

Przedmowa

Moim pacjentom i uczniom, dzięki którym tyle się dowiedziałam i wciąż dowiaduję o grach i sensie życia.

Książka ta w pierwotnym zamierzeniu miała stanowić uzupełnienie mojej pracy *Transactional Analysis in Psychotherapy*¹. Została ona jednak zaplanowana tak, że tworzy osobną całość. Teoria potrzebna do analizy i jasnego zrozumienia gier przedstawiona jest w części I. Część II zawiera opisy poszczególnych gier. Część III mieści w sobie nowy materiał kliniczny i teoretyczny, który razem z dawniejszym pozwala w pewnym sensie zrozumieć, co znaczy być wolnym od gry. Szersze informacje na ten temat znaleźć można w mojej wcześniejszej pracy. Czytelnik obu prac zauważy, że oprócz rozwoju teorii nastąpiły drobne zmiany w terminologii i ujęciu tematu, oparte na głębszym przemyśleniu, dalszych lekturach oraz nowym materiale klinicznym.

O zapotrzebowaniu na tę książkę świadczą prośby zainteresowanych studentów i słuchaczy o listy gier, czy też o dalsze opracowanie gier omówionych krótko jako przykłady w trakcie wyjaśniania ogólnych zasad analizy transakcyjnej. Dziękuję też w tym miejscu studentom i słuchaczom, a zwłaszcza wielu pacjentom, którzy wykrywali i nazwali nowe gry, szczególnie wdzięczny jestem Barbarze Rosenfeld za jej wiele uwag o sztuce i sensie słuchania, zaś Melwinowi Boyce'owi, Josephowi Concannonowi, dr Franklinowi Ernstowi, dr Gordonowi Gritterowi, Frances Matson, dr Rayowi Poindexterowi i innym za ich samodzielne odkrycia lub potwierdzenie znaczenia wielu gier. Claud Steiner, były kierownik naukowy seminarium psychiatrii społecznej w San Francisco, a obecnie pracownik wydziału psychologii Uniwersytetu Michigan, zasługuje na specjalną wzmiankę z dwóch powodów. Przeprowadził on pierwsze eksperymenty potwierdzające wiele teoretycznych założeń ukazanych w tej publikacji i w rezultacie bardzo dopomógł w zrozumieniu, czym jest autonomia i intymność. Podziękowania należą się także Violi Litt, sekretarzowi seminarium i Mary N. Williams, mojej sekretarce, za ich stałą pomoc, jak również Anne Garret za jej pracę nad korektą.

Semantyka

Dla zwięzłości gry opisane są głównie z męskiego punktu widzenia, chyba że są czysto kobiece. W ten sposób najważniejszy gracz jest zazwyczaj określany jako „on”, ale bez uszczerbku dla gry, jeśli sytuacja jest tak sama (chyba że inaczej ją oznaczono), może być łatwo naszkicowana dla „niej”, *mutatis mutandis*. Jeżeli rola kobieca istotnie różni się od męskiej, traktuje się ją oddzielnie. Terapeuta z tego samego powodu desygnowany jest jako „on”. Terminologia i ujęcie tematu są dostosowane do poziomu wiedzy praktykującego klinicysty, ale i dla przedstawicieli innych zawodów książka może być interesująca i użyteczna.

Analizę transakcyjną gier należy ściśle odróżnić od rozwijającej się nauki pokrewnej – matematycznej analizy gier, chociaż wiele terminów użytych w tekście, np. „wyplata”, jest wspólnych. Zainteresowanych matematyczną teorią gier odsyłamy do pracy *Games and Decisions* R.D. Luce'a i H. Raiffa².

Carmel, California, May 1962

¹ E. Berne, *Transactional Analysis in Psychotherapy*, Grove Press, Inc., New York 1961.

² R.D. Luce, H. Raiffa, *Games and Decisions*, John Wiley and Sons, Inc., New York 1957.