu RODIČOVSKO-DĚTSKÉ zábavy, kterou si opět oba svobodně zvolili, a oba si to uvědomují.

„Poprvé jsem ho uviděla v pravém světle.“ Pacientka má nyní právo na svůj vlastní druh poznání a už nemusí vidět hrnky s kávou a lidi tak, jak ji k tomu vedli její rodiče. „Teď například jsem i tady.“ Už nežije v budoucnosti nebo v minulosti, ale může se o nich stručně zmínit, slouží-li to užitečnému účelu.

„Tak jsem odpověděla: ‚Vy se mi taky líbíte.‘“ Už nemusí plynout časem, aby si hrála na „Uměleckou galérii“ s novým návštěvníkem, třebaže by mohla, kdyby se jí zachtělo.

Co se týče lékaře, nemá pocit, že by musel hrát „Psychiatrii“. Naskytlo se mu několik příležitostí, aby dal na přetřes otázku obrany, přenosů a symbolické interpretace, mohl však

tyto prvky odsunout stranou bez pocitu jakékoliv úzkosti. Z hlediska budoucích potřeb by však bylo skutečně stálo za to zjistit, které otázky pacientka vyškrtla ze své písemky. Během zbytku návštěvy se však bohužel tu a tam projevilo zbylých sedmnáct procent „cvoka“ v pacientce a osmnáct procent zbylých v lékaři. Vcelku vyvolává uvedený postup aktivitu oživenou troškou zábavy.

Kapitola šestnáctá

Nezávislost

Získání nezávislosti se u pacienta projevuje uvolněním nebo obnovením tří schopností: poznání, spontánnosti a důvěrnosti.

Poznání. Poznání znamená, že člověk je schopen vidět hrnek s kávou a slyšet zpěv ptáků vlastním způsobem a nikoliv tak, jak byl k tomu veden. Z dobrých důvodů se dá předpokládat, že vidění a slyšení má pro děti jinou kvalitu než pro dospělé^{1/} a že v prvních letech života se u dětí projevuje vyšší estetika a nižší intelekt. Malý chlapec vidí ptáky a naslouchá jejich zpěvu s rozkoší. Pak se objeví „hodný tatínek“ a cítí, že by se měl se synem „podělit“ o své zkušenosti a pomoci mu „ve vývoji“. Řekne proto: „To je sojka a tamto špaček.“ V tom okamžiku, kdy se chlapec začne zajímat, který pták je sojka a který špaček, už nevidí ptáky a neslyší je zpívat. Musí je vidět a slyšet tak, jak si to přeje jeho otec. Otce vedou k jeho jednání dobré důvody, protože jen málo lidí si může dovolit, aby strávili život nasloucháním ptačímu zpěvu, a proto čím dříve začne u synáčka s „výchovou“, tím lépe. Možná že chlapec, až vyroste, bude ornitologem. Mnoho členů lidské rasy tak ztratilo schopnost stát se malíři, básníky nebo hudebníky a nemohou už ani vidět a slyšet přímo, i kdyby si to mohli dovolit; musí všechno přijímat z druhé ruky. Opětnému nabytí této schopnosti říkáme zde „poznání“. Po psycholo-

gické stránce je poznání eidetickou vnímavostí, jež se pojí s eidetickou představivostí.^{2/} Eidetická vnímavost existuje snad také — aspoň u určitých jedinců — v oblastech chuťových, čichových a kinestetických a umožňuje zrod umělců v těchto oborech: šéfkuchaře, výrobce parfémů a tanečníky, jejichž věčným problémem je nalézt publikum, které by dokázalo ocenit jejich produkty.

Poznání vyžaduje, aby člověk žil zde a nyní, a ne kdekoli v jinde — v minulosti nebo v budoucnosti. Názornou ilustrací těchto možností v americkém životě je rychlá jízda autem ráno do zaměstnání. Rozhodující otázka při tom zní: „Kde je vaše mysl, zatímco vaše tělo je zde?“ — a běžně se projevuje ve třech případech.

1/ Člověk, který nemyslí na nic jiného, než aby dojel do práce včas, je ze všech nejdál. S tělem za volantem svého vozu, s myslí u dveří své kanceláře — nevnímá nic ze svého bezprostředního okolí, jediné to, co se staví do cesty tomu okamžiku, kdy jeho tělo dostihne duši. Takový člověk je „cvok“, který se stará jen o to, co řekne jeho šéf. Nepodaří-li se mu dorazit do práce včas, bude dělat všechno možné, aby tam doběhl celý uřícený. Přizpůsobivé DÍTĚ se ujímá vedení a začíná hrát „Vidíte, jak se snažím“. Zatímco tento muž jede vozem, ztrácí téměř úplně svou nezávislost a jako lidská bytost je v podstatě více mrtvý než živý. Je docela možné, že takto se utvářejí nevhodnější podmínky pro vznik vysokého tlaku nebo srdečních onemocnění.

2/ „Morouse“ na druhé straně nezajímá tolik ani to, zdali dojde včas, ale připravuje si už předem výmluvy, proč přišel pozdě. Smůla, špatně řízená dopravní světla a nemožná jízda nebo tupost ostatních řidičů zapadají dobře do tohoto schématu a jsou vítanou pomocí jeho vzpurnému DÍTĚTI nebo řádnému RODIČI ve hře „Vidíte, k čemu mne dohnali“. Tento člověk také nevnímá své okolí, až na určité prvky, které přispívají jeho hře, takže je živý vlastně jenom napůl. Jeho tělo sedí

ve voze, ale mysl bloudí kolem a pátrá po nejrůznějších přestupcích anebo křivdách.

3/ Vzácnější je „rozený řidič“, pro kterého je řízení vozu příjemnou vědou i uměním. Jak se rychle a obratně prodírá mezi ostatními vozidly, je se svým strojem zajedno. Ani on nevnímá své okolí, všímá si ho pouze potud, pokud mu skýtá prostor k uplatnění jeho zručnosti, jež je sama o sobě odměnou; velmi dobře si však uvědomuje sám sebe i stroj, který tak dobře ovládá, a v tom smyslu tedy žije. Taková jízda vozem je po formální stránce *DOSPĚLOU* zábavou, v níž také řidičovo *DÍTĚ* i *RODIČ* mohou najít hodně uspokojení.

4/ Čtvrtý případ se týká člověka, který si uvědomuje sám sebe a nemíni spěchat, protože prožívá přítomný okamžik se vším, co k němu patří: obloha, stromy i radost z pohybu. Kdyby spěchal, znamenalo by to, že nedbá tohoto okolí a uvědomuje si pouze to, co je mimo jeho dosah, stále ještě daleko vpředu, nebo že bere na vědomí pouze překážky nebo výlučně sám sebe. Jeden Číňan chtěl nastoupit do normálního vlaku podzemní dráhy, avšak jeho americký společník ho upozornil na to, že by mohli ušetřit dvacet minut, kdyby jeli expresem. Učinili tak, a když vystoupili u Ústředního parku, Číňan si k velikému překvapení svého přítele sedl na lavičku a vysvětloval: „Když jsme ušetřili dvacet minut, můžeme si tedy dovolit, abychom si tady chvilku poseděli a potěšili se pohledem na krásné okolí.“

Vnímavý člověk žije, protože si uvědomuje, kde se nachází a co se kolem odehrává. Ví dobře, že po jeho smrti ty stromy tam budou stále ještě stát, ale on už tady dávno nebude, aby se na ně mohl ještě jednou podívat; chce je tedy vidět nyní a vnímat je tak silně, jak je to jen možné.

Spontánnost. Spontánnost znamená svobodu volby — možnost vyjádřit své pocity a vybrat si z těch, jež má k dispozici (*RODIČOVSKÉ*, *DOSPĚLÉ* nebo *DĚTSKÉ* pocity). Spontánnost je osvobození; umožňuje člověku zbavit se nutkání zapojit se

do hry a mít pouze takové pocity, k jakým byl veden.

Důvěrné vztahy. Prožívat důvěrné vztahy znamená přisvojit si nenucenou, od her oproštěnou otevřenost uvědomělé osobnosti a osvobodit eideticky vnímavé, nezkažené DÍTĚ, které v celé své naivitě prožívá svůj život právě nyní a zde. Experimentálně^{3/} je možno dokázat, že eidetická vnímavost vyvolává náklonnost a že upřímnost mobilizuje pozitivní city, takže se může vyskytnout i taková věc jako „jednostranná intimita“, jev velmi dobře známý — třebaže ne pod tímto názvem — profesionálním svůdcům, kteří jsou schopni dobýt svou partnerku, aniž se sami citově angažovali. Dosáhnou toho tím, že povzbuzují svůj protějšek, aby se na ně díval zpřímá a mluvil bez zábran, zatímco svůdník nebo svůdnice dávají najevo pouze velmi dobře ovládanou, předstíranou náklonnost.

Protože důvěrné vztahy jsou v podstatě funkcí přirozeného DÍTĚTE (třebaže vyjádřenou v rámci psychologických a společenských složitostí), mohou se plně rozvinout, nejsou-li narušovány zásahy her. Kazí je obyčejně podléhání RODIČOVSKÉMU vlivu a tento jev se naneštěstí vyskytuje téměř všeobecně. Zdá se však, že děti ve své většině — dokud nejsou úplně zkažené — bývají láskyplné^{4/}, a láskyplnost je základní vlastností intimity, jak se experimentálně projevilo.

Odkazy

- ^{1/} V E. Berne, „Primal Images and Primal Judgment“ (Základní představy a základní úsudky), *Psychiatrie Quarterly*, č. 29, str. 634 — 658, ročník 1955.
- ^{2/} E. R. Jaensch, *Eidetic Imagery* (Eidetická představivost), Harcourt, Brace and Company, New York 1930.

- ^{3/} Tyto experimenty v semináři sociální psychiatrie v San Francisku jsou stále ještě v počátečním stadiu. Účinné využití experimentů týkajících se analýzy přenosu vyžaduje speciální výcvik a zkušenosti, stejně jako účinné využití experimentů v chromatické nebo infračervené spektrofotometri. Rozlišit hru od zábavy není o nic snadnější než rozlišit hvězdu od planety. Viz E. Berne, „The Intimacy Experiment“ (Experimenty v oblasti intimity), *Transactional Analysis Bulletin*, č. 3, str. 113, ročník 1964, a „More About Intimacy“ (Další poznatky o intimitě), tamtéž, č. 3 — str. 125, ročník 1964,
- ^{4/} Některé děti se zkaží nebo vyhladoví velmi brzy (marasmus, kolika) a nikdy nemají možnost prověřit si tuto schopnost.

Kapitola sedmnáctá

Jak získat nezávislost

Rodiče záměrně nebo nevědomky učí své děti již od narození, jak se mají chovat, myslet, cítit a vnímat. Osvobodit se od těchto vlivů není snadná záležitost, protože jsou v dítěti hluboce zakořeněny a v prvních dvou nebo třech desetiletích života jsou také pro biologické i sociální přežití nezbytné. Takové osvobození je vůbec možné jen proto, že jedinec je vlastně nezávislá osobnost, to značí, že je schopen poznání, spontánnosti a intimity a má určitou volnost rozhodnout se, které části učení svých rodičů přijme. Ve specifických okamžicích raného věku se dítě rozhodne, jak se tomuto učení přizpůsobí. Může se mu později vymknout proto, že jeho přizpůsobivost je založena na celé řadě rozhodnutí, že tedy nejde o trvalý stav, ale je možné — za příznivých okolností — učinit také rozhodnutí opačná.

Získání nezávislosti vyplývá tedy z toho, že člověk dokáže odvrhnout všechny ty malichernosti, o nichž byla zmínka v kapitolách třinácté, čtrnácté a patnácté, A toto jeho rozhodnutí není nikdy konečné: člověk se neustále brání, aby nezapadl zpět do starých kolejí.

V souladu s pojednáním v kapitole třinácté můžeme říci, že člověk se musí nejdříve zbavit tíhy celé kmenové nebo rodinné historické tradice jako v případě vesničanů Margarety Meadové z Nové Guineje^{1/}; pak se musí každý jedinec

vymknout vlivu rodinného, společenského i kulturního prostředí. Stejně by se měl zachovat k požadavkům soudobé společnosti vcelku, a konečně je třeba, aby člověk částečně nebo úplně obětoval výhody, jež mu plynou z jeho bezprostředního sociálního okruhu. Pak se musí vzdát všech snadných požitků a odměn z postoje „morouse“ nebo „snoba“, jak o tom byla řeč v kapitole čtrnácté. Chce-li jedinec toho dosáhnout, musí si osvojit osobní i společenskou kontrolu, takže všechny skupiny chování popsané v dodatku — až snad na sny — si pak svobodně volí jenom podle své vůle. Pak je schopen oddat se vztahům oproštěným od her tak, jak je to názorně předvedeno v ukázce kapitoly patnácté. V tom okamžiku snad dokáže rozvinout své vlastní vlohy k nezávislosti. Celá tato průprava spočívá v zásadě v tom, že člověk obdrží shovívavý souhlas k odluce od svých rodičů (a od RODIČOVSKÉHO vlivu), takže k nim sice může občas zaskočit na přátelskou návštěvu, ale už se od nich nedá ovládat.

Odkazy

- ^{1/} M. Meadová, *New Ways for Old* (Nové cesty pro staré), William Morrow and Company, New York 1956.

Kapitola osmnáctá

Hry — a co dál?

Pochmurný obraz předložený v první a druhé části této knihy, podle něhož je lidský život převážně procesem naplnění času před příchodem „anděla smrti“ nebo „Ježíška“, v němž má člověk velmi malou — jestli vůbec jakou — možnost zvolit si činnost, jíž by se měl zabývat během dlouhého čekání — tedy tento obraz poskytuje obecnou, nikoliv však definitivní odpověď. Někteří šťastní lidé mají něco, co stojí vysoko nad každou klasifikací chování, a to je schopnost poznání; něco, co ční nad programováním minulosti, a to je spontánnost; a něco, co skýtá mnohem větší zadostiučinění než hry, a to jsou důvěrné vztahy. Ale všechny tyto tři faktory mohou děsit nebo i ohrozit ty, jež na ně nejsou připraveni. Možná že takovým lidem bude líp, když zůstanou, jací jsou — když budou hledat řešení svých problémů v oblíbených způsobech společenské činnosti, jako například v „pospolitosti“. To může znamenat, že sice není naděje pro lidskou rasu, že však zbývá naděje pro její jednotlivé členy.

Dodatek
Klasifikace chování

Lidská bytost je v každém okamžiku zapojena do jedné nebo více z následujících skupin chování:

1. *skupina* Interně programované chování (archeopsychické)
Autistické chování (ovlivněné sněním)
Řády: (a) Sny
(b) Fantazie
Druhy: I. nepatřičné fantazie (splnění přání)
II. autistické přenosy (neadaptované)
III. autistické přenosy (adaptované)
(c) Úniky
(d) Chování založené na preludech
(e) Bezděčné činy
Druhy: I. tiky
II. manýry
III. brepty
(f) Ostatní
2. *skupina* Programová pravděpodobnost chování (neopsychická) Skutečností ověřené chování
Řády: (a) Činnost
Druhy: I. profese, zaměstnání ap.

- II. sport, koníčky ap.
- (b) Postupy
- Druhy: I. zpracování informací
- II. různé techniky
- (c) Ostatní
- 3. skupina Sociálně programové chování
(částečně extero-psychické)
Společenské chování
- Řády. (a) Obřady a ceremonie
- (b) Zábavy
- (c) Operace a manévry
- (d) Hry
- Vedlejší řády; A. Profesionální hry (trojúhelníkové přenosy)
- B. Společenské hry (dvojité přenosy)
- (e) Důvěrné vztahy

Společenské hry, o nichž už byla zmínka, by byly podle tohoto schématu klasifikovány následovně: 3. skupina — sociálně programované hry; řád (d) hry; vedlejší řád B — společenské hry.

Důvěrný vztah — vyvrcholení řady — je klasifikován nejvýše, jako součást života oproštěného od her.

Čtenář může klidně kritizovat výše uvedenou klasifikaci (ne však se jí vysmívat nebo se nad ní uškíbat). Autor nepřipojil tento dovětek proto, že by si v takových klasifikacích liboval, ale proto, že pokládá takovou klasifikaci za mnohem funkčnější, reálnější a praktičtější než ostatní systémy, které se v současné době používají, a domnívá se, že může napomoci těm, kdo mají rádi nebo potřebují vědeckou kategorizaci.

Rejstřík her a zábav

(H = hra, Z = zábava)

- Ale, ale — jak si to představujete, Z 168
Alkoholik, H 66, 68, 76—85, 129, 148
A mohl byste — Ne, ale, H 132
Analýza přenosu, H 173—174
A nemohl byste — Ano, ale, H 63, 68, 113,
126—134, 175, 178
A potom, H 104, 133, Z 51
Archeologie, H 174
Astmatická hra, H 101
Ať si to spolu rozdají, H 68, 112, 135—136,
139, 155
- Bankovní konto, Z 46, 53
Bobeček, H 141
Budižkničemu, H 176—178
Byli jste už někdy, Z 46, 49
- Celníci a zloději, H 150
Co byste dělal, kdyby, H 132
Co se stalo, Z 46
- Dáme si jednu, ne? H 83
Dělej si se mnou, co chceš, H 133
Dlužník, Z 68, 69, 76, 85—88, 102
Dneska, Z 119—120
Dobrák Honza, H 81—83, 87
Dobré chování, H 152—153
Dobrodíneček, H 183, 187—188
Druhý den ráno, Z 46, 49, 78, 79
Duševní hygiena, H 173, 174

Frigidní muž, H 68, 107, 145
Frigidní žena, H 68, 105—109, 140, 144, 145
Fuj, to je hanba! Z 47

Gauč pro všechny případy, H 141
Gaurer, H 83

Hanba, fuj! H 153
Homosexualita, H 137
Hra s ohněm, H 68, 135, 138—142, 170, 171,
186
Hra s punčochou, H 135, 142—143

Chci ven, H 152—153
Chytání na vějičku, H 91, 154

Intrikán, H 54

Já jim ukážu, H 188—189
Jak byste, Z 46
Jak to dělám já, Z 112
Jak vzít roha, H 151—152
Já také, Z 51
Jelimánek, H 119, 170
Je neobyčejně vnímavá, H 170, 171
Ještě budou rádi, že mě poznali, H 183, 188
Již staří Římané, Z 138

Kavalír, H 183—185
Kazisvět, H 66, 68, 118, 119, 124—126, 163
Kdo vyhrál? Z 46
Kdyby nebylo jeho, Z 62, 113
Kdyby nebylo jich, H 180
Kdyby nebylo tebe, H 57—63, 68, 69, 110,
113
Klaun, Z 176
Klinika, H 167, 168
Koktají, Z 46, 78
Kolik? Z 46, 49
Kopejte do mě, H 88—89, 139
Koukej, mami, Pepíček nemá ručičky, Z 47, 50
Koukej mazat, H 138, 186
Kout, H 98—102

Kravál, H 100, 106, 143—145 Kri-
tik, H 174

Lichometnice, H 186

Mně už nikdo nepomůže, H 161

Motorismus, Z 46, 51

Musíte mě vyslechnout, H 153

Mužské řeči, Z 46, 49

Myslím to s vámi dobře, H 81, 89, 94, 132,
159—164, 165, 166, 167, 168, 173, 178,
179

Naivka, H 133, 168—171, 173 Ná-
kupy, Z 46

Nemožný manžel, Z 49

Neřikal jsem to? H 94

Netýkavka, H 195

Nezkalené štěstí, Z 49

Notorik, H 79

Odborník na dovolené, H 183, 184

Oni mě k tomu dohnali, H 181

Otevřená rána, Z 120

Otrokyně, H 109—112

Perverze, H 135, 136—138

Počkej, ty darebáku — já ti ukážu! H 67, 87,
90-93, 107

Poliklinika, H 68, 69

Popelka, H 89

Pověz jim, drahoušku, Z 47

Proč proti tomu něco neudělají? Z 51

Protéza, H 81, 102, 115, 137, 178—182, 395

Psychiatrie, H 46, 47, 68, 111, 113, 172—175,
194, 198

Psychoanalýza, H 157—158

Revizoři a zloději, H 150

Rikša, H 181

Rodičovské sdružení, Z 45—50, 68, 127

Řekněte mi, H 175—176

Sebevymáření, H 174
Senzační kšeft, H 154
Seženu vám to za velkoobchodní cenu, H 161,
163

Skleník, H 157—159
Sociální případ, H 101, 164—168, 179
Soud, H 102—105, 113, 118, 145, 150
Státní sanatorium, H 112
Suchý alkoholik, H 66, 79
Svačinka, H 102

Školní přestávka, Z 121
Švadlena, Z 46, 50

Ted' ho vezmem na hůl, H 136, 154—155
To je hrozné, vidíte? H 51, 69, 91, 119—123,
138

To je vina společnosti, v níž žijeme, Z 138
Tři kroky od těla, H 138, 141
Týrej mě, drahoušku, H 108
Tys mě dostal do maléru, H 95—96

Umělecká galerie, H 198
U piva, Z 121
Uražená ctnost, H 138
Ústřední topení, Z 121
Útěk, Z 152
Už v tom zas lítám, H 95
Už jsem vyzkoušel to a to, H 132

Válka, H 54
Vaření, Z 46
Vejtaha, H 119
Veterán, H 167, 168
Věřitel, H 87—88
Vidíš, co jsi zas provedla, H 94
Vidíš, jak se obětují, H 113—116
Vidíš, k čemu jste mě dohnali, H 93—96, 160,
162
Vidíte, jak se snažím, H 112, 114, 161, 201

Vidíte, k čemu mne dohnali, H 201
Vrták, H 110, 119, 122—23
Všeuměl, H 183, 188
Vy jste báječný, pane Kocourek, H 67, 169,
170, 185
Vy jste báječný, pane profesore, H 169, 170 až
172
Vytahování, Z 46

Zkus a ber, H 86—87
Zkus, jestli mě načapáš, H 84, 85
Zkusme, Z 51
Zkus mě napravit, H 84
Zkuste, jestli vám to projde, H 87—88
Zločinnost mladistvých, Z 47
Zloději a policajti, H 138, 146—151

Že já mám věčně takovou smůlu! H 68, 88, 89,
91, 94, 138, 162
Ženské řeči, Z 46, 49

Rejstřík autorů

- Bateson G. 100, 118
Belbenoit R. 22
Berne E. 13, 22, 23, 31, 70,
97, 182, 203, 204
Collins W. 155
Dickens Ch. 108, 140
Ernst E. H. 156
Everts K. 97
French J. D. 23
Freud S. 22, 23, 175
Goulding R. 97
Huizinga J. 20, 23
Jaensch E. R. 203
Jasper H. 31
Jasper H. 31
Jung C. G. 50
Keating W. C. 156
Kierkegaard S. 21, 23
Kinkead E. 23
Levine S. 17, 23
Luce R. D. 13
Matsonová F. 97
Maugham S. 140
Maurer D. W. 70
Mead G. H. 70
Meadová M. 97, 205, 206
Means L. 155
Miller A. 54
Miller H. 164
Nurse R. 97
Paré A. 172
Penfield W. 30, 31
Potter S. 70
Raiffa F. 13
Reider N. 174
Seaton G. J. 23
Sammelweis I. P. 44
Spitz R. 15, 22
Starreis R. J. 97
Stendhal 54
Szasz T. 70
Wiseman F. 155

Rejstřík pojmů

Alkoholik 76, 79, 80
anonymní alkoholik 80
antíteze her 57
antropologové 56
apatie 16
astmatické děti 101

biologický úpadek 21

citová deprivace 15
citové strádání 21
copaň 194, 195
cvok 201

červenání 130
činnost 21; definice č. 18; rozdíl mezi zábavou
a č. 51

děti; d. podněty 16, 18
dítě; dětský 28, 29, 30, 32, 33, 35, 37, 39, 40,
41, 46, 47, 49, 51, 55, 57, 59, 63, 65, 83,
100, 111, 112, 119, 123, 127, 129, 130,
131, 132, 136, 142, 147, 148, 152, 162,
171, 173, 193, 194, 195, 197, 198, 201,
202, 203, 205; adaptované a neadaptované
d. 29—30; funkce d. 30; d. stav
ego 28

domorodci z Nové Guineje 85, 205

dospělý 27, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 39, 40, 46,
47, 49, 53, 57, 58, 61, 65, 83, 90, 91, 100,
117, 119, 120, 123, 124, 125, 127, 128,
129, 130, 133, 146, 147, 148, 152, 161,

171, 173, 181, 193, 195, 197, 198, 202;
 funkce d. 30; d. stav ego 28, 30; zpra-
 cování informací 40

dospívající mládež 18

důvěrné vztahy 20, 21, 192, 203, 207;
 oproštěné od her 67

dynamika emocionální 63

dynamika her 58, 73

fantazie 21 feti-
 šismus 136 fi-
 nanční hry 88
 „Fuj!“ 20

geneze her 63—65

hazardní hráči a hazard 148, 149

hlad po podnětu 15, 18, 21

hlad po struktuře 18, 21

hlad po uznání 17, 21

homosexualita 135

hra 20, 49—69; analýza h. 25—69; analýza
 struktury h. 26—31; antiteze h. 57; biolo-
 gický zisk h. 60, 73; cíl h. 58, 73; činnost
 spočívá v hraní h. 20; definice h. 20, 52 až
 54; dětská verze h. 59; dynamika h. 58,
 73; existenční zisk h. 61, 73; funkce h. 66
 —68; geneze h. 63—65; katarze h. 66;
 klasifikace h. 68—69; lidová rčení ve b.
 69; model h. 74; model přenosu ve h. 59;
 název h. 73; názvosloví h. 73—74;
 nutnost h. pro udržení zdraví 67; obliba h.
 56; použití termínu h. 53; příbuzné h. 74;
 příklady h. 59, 73; přehled h. 71—189; h.
rodič-dítě 59; role ve h. 58, 73; rozdíl
 mezi h. a operací 52; tahy ve h. 59, 73;
 teorie h. 17; terapeutická situace ve h. 57;
 teze h. 54, 73; typická h. 54—63; h.
 prováděné dětmi 63; vliv h. na výběr
 společníků 45—48; vnější psychologický
 zisk ze h. 61, 73; vnější sociální zisk ze h.
 62, 73; vnitřní psychologický zisk ze h.
 61, 73;

vnitřní sociální zisk ze h. 63, 73; všeobecný zisk ze h. 60; význam h. 192—193; h. založené na druhotných přenosech 183; zisky z h. 60

hráči 152—154

hraní; charakteristika h. 20

hry v poradnách 157—182

hypnóza 130

chování 26; klasifikace ch. 208—209

chvastoun 195

intimita 21, 205; jednostranná i. 203

kanadské žerty 155

kleptoman 149—150

komerční hra 187

kompromis 16

konvenční společenský styk 19

konverzace 19

krysy; pokusy s k. 17—18

lidová rčení 16, 23, 68—74

manévry 53, 57, 136

manželské hry 98—118

marasmus 16

masochismus 61, 136—137

matematická teorie her 13

materiálové programování 18—19

model přenosu 59, 73

morous 194, 195, 201—202, 206

napětí; uvolnění n. 21

názorný příklad přenosu 196—199

neškodné hry 183—189

netýkavka 195

nezávislost 200—203; jak získat n. 205—206

notoričtí hypochondři 121—122

nuda 21

obřady 21, 39, 44, 59, 136; definice o. 40, 44; formální a neformální o. 40—44; o. pohlázení 41—43; o. zdravení 41—43

operace 52—53

- paranoici 89, 95, 104, 160
patolízal 195
persona 50
pohlazení; definice p. 17; obřad p. 41—43;
účinek p. 17; zisk z p. 22
pospolitost 207
postoj 50—51; stabilizace p. 50—51
postupy 39—40; definice p. 39; hodnocení p.
40; účinnost p. 40; účinný p. 40
poznání 200—202; schopnost p. 207
profesor 65
přátelství 59
předráždění 16
přenos; přenosový; analýza p. 32—38, 56; de-
finice p. 17, 32; diagram p. vztahů 36; do-
plňkový p. 32—33, 52; druhotný p. 37-
38, 52; dvojitý p. 37—38; p. jako obranná
operace 22; p. jako jednotka společenské-
ho styku 17, 41; klasifikace p. 26—33;
křížový p. 34—36; podnět p. 32; p. reakce
32—33; p. reflex 32—33; trojúhelníkový
p. 37—38, 53; zisk z p. 21—22
programování 18—21; p. přenosů 39
proces společenského třídění 48—50, 62
psychiatrické klišé 89
psychiatrie 172
psychoanalýza 172
- retikulární aktivační systém 15
rodice; rodičovský 27, 30, 31, 32, 33, 35, 37,
39, 40, 41, 47, 50, 58, 59, 83, 89, 91, 101,
110, 111, 112, 119, 123, 125, 127, 128,
131, 132, 142, 148, 152, 161, 181, 193,
195, 197, 198, 201, 202, 205, 206; funkce
r. 31; přímá a nepřímá r. forma 29; r. stav
ego 28
rodina; emocionální dynamika r. 63; tradice r.
205
role ve hrách 58, 73; upevnění r. 50; mužské a
ženské r. 13

rovnováha; udržení r. 21, 22

Sadismus 136—137

Samovazba 15

semináře o sociální psychiatrii v San Francisco 23, 70, 204

senzační kšefty 154

sexuální hry 98, 135—145

schizofrenie 100—101

schizofrenik 195

skupiny psychoterapeutické 65

skutečnost dynamická a statická 39

smyslové strádání 15, 21

snob 194, 195, 206

sny 206

sociální akce 55

sociální dynamika 55

sociální kontakt 55

sociální programování 12—13

sociální psychiatrie 56

sociální seskupení 55

sociolog 56

společenské hry 119—134

společenský styk 15—19; přenos jako jednotka s. s. 17, 45; teorie s. s. 15; výhoda s. s. 21-22

spontánnost 202-203, 207

stanoviska 61; statická s. 53

stav ego 58; archaický s. e. 29; definice s. e. 26; *dětský* s. e. 28; *dospělý* s. e. 28; *rodičovský* s. e. 28

strukturální analýza her 26—31; diagram s. 28; terminologie při s. a. 29—30

strukturalizace času 18—22; možnosti s. č. 21

tahy ve hře 59—60, 73

teze her 57—58, 73

Už jsem v tom zas 57

velkorysé podvody 53, 154

vězni 151—153

výběr společníků 48—51, 62
 výchova dítěte 15—16, 63—65, 205—206;
 hry a v. d. 192
 výsledek 13, 52, 57, 66
 vysoký krevní tlak nebo srdeční onemocnění
 201
 význam her 192-193
 vztahy oproštěné od her 67

zábava 19—20, 45—51, 192; definice z. 19,
 45—46; existenční zisk ze z. 50; funkce
 z. 48; z. jako proces sociálního výběru 48
 —49; klasifikace z. 46; potvrzení role při
 z. 50

zisk; epinosický, vnější paranosický, vnitřní
 paranosický 22
 zisk ze hry 60—62, 73—74; biologický z. 60,
 73; druhotný z. 22; existenční z. 22, 61,
 74; vnější psychologický z. 61, 73, 136,
 vnější sociální z. 62, 73; vnitřní psycho-
 logický z. 61, 73; vnitřní sociální z. 62,
 73; z. ze zábav 50; z. z nemoci 22; z. z
 pohlazení 22
 zločinci; studie z. 147—151; typy z. 149

životní hry 76—96

Seznam vyobrazení

| | |
|-------------------------------|-----|
| 1/ Strukturální diagram | 28 |
| 2/ Doplnkové přenosy | 33 |
| 3/ Křížové přenosy | 34 |
| 4/ Diagram vztahů | 36 |
| 5/ Druhotné přenosy | 38 |
| 6/ Zábavy | 48 |
| 7/ Hra | 60 |
| 8/ A nemohla byste — Ano, ale | 128 |

Obsah

| | |
|--|-------|
| Několik slov úvodem (<i>dr. M. Plzák</i>) | / 7/ |
| Předmluva | / 11/ |
| Úvod | / 15/ |
| Část první: <i>Analýza her</i> | |
| 1/ Analýza struktury her | / 26/ |
| 2/ Analýza přenosu | / 32/ |
| 3/ Postupy a obřady | / 39/ |
| 4/ Zábavy | / 45/ |
| 5/ Hry | / 52/ |
| Část druhá: <i>Přehled her</i> | |
| Úvod | / 72/ |
| 6/ Životní hry | / 76/ |
| 1 <i>Alkoholik</i> | / 76/ |
| 2 <i>Dlužník</i> | / 85/ |
| 3 <i>Kopejte do mě</i> | / 88/ |
| 4 <i>Počkej, ty darebáku - já ti ukážu! (POTYDA)</i> | / 90/ |
| 5 <i>Vidíš, k čemu jste mě dohnali! (VIČEDO)</i> | / 93/ |
| 7/ Manželské hry | / 98/ |
| 1 <i>Kout</i> | / 98/ |
| 2 <i>Soud</i> | /102/ |
| 3 <i>Frigidní žena</i> | /105/ |
| 4 <i>Otrokyně</i> | /109/ |
| 5 <i>Kdyby nebylo tebe (KDYMET)</i> | /113/ |
| 6 <i>Vidíš, jak se obětuji</i> | /113/ |
| 7 <i>Drahoušek</i> | /117/ |
| 8/ Společenské hry | /119/ |
| 1 <i>To je hrozné, vidíte? (TOJEHR)</i> | /119/ |

| | | |
|-------------------------------|--|-------|
| 2 | <i>Vrták</i> | /122/ |
| 3 | <i>Kazisvět</i> | /124/ |
| 4 | <i>A nemohl byste — Ano, ale (ANEBY)</i> | /126/ |
| 9/ | <i>Sexuální hry</i> | /135/ |
| 1 | <i>Ať to spolu rozdají (ASPRO)</i> | /136/ |
| 2 | <i>Perverze</i> | /136/ |
| 3 | <i>Hra s ohněm</i> | /138/ |
| 4 | <i>Hra s punčochou</i> | /142/ |
| 5 | <i>Kravál</i> | /143/ |
| 10/ | <i>Hry podsvětí</i> | /146/ |
| 1 | <i>Zloději a policajti (ZAP)</i> | /146/ |
| 2 | <i>Jak vzít roha</i> | /151/ |
| 3 | <i>Ted' ho vezmem na hůl (VEHŮL)</i> | /154/ |
| 11/ | <i>Hry v poradnách</i> | /157/ |
| 1 | <i>Skleník</i> | /157/ |
| 2 | <i>Myslím to s vámi dobře (MYTODO)</i> | /159/ |
| 3 | <i>Sociální případ</i> | /164/ |
| 4 | <i>Naivka</i> | /168/ |
| 5 | <i>Psychiatrie</i> | /172/ |
| 6 | <i>Budižkničemu</i> | /176/ |
| 7 | <i>Protéza</i> | /178/ |
| 12/ | <i>Neškodné hry</i> | /183/ |
| 1 | <i>Odborník na dovolené</i> | /184/ |
| 2 | <i>Kavalír</i> | /184/ |
| 3 | <i>Dobrodinec</i> | /187/ |
| 4 | <i>Všeuměl</i> | /188/ |
| 5 | <i>Ještě budou rádi, že mne poznali</i> | /188/ |
| <i>Část třetí: Pozadí her</i> | | |
| 13/ | <i>Význam her</i> | /192/ |
| 14/ | <i>Hráči</i> | /194/ |
| 15/ | <i>Názorný příklad přenosu</i> | /196/ |
| 16/ | <i>Nezávislost</i> | /200/ |
| 17/ | <i>Jak získat nezávislost</i> | /205/ |
| 18/ | <i>Hry — a co dál?</i> | /207/ |
| | <i>Dodatek: Klasifikace chování</i> | /208/ |
| | <i>Rejstřík her a zábav</i> | /210/ |
| | <i>Rejstřík autorů</i> | /215/ |
| | <i>Rejstřík pojmů</i> | /216/ |
| | <i>Seznam vyobrazení</i> | /221/ |

Čtvrtý svazek
edice Spektrum
řídí Květuše Sajnerová

Eric Berne
Jak si lidé hrají

Z anglického originálu Games
People Play, vydaného nakladatelstvím
Grove Press, Inc. v New Yorku, přeložila Gabriela
Nová. Obálku, vazbu a grafickou úpravu navrhl Leo Novotný.
Fotografie na obálce Vladimír Simer. Vydalo nakladatelství Svoboda
jako svou 3052. publikaci. Vydání 1. Praha 1970. Odpovědná redaktorka
Květuše Sajnerová. Technická redaktorka Naděžda Tichovská.
Vytisklo Rudé právo, tiskařské závody, Praha. AA 10,36
Tematická skupina 13/34, VA 10,81. Cena brož. výt,
12,60 Kčs, váz. výt. 19,- Kčs. 66-602-22-8 6
Náklad 20 000. 25-117-70 Kčs 19,-

Svoboda