

Psihološke igre v supervizijski situaciji

Psychological games in the supervision relations

Tanja Rupnik Vec

Povzetek

*Tanja Rupnik
Vec, dipl. psih.,
Zavod RS za
šolstvo,
Parmova 33,
1000 Ljubljana*

V članku je predstavljen transakcijsko-analitični koncept psihološke igre, ki se nanaša na vzorce nefunkcionalnih komunikacij s predvidljivimi in neugodnimi izidi. Prikladen je za analizo in razlago tako individualne dinamike igralcev kot dinamike parov ali skupin. Navedenih je nekaj opredelitev in modelov za analizo psiholoških iger ter vzroki za njihovo preigravanje. Opisanih je petindvajset psiholoških iger, ki se potencialno dogajajo v supervizijskih skupinah in jih iniciirajo supervizanti ali (neizkušeni) supervizorji. Vsaki igri je dodana antiteza - način na katerega supervizor igro prekine in spodbuja funkcionalnejše vedenje posameznika in skupine.

Ključne besede: *supervizija, analiza transakcij, psihološke igre, medosebna dinamika*

Abstract

This article presents the transaction analysis concept of psychological game referring to patterns of dysfunctional

communications with predictable and unfavourable outcomes. It is suitable for the analysis and interpretation of individual dynamics of each player, couples and groups. Given are a few definitions and models for analysing psychological games, and reasons for their realisation. There are twenty-five psychological games models described which occur in the supervision groups and can be initiated either by the supervised or (inexperienced) supervisor. Every game has got its counterpart, that is, there is a point where the supervisor can stop it and encourage more functional behaviour of an individual or the whole group.

Key words: supervision, transaction analysis, psychological games, interpersonal dynamics

... Zdaj bi rekel, da sva se v stanovanju v tretjem nadstropju ulice Via fiori chiari predvsem opazovala, se privajala drug na drugega. Začela ponavljati nekaj figur, ki so bile samo najine in so sčasoma postale kot motiv, ki se je kar naprej pojavljal v najini partituri. Danes mislim, da ima vsak v svojem življenju motive, ki jih v različnih variacijah in nevede ponavlja kot ornament na tkanini. ...

(Brina Svit, iz romana Smrt slovenske primadone)

I. Uvod

Psihološke igre so transakcijsko-analitični koncept, ki omogoča razumevanje in razlago tako individualne kot diadne dinamike ter dinamike skupin. Neločljivo je povezan z nekaterimi drugimi koncepti transakcijske analize, npr. z modelom ego stanj in koncepti potrditev, transakcije (skrite, vogalne, dvojne; nivoji sporočanja - socialni, psihološki,...), življenjske (eksistencialna) pozicije, skript itd., ki jih na tem mestu predstavljamo zelo skopo, zgolj v opombah. Zainteresirani bralec lahko dobi izčrpnjšo informacijo o teh konceptih v ustrezni literaturi ali v članku Transakcijska analiza kot supervizorjev referenčni okvir (Rupnik Vec, v pripravi za tisk).

Članek je napisan z mislijo na **supervizijo v vzgoji in izobraževanju**, torej supervizijo učiteljev in drugih strokovnih delavcev na vseh

nivojih edukacije (vzgojitelji, pedagogi, svetovalnimi delavci, andragogi,...). **Supervizant** v tem kontekstu je učitelj oz. **strokovni pedagoški delavec**, ki v supervizijski situaciji raziskuje svoje poklicno polje, reflektira lastno poklicno razmišljanje, čustvovanje in ravnanje, ozavešča ozadne motive svojih ravnanj ter išče alternativne možnosti; **supervizor** pa je strokovnjak, ki ta proces spodbuja, usmerja, olajšuje in pospešuje. Supervizija strokovnemu delavcu »... omogoča, da preko lastnih izkušenj prihaja do novih strokovnih in osebnih spoznanj, integrira praktične izkušnje s teoretičnim znanjem, se razbremenjuje napetosti in stresov in kontinuirano izgrajuje svojo strokovno identiteto.« (Žorga, v Kobolt in Žorga 1999, str. 15)¹. Dogaja se v diadi ali v skupini. Psihološke igre osvetljujejo tako dinamiko posameznika kot dinamiko para ali skupin.

II. Opredelitev pojma igra

Z gledišča psihodinamike posameznika se izraz psihološka igra nanaša na proces ponovnega odigravanja infantilnih vedenjskih strategij posameznika², ki ne ustrezajo aktualni situaciji, z namenom, da bi utrdil nekatera, v otroštvu izoblikovana (neadekvatna in nerealna) prepričanja o sebi, drugih in svetu nasploh. Z gledišča medosebnega dogajanja pa se psihološke igre nanašajo na ponavljajoče se stereotipne in nefunkcionalne komunikacijske vzorce med udeleženci psihološke igre.

Eric Berne, utemeljitelj transakcijske analize, opredeljuje psihološko igro kot »niz komplementarnih skritih transakcij, ki so usmerjene v vnaprej definiran in predvidljiv izid ... je serija potez, ki skriva v sebi zanko ali štos od veščin, ritualov in razvedrila se ločijo po dveh osnovnih lastnostih: 1) v igrah se goljufa, 2) nekdo vedno nastrada.« (1980, str. 40). Igre potekajo nezavedno, igralci pa izmenjujejo dvojne transak-

¹ Poleg te poznamo mnoštvo drugih opredelitev supervizije, ki pa vse izpostavljajo pomen refleksije izkušnje ter profesionalno in osebno rast. Naj navedemo še dve: Koboltova opredeljuje supervizijo kot »posameznikovo refleksijo o tem, kar poklicno vidi, misli, čuti in dela, z namenom, da se ozaveši lastnih miselnih strategij, pridobi nove aspekte, vidi svoj delovni prostor obogaten z novimi alternativami ter se znore zavestno odločiti za spremembe v svojem delu« (Kobolt, v Kobolt in Žorga 1999, str.14). Van Kessel (1997) povzema pojmovanje supervizije več nizozemskih avtorjev ter navaja: »Supervizija je obravnavana kot specifična metoda vodenja, ki je del treninga ter stalnega strokovnega spopolnjevanja praktikov in vodstvenih delavcev... Posebno učinkovita je v poklicih ter funkcijah, na katerih je uravnavanje medosebnih odnosov zelo pomembno.« (str.31-32).

² V mislih imamo koncept celostnega vedenja, ki obsega fiziološko, emocionalno, kognitivno in behavioralno-akcijsko komponento

cije⁵. Potek in osnovne elemente psihološke igre predstavi s formulo, ki jo kaže shema 1.

V + Š = Ta—O—D—Z
 vaba šibka točka veriga transakcij obrat dobiček zmedenost

Legenda:

V je **vaba** (con) oz. transakcijski stimulus, ki je poziv v igro; začetna poteza, verbalna ali neverbalna.

Š je **šibka točka** (gimmick) oz. transakcijski odgovor, s katerim druga oseba vstopa v igro; šibko točko se izziva na psihološkem nivoju sporočila.

Ta je serija **transakcij** (responses), ki se na socialnem nivoju kažejo kot izmenjava informacij (Odrasli – Odrasli transakcije).

O je točka **obrata** (switch) v igri, v kateri igralci zamenjajo vloge in ego stanja s ciljem, da dobijo svoj dobiček (payoff), zaradi katerega so vstopili v igro; tajno sporočilo postane vidno.

D je **dobiček v igri** (payoff) oz. reket emocija na koncu igre; reket emocije so emocije, ki so naučene in spodbujane s strani pomembnih odraslih v otroštvu subjekta, ki jih doživlja v mnogih stresnih situacijah in so neustrezne za odraslo soočanje in obvladovanje situacije.

Z je **zmedenost**, ki nastane neposredno pred D zaradi spremembe pri drugi osebi; vsaka oseba uporabi isti manever, a ne za lastnega obrata.

Shema 1: Shema psihološke igre (Berne, 1980)

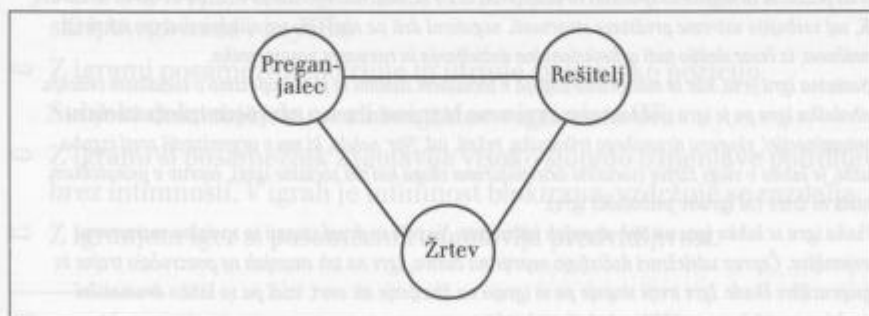
Analizo iger izvaja po formuli ali pa tako, da členi komunikacijski tok na posamezne transakcije, ki jih prikaže s transakcijskimi vektorji med ustreznimi ego stanji igralcev igre.

⁵ Dvojne transakcije potekajo na dveh nivojih: socialnem (sporočilo prepoznavno navzven, navidezno, največkrat vzeto iz konteksta, npr. verbalni del ali kretnje) ter psihološkem (medvrstično sporočilo, kontekst, največkrat razpoznaven prek neverbalnih elementov sporočanja). Vključujejo po dve ego stanji udeležencev.

Vann Joinesova (po Žanko 1991) pa opredeljuje igro kot: »Proces, v katerem oseba nekaj dela s skritim motivom. Ta proces je 1) zunaj zavesti Odraslega; 2) ne postane ekspliciten vse dokler osebe ne storijo obrata v vedenju; 3) kaže se v občutkih konfuzije pri vseh udeležencih, nerazumevanju in želji po okrivljanju drugih.«

Igre se vedno igrajo iz negativnih delov ego stanj⁴: negativno Adaptirano Dete (AD-), negativni Negujoči Roditelj (NR-), negativni Kritični Roditelj (KR-). Nikdar ne vključujejo ego stanja Odrasli oz. drugih pozitivnih ego stanj (pozitivni Negujoči in Kritični Roditelj, Spontano Dete, pozitivno Adaptirano Dete). Na koncu igre igralci doživljajo intenzivna negativna čustva.

Karpman (1968, po Summerton 1993a) ponuja alternativni model za analizo iger, imenovan **dramski trikotnik** (shema 2). Igre vsebujejo dve ali tri dramske vloge: žrtev, preganjalec, rešitelj. To so manipulativne vloge, naučene v otroštvu, katerih namen je potrditi negativna stališča o sebi ali drugih, izoblikovana v ranem otroštvu. Igre, ki se igrajo iz vloge žrtve, potrjujejo in krepijo negativno stališče do sebe: »Jaz nisem OK - potrebujem te, da me kaznuješ ali rešiš«. Igre, ki se igrajo iz pozicije Rešitelja ali Preganjalca, pa krepijo negativno mišljenje o drugih: »Vi niste OK - morate biti rešeni ali kaznovani«... Za vsakega posameznika velja, da je nastopanje v eni od treh tipičnih vlog bolj značilno.



Shema 2: Dramski trikotnik (Karpman, po Summerton, 1993a).

⁴ Ego stanja so notranje konsistentni sistemi misli, čustev in ravnanj, ki jih posameznik oblikuje v otroštvu v interakciji s socialnim okoljem. Oseba se nenehno odziva na dogajanje v okolju. Vsak odziv pomeni aktualizacijo enega od treh osnovnih ego stanj: Otrok, Odrasli, Roditelj. Načeloma lahko človek svobodno prehaja iz enega ego stanja v drugo (teorija izbire), dejansko pa se na mnoge situacije odziva avtomatizirano (programirano). Ego stanja so opredeljena z vidika vsebine (Jj - misli, predstave, emocije,...) ter z vidika funkcije (kako se izražajo - vedenje). Za diagnostiko posameznikovega ego stanja je

Summerton (1995a) opozarja na dodatno dimenzijo v analizi iger. Medtem ko se Karpmanov model nanaša na analizo intrapersonalne dinamike (vključenost različnih /negativnih/ ego stanj, doživljanje posameznika v vlogi, itd), se igralni pentagram (Game Pentagon) nanaša na interpersonalno dinamiko in vključuje vloge: opazovalec, režiser, ostromrelec, grešni kozel in rešitelj. Mogoče je, da oseba, ki je vpletena v socialno igro, ni igralec psihološke igre⁵ (v prej omenjenih vlogah igralnega pentagrama deluje v ego stanju Odrasli). Seznanjenost z obema modeloma psiholoških iger ter razlikovanje obeh nivojev osebne izkušnje posameznika je po Summertonu tudi korak v učenju avtonomnega funkcioniranja (str. 31).

Žankova (1991, str. 102) podaja tudi odgovor na vprašanje, zakaj ljudje igrajo igre, čeprav imajo le-te negativne, včasih celo dramatične izide⁶. Navaja te psihološke vzroke:

⇒ Z igranjem iger ljudje strukturirajo čas.

Vsak človek čuti potrebo po strukturiranju (izpolnjenju) časa, da bi se tako izognil neugodnemu občutku osamljenosti ter si zagotovil potrditve⁷ (glej še alineo 3). Način posameznikovega strukturiranja časa

zelo uporaben funkcionalni model ego stanj (Kehler, T.), ki ego stanja nadalje deli glede na ustreznost (žrelnost, funkcionalnost) vsebine: Roditelja deli na pozitivni in negativni kritični ter negujoči del, Otroka pa na pozitivni in negativni spontani in adaptirani del. Pozitivni deli ego stanja Roditelj in Otrok so zdravi, OK, saj vsebujejo ustrezne predstave stvarnosti, negativni deli pa niso-OK, saj njihova vsebina izkrivlja resničnost, iz česar sledijo tudi nefunkcionalna doživljanja in ravnanja posameznika.

⁵ Socialna igra je to, kar se manifestno dogaja v socialnem sistemu in lahko opazimo v socialnem vedenju. Psihološka igra pa je igra v obravnavanem pomenu, ki jo analiziramo z izkrivljenimi predpostavkami /kontaminacije/, vlogami dramskega trikotnika, reketi, itd. Npr. nekdo, ki mu v organizaciji preti izguba službe, je lahko v vlogi žrtve (socialno determinirana vloga kot del socialne igre), čeprav v psihološkem smislu ni žrtev (ni igralec psihološke igre).

⁶ Vsaka igra se lahko igra na treh stopnjah intenzitete. Na prvi in drugi stopnji so socialno razmeroma sprejemljive. Čeprav udeleženci doživljajo neprijetna čustva, igre na teh stopnjah ne povzročajo trajne in nepopravljive škode. Igre tretje stopnje pa se igrajo na življenje ali smrt, izidi pa so lahko dramatični (igralci se znajdejo na sodiščih, v bolnišnicah itd.)

⁷ Potrditev je pomemben koncept TA teorije. Pomeni enoto stimulacije oz. priznanje posamezniku (s strani drugih oseb), da žobstaja* (implicitno sporočilo »vem, da si tu«). Pomen potrditve ima vsak verbalni ali neverbalni signal, ki ga oseba pošilja subjektu in mu z njim sporoča, da ga zaznava: pogled, pozdrav, mežik, poljub, udarec, psovka,.... Glede na kakovost so potrditve lahko konstruktivne (utrjujejo posameznikovo pozitivno in realno predstavo o sebi, drugih in svetu) ali destruktivne (ga diskvalificirajo) in jih razlikujemo glede na naslednja merila: verbalni/neverbalni; pozitivni/negativni; pogojni (usmerjen na vedenje)/brezpogojni (usmerjen na bitje); realni (stroke)/nerealni (discount). S kombiniranjem teh meril dobimo različne vrste potrditev. Najbolj konstruktivne so realne brezpogojne in pogojne potrditve, najbolj destruktivne pa nerealne brezpogojne.

je odvisen od tega, kako doživlja sebe in druge, od prevladujočega tipa potrditev, ki jih izmenjuje z drugimi in drugih naučenih oblik vedenja. Pari ali skupine lahko skupaj preživljani čas strukturirajo na različne načine⁸, ki se razlikujejo glede na stopnjo izmenjave potrditev (ljudje v interakcijah izmenjamo več ali manj potrditev) ter emocionalni rizi-ko. Igre predpostavljajo visoko stopnjo izmenjave potrditev ter visoko stopnjo čustvenega tveganja.

⇒ *Z igranjem iger si ljudje zagotavljajo potrditve: na začetku igre pozitivne, na koncu negativne.*

Igre so negativen proces, saj vzdržujejo posameznikovo ne-OK življenjsko pozicijo, čeprav je včasih bilanca v igri priskrbljenih potrditev pozitivna⁹.

⇒ Z igrami se vzdržuje in potrjuje posameznikov referentni okvir.

Referentni okvir je kompleksna celota stališč, verovanj, predpostavk in emocij v odnosu do sveta, drugih in sebe. V igrah posameznik utrjuje svoja davno oblikovana prepričanja in odločitve.

⇒ Z igrami se potrjujejo starševske prepovedi in uresničuje posameznikov skript

Življenjski skript je nezavedni življenjski načrt, ki ga posameznik izoblikuje zgodaj v otroštvu in ga v življenju nehoteno realizira v smeri skriptnega izida - payoffa.

⇒ Z igrami posameznik potrjuje in utrjuje življenjsko pozicijo.

Subjekt dokazuje, da on ali soigralec v igri nista OK.

⇒ Z igrami si posameznik zagotavlja visoko stopnjo izmenjave potrditev brez intimnosti. V igrah je intimnost blokirana, vzdržuje se razdalja.

⇒ Z igranjem iger si posameznik zagotavlja predvidljivost.

⁸ Berne razlikuje različne tipe strukturiranja časa: unik, rituali, zabava, aktivnosti, igre, intimnost. Razporejeni so od najnižje do najvišje izmenjave potrditev oz. od najnižjega do najvišjega čustvenega tveganja.

⁹ Posameznik v zgodnjem otroštvu prek interakcije s starši, drugimi osebami in svetom zavzame eno izmed štirih temeljnih življenjskih pozicij, ki opredeljujejo subjektov bazični odnos do sebe in drugih. Te pozicije so: 1. Jaz sem OK, ti si OK - zdrava pozicija; 2. Jaz sem OK, ti nisi OK - narcisoidna pozicija; 3. Jaz nisem OK, ti si OK - depresivna pozicija; 4. Jaz nisem OK, ti nisi OK - paranooidna pozicija. Izraz osebnostne zrelosti in psihološkega zdravja je pozicija Jaz sem OK, Ti si OK, ki omogoča posamezniku konstruktivne in zadovoljujoče soočanja in interakcije z drugimi ljudmi in svetom nasploh. Vse ostale pozicije so ne-OK in pomenijo izkrivljanje določenega vidika stvarnosti (razvrednotenje sebe ali/in drugega/drugih)

James (po Žanko, prav tam) pa poudarja, da vsaka igra prinaša poleg negativnih izidov tudi pozitivne. V njih namreč odrasli zadovoljuje nezadovoljene potrebe ego stanja Dete, problem je le, da je tovrstno zadovoljevanje neprimerno in manipulativno.

Potencial za igranje iger razvije posameznik v otroštvu, ko so njegove možnosti omejene z omejitvami staršev in skrbnikov in drugih ljudi v njegovem okolju. Razvije in utrdi različne vzorce mišljenja, čustvovanja in ravnanja v različnih situacijah. Nekateri teh vzorcev so nefunkcionalni in se povezujejo v večje sisteme, imenovane igre in skripti. »Homeostatično ravnovesje, vzdrževano s temi vzorci, postane nujno za preživetje, kot zrak in voda« (Barry, Hufford, 1997, str. 38).

Igre se igrajo povsod, kjer ljudje prihajamo v stik drug z drugim: v družinah, v službah, v trgovinah, na igriščih, na vlakih, v bolnišnicah, v posvetovalnicah in ordinacijah, na zabavah, v šoli.... Kjerkoli pač ljudje vstopamo v medsebojne interakcije, v katerih aktiviramo svoja negativna ego stanja ter nezavedno preigravamo arhaične mišljenjske, emocionalne in vedenjske strategije, da bi s tem potrdili davno izbrane negativne odločitve v zvezi s sabo in svetom, jih utrdili in si priskrbeli nov zalogaj tako željenih, pa čeprav negativnih potrditev¹⁰.

Igre, ki se igrajo v različnih situacijah in na različnih področjih življenja in dela ljudi so pravzaprav iste, v smislu osnovne formule poteka, nezavedne motivacije ter izida, vsebinsko pa so prilagojene trenutnemu položaju. V naslednjem razdelku opisane igre, ki jih igrajo supervizorji in supervizanti, predstavljajo zgolj modificirano, situaciji in akterjem prilagojeno različico iger, ki jih preigravajo ljudje tudi v številnih drugih nesupervizijskih situacijah.

III. Igre v superviziji

Ernst (1972) klasificira igre, ki se najpogosteje igrajo v šoli, v razredih, med učenci in dijaki ter profesorji. V članku predstavljamo psihološke igre v skladu z njegovo razvrstitvijo, prilagojene in predstavljene v supervizijski kontekst.

¹⁰ Potreba po stimulaciji (potrjevanju) je v transakcijski analizi ena temeljnih človekovih potreb. Zato posameznik deluje po formuli: »Bolje kakršna koli potrditev (npr. negativna), kot odsotnost le-te (neopaženost, ignoranca)».

Igre, ki jih igrajo supervizanti

1. Igre povzročanja težav

1.1. Tepček

1.2. Pripravi me

2. Igre razvrednotenja

2.1. Oblika odpisovanja (discountiranja)

2.1.1. Ljubica (Srček)

2.1.2. Hiba (Napaka)

2.2. Oblika pritoževanja

2.2.1. Zakaj se vedno dogaja meni;

2.2.2. Zakaj ne bi,...Da ampak (supervizanti)

2.2.3. Zamuda

2.2.4. Lesena noga

3. Igre zapeljevanja

3.1 Oblika poljuba

3.1.1. Apostol

3.1.2. Priliznjenc

3.2. Oblika pasti (zanke)

3.2.1. NSpodaita se

3.2.2. Gospodična neroda

3.2.3. Naj ga imajo

3.2.4. Nauči me

3.2.5. Vsiljivec

Igre, ki jih igrajo supervizorji

1. Igre iskanja bližine s supervizanti

1.1. Tovariš

1.2. Ti si nenavadno dojemljiv

2. Igre nudenja pomoči (Supervizor - Rešitelj)

2.1. Samo pomagati sem ti želel

2.2. Zakaj ne bi,...Da ampak (supervizorji)

2.3. Poglej, kako sem se trudil

5. Igre vsevednosti

- 3.1. Vrh tega
- 3.2. Toplo – hladno
- 3.3. Pa te imam
- 3.4. Razsodnik
- 3.5. Kot

V nadaljevanju članka sledi kratka predstavitev posamezne igre. Ob vsaki igri je predstavljena **antiteza**, tj. način na katerega posameznik, ki je (nezavedno) povabljen (izzvan) v igro, odkloni povabilo, igro prekine oz. pobudniku igre odreče zgrado. Le-ta lahko vztrajno poskuša nadaljevati igro, vendar soočen z neodzivnostjo prvega, počasi preneha. Ob večini predstavljenih iger je prikazana tudi shema interakcij na način, ki je uveljavljen v transakcijski analizi (model treh ego stanj). V teh shemah so uporabljene naslednje kratice: Sr – supervizor, St1 – prvi supervizant, kSt – ko.supervizant).

Igre, ki jih igrajo supervizanti

1. IGRE POVZROČANJA TEŽAV

1.1. TEPČEK

Opis igre: Igralec igre »Tepček« nenehno in povsod izvaja »neumnosti«. Po pomoti prinese na sestanek nepravo mapo, v skodelico s kavo si strese sol, sredi sejne dvorane mu spodrsne ali pade s stola, v kuverto vstavi nek drug papir namesto refleksije, itd. Nerodnosti izvaja¹¹ pri večini dejavnosti, ki jih opravlja. Vedno, kadar naredi katero izmed svojih neumnosti, preveri, če se mu kdo smeji, morda pa ga celo ozmerja. V tem primeru se smeji tudi sam. Praviloma dogajanje vedno sledi sledečemu vzorcu:

1. oseba preveri, če ima gledalce,
2. izvede »neumno« potezo,
3. ostali se mu smeji in se morda norčujejo iz njega,
4. sam se smeji.

Včasih je potek igre trenuten, traja le nekaj sekund, drugič pa poteka

¹¹ Gre za nezavedno, nenačrtno, programirano funkcioniranje.

daljši čas. Npr. supervizant, ki refleksijo, v katero je vložil ogromno truda, pomotoma vrže na kup s starim papirjem, pripravljenim za odvoz; ko o tem pripoveduje na supervizijskem srečanju žpožanje' smeh in kakšno zbadljivko, žzabava' se tudi sam.

Supervizor ima različne možnosti ravnanja s takšnim supervizantom:

1. Skupaj z ostalimi se smeji spodrsrljaju igralca igre »Tepček«.
2. Poskuša supervizanta razumeti in ga obravnava na poseben način; ta ga doživlja kot rešitelja, od katerega bi lahko imel korist.

Obe zgoraj navedeni možnosti nista učinkoviti, pomenita vstop supervizorja v igro »Tepček«.

Antiteza: Motivacijsko ozadje vedenja igralca igre »Tepček« pomeni nezavedno težnjo po potrditvi življenjske pozicije »Jaz nisem OK, ti si OK« ali »Jaz nisem OK, ti nisi OK«. S svojim vedenjem skuša igralec manipulirati z drugimi, da bi ga verbalno napadli, š čimer bi bila njegova davno sprejeta infantilna odločitev o sebi (nisem OK oseba) ponovno potrjena. Neumne poteze igralca silijo druge v napadalno ali hiperprotektivno vedenje. Najustreznejši in najučinkovitejši način ravnanja v tej situaciji je prijateljsko soočenje igralca z njegovim vedenjem.

Če analiziramo igro »Tepček« skozi Karpmanov model, lahko identificiramo naslednje vloge: Vlogo žrtve igra »Tepček«, ki s svojimi nerodnostmi, opaženimi in zasmehovanimi od drugih, potrjuje stališče: »Nisem OK«. Supervizor, glede na tip odzivov v situaciji, zavzame bodisi vlogo rešitelja, igrano iz ego stanja Negujoči Roditelj (zgoraj navedeni tip reagiranja 2), bodisi vlogo preganjalca, igrano iz ego stanja Kritični Roditelj (tip reagiranja 1). V obeh vlogah potrjuje stališče: »Tepček ni OK - moram ga zaščititi oz. kaznovati (smeh kot negativen odziv)«. Ustrezna je zgolj reakcija iz ego stanja Odrasli, torej prijateljsko soočenje supervizanta z njegovim načinom vedenja ter vplivom le-tega na dogajanje v superviziji.

1.2. PRIPRAVIME

Opis igre: Supervizant igra igro »Pripravi me«, če s svojim vedenjem in nenehnim upiranjem supervizorjevim navodilom izziva njegovo avtoriteto in mu implicitno sporoča: »Pa me prisili v to, če me moreš...!« Tako stanje je pogostejše v začetni fazi supervizije s supervizanti začetniki.

Zunaj supervizije (lahko pa tudi v kontekstu supervizijske skupine!) igra pogosto poteka med spoloma, kjer (najpogosteje) pripadnik enega spo-

la izziva erotiko in seksualnost drugega, npr. ženska, ki verbalno odkloni povabilo, neverbalno pa še naprej izziva. Če moški vstopi v igro, sprejme vlogo preganjalca ali žrtve, ženska pa s tem potrjuje negativne predstave o moških (moški niso OK). V superviziji supervizanti lahko izzivajo supervizorjevo moškost ali ženskost (supervizantje nasprotnega spola), lahko pa izzivajo njegovo avtoriteto (predvsem v začetni, konfliktni fazi razvoja skupine).

Antiteza: Supervizant, ki igra igro »Pripravi me«, poskuša uloviti supervizorjevo ego stanje Negujoči Roditelj in izzvati odziv: »Želim, da na praviš to in to ... (npr. napišeš refleksijo, gradivo,... /ker je to dobro zate, ker .../).« Če se supervizor dejansko ujame v past in izrazi podobno željo, se delo na supervizijskem materialu supervizantu zdi domena supervizorja in ne njega samega (npr. supervizant, ki posredno ali neposredno odkloni, da bi imel gradivo)

Supervizor igro zanesljivo prekine, če supervizantu jasno predoči njegovo lastno odgovornost, možnost izbora ter konsekvence posameznih odločitev v zvezi z delom oz. nedelom v supervizijski situaciji (ali na delovnem mestu): »Če delaš, fino. Če ne delaš, je to tvoj problem. Če te možnosti ne izrabiš, je to navsezadnje tvoja izbira. Odloči se sam.« Ustrezna intervencija v tem smislu in posredno soočanje z lastno odgovornostjo za rezultate supervizije je lahko tudi: »Kako te to, da nimaš gradiv, vodi k cilju, ki si si ga zastavil na superviziji?« oz. »Na kakšen način ti to ravnanje pomaga, da bi dosegel svoje cilje?«

Supervizor, ki deluje na podlagi predpostavke, da mora vsakega supervizanta motivirati in 'spremeniti', opredeljuje svoje delo in odgovornost za supervizantove rešitve v absolutni, dokončni in dovršni obliki. S tem napačnim (omnipotentnim, stvarnost izkrivljajočim) stališčem pa pristaja na igro Pripravi me.

2. IGRE RAZVREDNOTENJA

2.1. OBLIKA ODPISOVANJA

2.1.1. LJUBICA

Opis igre: Laskanje ali komplimenti, navidezne nedolžne šale ali zbadljivke, so del igre, v transakcijsko analitični literaturi poimenovane »Ljubica« (Sweetheart). Opazke se lahko začnejo na način: »Nerad ti to po-

vem, vendar,...«; »Če ne bi bila prijatelj, ti ne bi rekel, tako pa,...«; »Ubogi moj, danes pa ne izgledaš dobro.« itd. Ali je opazka iskrena in prijateljska ali pa je del igre »Ljubica«, lahko oseba, ki ji je le-ta namenjena, preveri z lastnim ego stanjem Otroka. Ego stanje Otrok je dojemljivo za psihološki nivo sporočila, saj se odziva na subtilne neverbalne signale, ki so kontekst verbalnega sporočila. Če komentar zveni kot zbadljivka oz. ga oseba tako zazna, potem verjetno dejansko ima ta pomen. Na drugi strani pa mora oseba, ki ima pogosto občutek, da jo skušajo drugi prizadeti, preveriti resničnost tovrstnega doživljanja. Igra lahko poteka tudi na relaciji supervizant – supervizant.

Antiteza: Igra »Ljubica« ni nevarna in škodljiva. Razlog za igro je pravilo in zahteva po vljudnosti, žposvoji' pa jo lahko oseba, ki je živela v okolju, kjer je bil edini način, da je brez večjih posledic izrazila svoje nestrinjanje in hkrati zadostila pravilu vljudnosti in pohlevnosti ta, da je nesoglasja žzavila v celofan: jih izražala v šali, v obliki zbadljivk ali pretirano olepšano. To pa ostane njen slog tudi v odraslosti.

Če supervizor naleti na supervizanta, ki mu neiskreno laska ali mu pošilja zbadljivke, naj se odzove iz ego stanja Odrasli: posluša komentar, si vzame prijetni del in se igralcu Ljubice zahvali zanj. Jeza ali žalost ob zbadljivkah nista ustrezni čustvi.

Če se igra dogaja med supervizanti, naj se supervizor ne vmešava v smislu zaščite enega ali drugega igralca (v tem primeru bi sam iniciiral igro Razsodnik, glej spodaj). Verjetno je, da bo med soigralci neodvisno od njega prišlo do soočenja, ki ga – upoštevajoč njihove zmožnosti ego stanj Odrasli – lahko v smeri konstruktivne rešitve izvedejo sami.

2.1.2. HIBA

Opis igre: Igralci »Hibe« neutrudno iščejo napake in pomanjklivosti pri drugih, da bi se - spričo občutka lastne neustreznosti - v njihovi družbi počutili bolje¹². Tehnika diskreditiranja drugega je pogost način vzpostavljanja razdalje s strani nekoga, ki se boji intimnosti.

Antiteza: V supervizijski situaciji igralec Hibe ni moteč, težave ima le on sam, v odnosih z drugimi. Če supervizor zazna supervizanta, ki igra to igro, se bo ustrezno odzval, če mu bo namenil čim več pozitivnih potrditev, s čimer bo prispeval k izboljšanju supervizantove samopodobe.

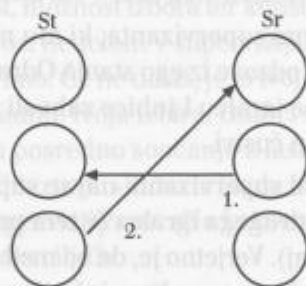
¹² V klasični analitski dikiiji bi tovrstne odzive posameznika razumeli kot projekcijsko identifikacijo.

»Hiba« in »Ljubica« sta igri, v katerih igralci izmenjajo obilje neustreznih negativnih potrditev. Ernst navaja rezultat raziskave, ki kaže, da je verjetnost, da oseba, ki odda pozitiven dražljaj, dobi le to povrnjenega približno 50 %. Neustrezne negativne potrditve pa so nam vrnjene s 100 % verjetnostjo. Rezultati pojasnjujejo razloge za pogosto igranje iger »Hiba« in »Ljubica«.

2.2. OBLIKA PRITOŽEVANJA

2.2.1. ZAKAJ SE TO VEDNO DOGAJA MENI

Opis igre: Oseba s stalnim občutkom, da se ji dogaja krivica, verjetno igra igro, »Zakaj se to vedno dogaja meni«. V superviziji so to supervizanti, ki so prepričani, da so v primerjavi z drugimi - morda celo v supervizijski situaciji - v manj ugodnem položaju.



1. Supervizor naključno zaprosi supervizanta za neko 'nalogo'
2. Supevizant: »Zakaj vedno jaz?«

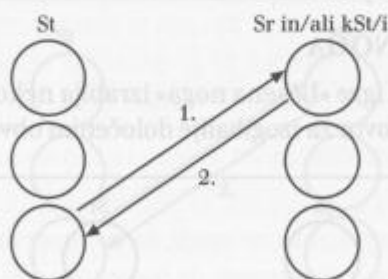
Antiteza: Supervizor je pozoren na potencialno igranje te (pa tudi vseh ostalih) igre v supervizantovi poklicni situaciji (s klienti, sodelavci, nadrejenimi,...) ter izvaja intervencije, s katerimi bo supervizant prišel do ustreznih spoznanj. V sami superviziji pa naj supervizor supervizantom omogoča izbiro (npr. pri pripravi supervizijskih vprašanj - kdo-kdaj). Vsak supervizant naj samostojno izbere čas in število supervizijskih materialov ter z supervizorjem podpiše pogodbo v zvezi z njihovim izvajanjem. Podpisovanje različnih pogodb je maneuver, s katerim se jasno zarišejo meje pravic in odgovornosti udeležencev v posamezni situaciji.

2.2.2. ZAKAJ NE BI – DA, AMPAK

Opis igre: Igra »Zakaj ne bi – Da, ampak« je tehnika, s katero oseba dokazuje sebi in drugim, da ji ni moč narekovati, kaj naj dela in kako naj živi. Oseba nenehno išče pomoč, a hkrati le-to vztrajno odbija, največkrat na ta način, da vse sugestije drugih razvrednoti. Igra »Zakaj ne bi – Da, ampak...« krepi Roditelj - Otrok interakcije med supervizorjem in supervizantom.

Igra je zelo pogosta v skupinski superviziji, predvsem v začetnih obdobjih delovanja skupine s supervizanti-začetniki. Le-ti pogosto zapadejo v skušnjava, da bi bili v skupini čim bolj koristni ter supervizantu s problemom žpomagali z dobrimi nasveti, ki pa jih igralec igre vse po vrsti zavrne.

Antiteza: Supervizor igro prekine, če dogajanje na skupini 'napravi' razvidno in ga problematizira (povabi supervizante, da analizirajo dogajanje). Igra je verjetnejša med supervizanti, supervizorjeve skušnjave, da bi supervizantu(om) za vsako ceno pomagal oz. jim ponujal rešitve problema, pa so redkejše, saj neposredno navajanje rešitev problema ni v skladu z temeljno doktrino oz. strokovnimi načeli supervizijskega dela. Z upoštevanjem le-tega, supervizor deluje v smeri moderiranja procesa in ustvarjanja pogojev, v katerih supervizanti samostojno poiščejo rešitve svojih problemov in se na ta način učijo.



1a. Supervizant: »Z očetom tega otroka ne morem vzpostaviti kontakta.«

2a. Kosupervizanti: »Zakaj ne poskusiš z ...?«

1b. Supervizant: »Že ampak za to bi...«

2b. Kosupervizanti: »Kaj pa če bi ...?«

1c. Supervizant: »Ja, ampak potem pa bi ... Dvomim, da bi koristilo.«

2c. Kosupervizanti: »Morda bi pa bi bilo učinkovito če ...«

1d. Supervizant: »Že, toda verjetno bi...«

Dialog se nadaljuje v nedogled, dokler kosupervizanti ne izčrpajo svoje zaloge idej. Željen izid in vrhunec igre je vdaja kosupervizantov in supervizantova potrditev predpostavke »Drugi že ne vedo, kaj moram...« (potrjevanje jaz+, ti- eksistencialne pozicije). Supervizor skrbi, da je problem vrnjen supervizantu, prav tako odgovornost za njegovo rešitev.

2.2.3. ZAMUDA

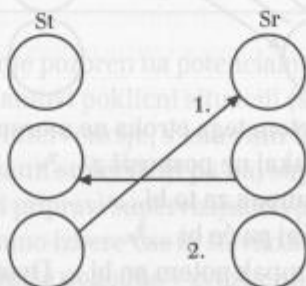
Opis igre: Supervizant, ki pogosto zamuja dogovorjene roke (npr. refleksije, supervizijsko vprašanje, začetki srečanja), pri tem pa ima vedno pri roki opravičilo oz. izgovor, igra igro »Zamuda«. Igra jo iz negativno adaptiranega ego stanja Dete in lovi negativni del ego stanja Kritični Reditelj supervizorja in kosupervizantov.

Antiteza: Na supervizijskih srečanjih se vsa pravila, tudi tista, povezana z roki, sprejema z dogovarjanjem (npr. skrajni rok za oddajo refleksije). Supervizor lahko supervizanta - zamudnika prijazno in šaljivo opomni: »Poglejva, če bo tvoj izgovor med tistimi, ki jih še ni v Enciklopediji opravičevanja« ali kaj podobnega. Lahko pa ponudi supervizantu, da zamujanje obravnava kot svoj supervizijski material.

Če se na supervizantovo úbo ulovi kosupervizant, supervizor spodbuja komunikacijo na nivoju Odrasli - Odrasli. Ustrezna je informacija zamudniku o tem, kako njegovo zamujanje vpliva na skupino, skupinski proces in druge člane skupine.

2.2.4. LESENA NOGA

Opis igre: Igralec igre »Lesena noga« izrablja neko svojo pomanjkljivost kot prikladen izgovor za izogibanje določenim obveznostim, zadolžit-



1. Supervizant: »Ne zmorem, ne znam...«

2. Supervizor: »Nočeš ...?«

vam ali neprijetnim preizkušnjam. Primer igralca »Lesena noga« je fant, ki se zaradi jecljanja izogiba nastopanju pred razredom, ali dekle, ki zaradi menstruacije ne telovadi itd., v supervizijski situaciji pa supervizant, ki vztrajno ponavlja, da nečesa ne zna in ne zmore.

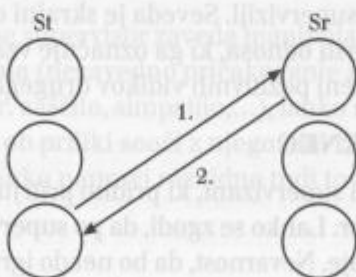
Antiteza: Najustreznejša je supervizorjeva reakcija iz ego stanja Odrasli: »Ne, da ne moreš..., temveč nočeš. Vendar je to tvoja izbira, kakor želiš.« Supervizor ne sili supervizanta v aktivnost oz. spremembo, opozori ga na možnost izbire in lastno odgovornost za nadaljne ravnanje; lahko pa izrazi svoje videnje (interpretacijo) supervizantove izjave »Ne morem«. Smiselno je tudi vodenje supervizanta v razmislek o koristi, ki jo ima od tovrstnega doživljanja in ravnanja ter o preprekah, da bi ravnal drugače¹³.

3. IGRE ZAPELJEVANJA

3.1. OBLIKA POLJUBA

3.1.1. APOSTOL

Opis igre: »Hej, ti si super supervizor« igra supervizant, ki je v svojem ego stanju Otrok fasciniran od supervizorja, ga idealizira¹⁴. Pošilja mu signale občudovanja, supervizorju (ki nasede) pa to godi in mu tovrstne potrditve vrača.

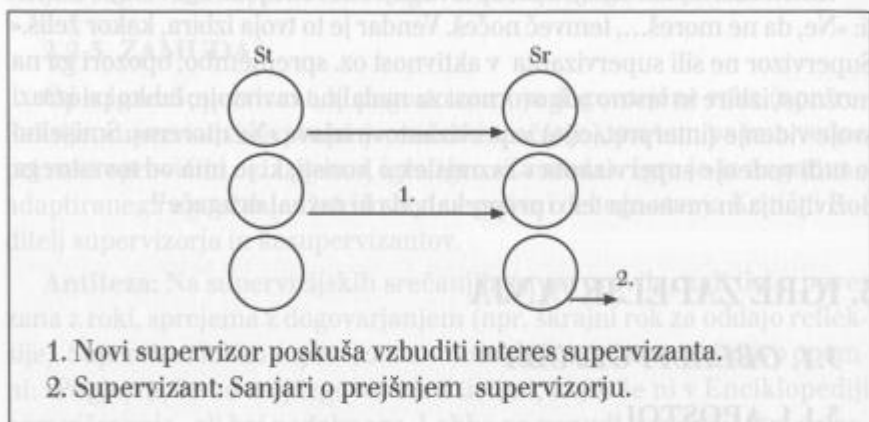


1. Supervizant: »Kako si fajn. Poglej, kako sem se potrudila (zate).«
2. Supervizor: »Ti si super.«

¹³ Razgovor o tem zgolj v primeru, če supervizor in supervizant sprejmeta dogovor o delu na tej supervizantovi temi.

¹⁴ Med supervizantom in supervizorjem se vzpostavi transferni odnos.

Dodaten problem nastane, če se supervizor zamenja. Novi supervizor poskuša - največkrat neuspešno - vzbuditi pri supervizantu, ki se prepušča nostalgiji po prejšnjem supervizorju, zanimanje na nivoju ego stanja Odrasli ali Roditelj.



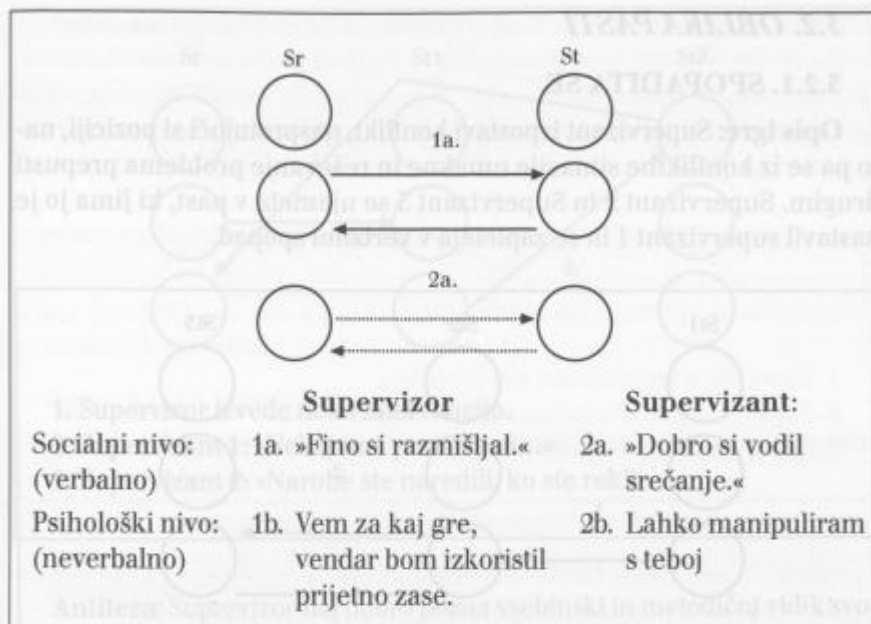
Igra lahko poteka tudi na relaciji supervizant – supervizant.

Antiteza: Supervizor lahko s pozornostjo in zanimanjem za supervizanta na superviziji, predvsem pa zunaj nje, vzbudi interes supervizantovega ego stanja Otroka. Povezava na tem nivoju bi pripomogla k večji pripravljenosti za delo v superviziji. Seveda je skrajni cilj supervizije vzpostavitev Odrasli – Odrasli odnosa, ki ga označuje vzajemno spoštovanje, temelječe na realni oceni pozitivnih vidikov drugega.

3.1.2. PRILIZNJENEC

Opis igre: Igro igra supervizant, ki pridno pritrjuje in prikimava vsemu, kar reče supervizor. Lahko se zgodi, da po superviziji pristopi in izrazi supervizorju priznanje. Nevarnost, da bo nekdo igral to igro, je še večja, če supervizijski dogovor, sklenjen na začetku, ne vsebuje postavke, da se zunaj skupine o dogajanju v skupini ne pogovarja.

Igro lahko igrajo tudi supervizanti med seboj, izraža pa se v sklepanju koalicij. Od le-teh posameznik pričakuje varnost in zaščito (žnemoeno in preplašeno ego stanje (negativno) adaptirano Dete enega supervizanta išče zaščito in podporo v kosupervizantu z močno izraženim ego stanjem (negativnega) negujočega Roditelja). To se dogaja, ko je v skupini supervi-



zant, ki ima v zasebnih strukturah (predstavah) članov skupine največjo moč in je psihološki vodja,¹⁵ oz. če igralec, ki nastavi vabo, naleti na ko-supervizanta, ki mu hvala prija in si prizadeva, da bi postal karizmatični vodja skupine¹⁶

Antiteza: Dokler se supervizor zaveda manipulativnega ozadja supervizantovega dobrikanja (nezavedno pričakovanje ali fantazija, da mu bo to prineslo 'korist' npr. zaščito, simpatijo,...), lahko nadzoruje svoje reakcije, supervizanta pa ob priliki sooči z njegovom ravnanjem. V ustrezno izbranem trenutku lahko napravi razvidno tudi tovrstno dogajanje med supervizanti.

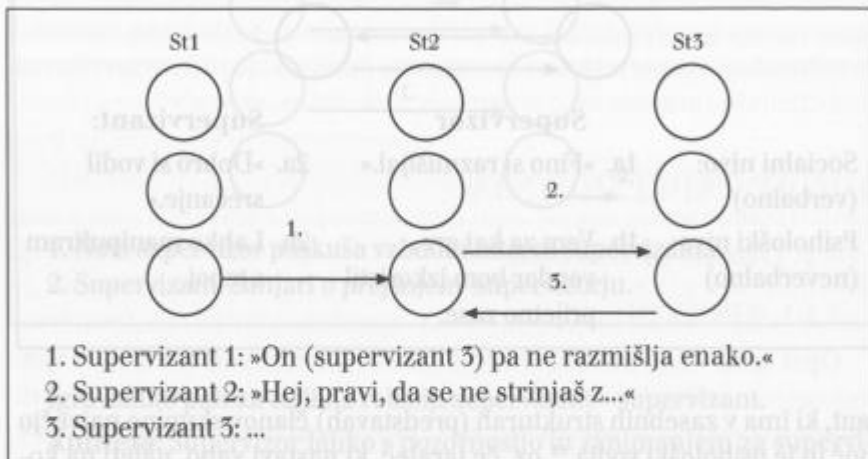
¹⁵ Berne (po Tudor 1999) razlikuje tri tipe vodij v skupini, ki ustrezajo trem strukturam skupine: odgovorni vodja – vodja v organizacijski strukturi; efektivni vodja – vodja, ki dejansko odloča; psihološki vodja – najmočnejša oseba v zasebnih strukturah članov skupine.

¹⁶ Lüff (po Tudor, 1999) opredeli karizmatičnega vodjo kot osebo, ki izraža težnjo, da bi si ostale podredila ter jih potisnila v odvisni položaj.

3.2. OBLIKA PASTI

3.2.1. SPOPADITA SE

Opis igre: Supervizant izpostavi konflikt, nasprotujoči si poziciji, nato pa se iz konfliktne situacije umakne in reševanje problema prepusti drugim. Supervizant 2 in Supervizant 3 se ujameta v past, ki jima jo je nastavil supervizant 1 in se zapleteta v verbalni spopad.

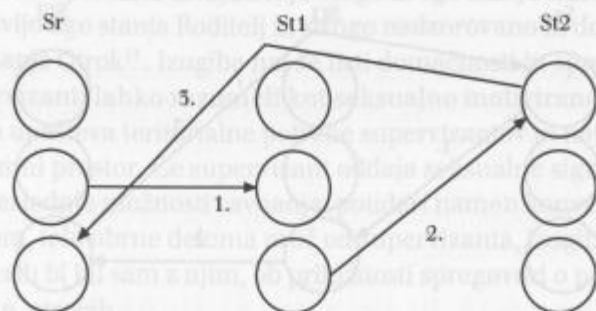


Antiteza: Supervizor učinkovito prekine igro, če konfliktno vprašanje / trditev vrne supervizantu, ki je vprašanje / trditev zastavil: »On meni nasprotno.« Torej: »Kaj pa meniš ti?«

3.2.2. GOSPODIČNA NERODA

Opis igre: Igra je podobna igrata »Pa te imam« in »Spopadita se«. Supervizant, ki se ne strinja z določenim postopkom supervizorja, se pritoži skupini. Eden ali več drugih članov (vsi igralci te igre) razburjeni terjajo zagovor supervizorja.

Igra je verjetno pogostejša v začetni fazi razvoja skupine, po Tuckmanu (v Tudor 1999) imenovani žnevihtna' faza (storming), za katero so značilna medsebojna nasprotja ter izzivi vodji skupine (supervizorju). Člani skupine vstopajo v medsebojne spore in »izražajo sovražnost do vodje in med seboj kot sredstvo ekspresije lastne individualnosti in odpora proti nastajanju skupinske strukture« (Tuckman, 1965 str. 386, po Tudor, 1999, str.89).



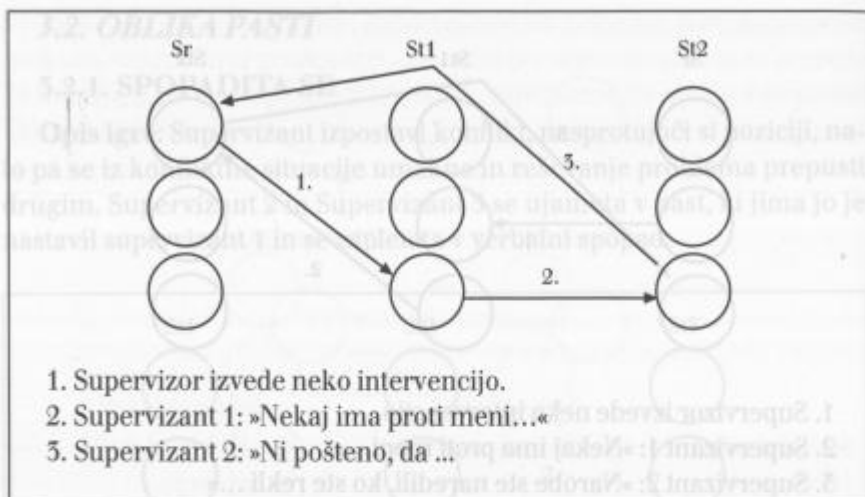
1. Supervizor izvede neko intervencijo.
2. Supervizant 1: »Nekaj ima proti meni...«
3. Supervizant 2: »Narobe ste naredili, ko ste rekli ...«

Antiteza: Supervizor naj dobro pozna vsebinski in metodični vidik svojega dela, odgovornosti in omejitve. Pozoren naj bo na čustveno doživljanje supervizantov v tej fazi skupine, na diskrepance ter inkongruentnost. Razjasnjuje naj doživljanje supervizantov, sprejema kritikizem in se ustrezno pogaja – iz ego stanja Odrasli. Če pride do neprijetne konfrontacije s supervizantom, ki ga obtožuje (ego stanje negativni Kritični Roditelj), naj se ne brani kot kriv otrok (ego stanje adaptirano Dete), kar se lahko zgodi predvsem supervizorju začetniku. Namesto tega naj ponudi informacijo Odraslega. Supervizanti igralci igre bodo verjetno poskušali vzpostaviti Roditelj - Dete transakcije. Če bodo uspeli izzvati Otroka supervizorja, da bi branil svoje postopke, se bo neprijetna konfrontacija nadaljevala. Če bo provokacija Otroka supervizorja neuspešna, bodo z nadlegovanjem odnehali.

3.2.3. NAJ GA IMAJO

Opis igre: Igra »Naj ga imajo« je mešanica iger »Gospodična neroda«, »Udari me« in »Spopadita se«. Igra jo supervizant, ki se pritoži, da supervizor neustrezno postopa z njim.

V prej opisani igri »Gospodična neroda« se transakcija supervizant 2 - supervizor začne iz ego stanja Kritični Roditelj jeznega supervizanta. V igri »Naj jim bo« je situacija obrnjena. Supervizant 2 pride k supervizorju



s pritožbo iz ego stanja Otrok: »Ni pošteno, da ...« Supervizor, ki se ujame v past, nastopa iz pozicije Kritičnega ali Negujočega Roditelja.

Antiteza: Najbolje je preprečiti igro že na začetku, torej se izogibati ravnanju, ob katerem bi supervizant lahko imel občutek, da ga supervizor ne mara oz. ga krivično obravnava. K jasnosti situacij pripomorejo jasna in dosledno izvajana pravila dela v supervizijski situaciji in supervizorova smiselna utemeljitev dejanj, zlasti kadar gre za omejevanje. Ustrezno ego stanje je ego stanje Odrasli, ki deluje v skladu z realnostjo (glej tudi antitezo k igri Gospodična neroda)

5.2.4. NAREDI MI/NAUČI ME

Opis igre: Moto supervizantov - igralcev »Naredi mi/Nauči me« je »Tukaj sem, gospod supervizor, nauči me kaj.« Zahteva ni iskrena, predstavlja izziv s skritim motivom in ciljem ne delati ničesar.

Antiteza: Supervizor naj jasno poudari supervizantovo odgovornost za lastno učenje in uresničene osebne supervizijske cilje.

5.2.5. VSILJIVEC

Opis igre: Supervizantka ali supervizant, ki koketira s supervizorjem (ego stanje Otrok), s svojim ravnanjem vzpodbuja supervizorjevo sproščenost in domačnost v odnosu. Osebni zaplet supervizorja in supervizanta lahko vodi do različnih bolj ali manj dramatičnih izidov.

Antiteza: Supervizor izvaja svojo vlogo iz ego stanja Odrasli z občasno vključitvijo ego stanja Roditelj in strogo nadzorovano in dozirano uporabo ego stanja Otrok¹⁷. Izogiba naj se tisti domačnosti in sproščenosti, ki bi jo supervizanti lahko razumeli kot seksualno motivirano. Strogo naj spoštuje in upošteva teritorialne potrebe supervizantov in naj ne vstopa v njihov intimni prostor. Če supervizant oddaja seksualne signale, ima supervizor naslednje možnosti ravnanja: poudari namen konverzacije z supervizantom, telo obrne deloma proč od supervizanta, izogiba se situacijam, v katerih bi bil sam z njim, ob priložnosti spregovori o partnerju (ženi/možu) in otrocih.

Igre, ki jih igrajo supervizorji

Igre, ki jih igrajo supervizorji bi po analogij Ernstove razvrstitve razporedili v tri skupine:

1. Igre bližine z supervizanti (Close-to-student/supervisee/ games), v katerih si ego stanje Otrok supervizorja prizadeva pridobiti potrditve s strani supervizantov.
2. Igre pomoči (Helpfull games), v katerih dominira supervizorevo ego stanje Negujoči Roditelj oz. njegov negativni del: neustrezna in nepotrebna nega in pomoč supervizantu, kadar je ta objektivno kos problemu.
3. Igre vsevednosti (I Know Best games), ki jih igra supervizor iz negativnih delov ego stanja Kritični Roditelj: neustrezno in nefunkcionalno omejevanje in kritika, ki je rezultat predsodkov in zastarelih življenjskih predpostavk.

Svoje delo opravlja supervizor najbolj učinkovito, kadar deluje iz ego stanja Odrasli, torej, kadar objektivno presoja nastale situacije, razmišlja o različnih ravnajskih možnostih oz. intervencijah, anticipira posledice posamezne alternative, itd. Občasna vključitev ego stanja Otrok je lahko obogatitev njegovega dela, saj prispeve ideje, navdušenje in potrebno energijo, njegovemu stilu dela pa dodaja poseben šarm. Enako pomembno je občasno vključevanje ego stanja Roditelj - uporabljeno pod nadzorom ego stanja Odrasli - katerega funkcija je 'omejevanje' (v smislu razmejevanja OK in ne-OK ravnaj, ob predpostavki, da se izbira prepušča supervi-

¹⁷ V mislih imamo pozitivne dele ego stanj Roditelj in Dete.

zantu) in 'nagrajevanje' (v smislu potrditev) supervizantov, ki sta lahko sestavini liste supervizorjevih intervencij.

Izkušeni supervizorji z vpogledom v lastno osebnostno dinamiko običajno niso igralci iger, lahko pa (nekateri bolj druge pa manj verjetno) igre sprožijo manj izkušeni supervizorji in supervizorji začetniki. Verjetnost igranja nekaterih iger zmanjšuje že dosledno izvajanje strokovnih načel dela in zavezanost profesionalni etiki (npr. nekateri igre iz skupine supervizorjeve vsevednosti).

1. IGRE ISKANJA BLIŽINE Z SUPERVIZANTI

1.1. TOVARIŠ

Opis igre: Igro »Tovariš« igra supervizor, ki vse svoje delovanje podreja cilju, da bi ga supervizanti imeli radi. Supervizor z zdravim, zabave željnim ego stanjem Otrok, lahko le-to uporablja občasno, za popestritev dela. Če pa zabava in zблиžanje s supervizanti postane močna preokupacija supervizorja, je lahko supervizorski proces z vsebinskega vidika okrnjen.

Primer: Supervizor, ki po superviziji s supervizanti redno zahaja v lokal, se pogovarja o njihovih temah, se z njimi šali in zabava in z marsikaterim supervizantom išče tesnejši stik, se zanima za njegovo intimnost ter mu razkriva svojo.

Antiteza: Supervizorjeva temeljna naloga je, da ustrezno in v skladu s strokovnimi načeli in standardi izvaja supervizijo, in ne da si pridobiva priljubljenost. Če se zasači, da ga obvladuje težnja ugoditi supervizantu zato, da bi mu ugajal, ob tem pa bi prekršil pomembno načelo strokovnega dela, si lahko reče: »Tu sem zato, da korektno izvajam svojo vlogo (skrbim za proces,...) in ne zato, da bi me imeli supervizanti radi. Pravzaprav ni potrebno, da me imajo supervizanti radi.«

Supervizor lahko dovoli svojemu ego stanju Otrok, da se skupaj z supervizanti zabava, raziskuje ali se z njimi šali, vendar naj vse to počne pod strogim nadzorom ego stanja Odrasli, torej premišljeno, zavestno in budno (v smislu nadzora nad lastno ozadno motivacijo ter potencialnimi učinki na supervizante).

Primer: Supervizor svoji supervizantki lahko pove, da je zelo privlačna. Če se mu supervizantka zahvali ali v odgovor pošali, je transakcija zabavna in neškodljiva. Če pa se supervizantka ob komplimentu odzove s

poskusom intimnega približevanja, je čas, da supervizor vključi ego stanje Odrasli in prepreči morebitne negativne izide, npr. igro »Vsiljivec« (glej prej v tekstu).

1.2. TI SINENAVADNO DOJEMLJIV

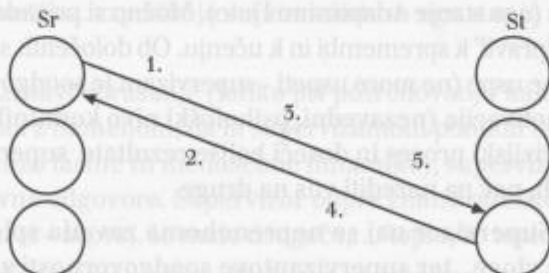
Opis igre: Igra »Ti si nenavadno dojemljiv« je komplementarna igra ma »Priliznjeneč« in »Apostol«. Supervizor doživlja supervizantovo zanimanje in pohvale kot iskrene: »Kako pronicljiv je supervizant, da je sposoben uvideti, kako dober supervizor sem.« Verjetno je dober supervizor, vendar bo še boljši, če bo zaznal igralca igre »Apostol«, ki ga idealizira, ali igralca igre »Priliznjeneč«, ki (nezavedno!) manipulira z njim za več pozornosti.

Antiteza: Enako kot pri igri »Vsiljivec«.

2. IGRE NUDENJA POMOČI

2.1. SAMO POMAGATI SEM TI ŽELEL(A)

Opis igre: Nekateri supervizorji, še pogosteje pa svetovalni delavci, ponujajo svojo pomoč in nasvete supervizantom, učencem ali kolegom, ki pomoči dejansko ne iščejo, ali pa za pomoč prosijo v situaciji, ko je ne potrebujejo. Igra ima, ne glede na vsebino in vrsto problema supervizanta, sledeči potek:



1. Supervizor: »Opažam, da si ... Dovolj mi, da ti pomagam«
2. Supervizant: »Prav!«
3. Supervizor: Pomaga, svetuje, usmerja, vodi ...
4. »Vaši nasveti ne koristijo. Situacija se je poslabšala.«
5. »Samo pomagati sem ti hotela.« (Počuti se zmedeno in frustrirano.)

Igra lahko poteka tudi na relaciji supervizant – supervizant.

Antiteza: Supervizor, ki deluje v skladu s temeljnimi načeli supervizijskega dela (odgovornost za proces, ne pa učne rezultate supervizantov, spodbujanje supervizantov k avtonomiji odločanja,...), ni igralec te igre, saj ne ponuja pomoči v situacijah, ko ta dejansko ni potrebna (negativni Negujoči Roditelj). Če igro začne supervizant («Prosim, če mi pomagate»), je najustreznejše ravnanje presoja problemske situacije iz ego stanja Odrasli. V komunikaciji s supervizantom naj supervizor skuša izzvati njegovo ego stanje Odrasli na ta način, da ga vodi v samostojno iskanje in reševanje problema (intervenira tudi, če supervizant zstavi vabo kusu-pervizantom).

2.2. ZAKAJ NE BI – DA, AMPAK

Igra je različica igre »Samo pomagati sem ti želel«. »Zakaj ne bi - supervizorji« dajejo sugestije in končajo razočarani ob tem, ko sugestije niso sprejete, ali so sprejete, pa niso učinkovite. »Da, ampak - supervizanti« so predstavljeni v razdelku o igrah supervizantov, prav tako antiteza za igro.

2.3. POGLEJ, KAKO SEM SI PRIZADEVALA

Opis igre: Če supervizor ne zaupa v svoje profesionalne sposobnosti in znanje, si morda prizadeva, da bi naredil na supervizante pozitiven vtis. Ob njihovem neuspehu doživlja občutke nekompetentnosti, tesnobnosti in razočaranja (ego stanje Adaptirano Dete). Močno si prizadeva, da bi supervizante ž pripravil k spremembi in k učenju. Ob določenih supervizantih jim to seveda ne uspe (ne more uspeti - supervizant je soodgovoren!). Njegova realna motivacija (nezavedni, psihološki nivo komunikacije) ni izboljšati supervizijski proces in doseči boljše rezultate supervizantov zaradi njih samih, pač pa narediti vtis na druge.

Antiteza: Supervizor naj se neprenehoma zaveda splošnih ciljev in nalog svoje vloge, ter supervizantove soodgovornosti za dogajanje in uresničevanje ciljev. Če supervizant vztraja pri izogibanju in 'nedelu' in - posledično - nerealiziranih ciljih, počne to z neko nezavedno motivacijo (da bi nekoga /največkrat starše/ razjezil, frustriral ali razočaral¹⁸). Supervizor pa lahko iz ego stanja Odrasli spregovori s su-

¹⁸ V analitični dikciji bi rekli, da je supervizant vzpostavil do supervizorja transferni odnos.

pervizantom o svojem videnju problema oz. ga v ustreznem trenutku z njim sooči. Tako se poveča verjetnost, da prekine igro v supervizijski situaciji.

3. IGRE SUPERVIZORJEVE VSEVEDNOSTI

3.1. VRH TEGA

Opis igre: Supervizor - igralec igre »Vrh tega« je oseba, ki v medosebnih odnosih nastopa največkrat iz ego stanja Kritični Roditelj z neustreznimi doživljanjem in izraženim čustvom jeze. Pogosto vdira v supervizantov osebni prostor in izraža lastno superiornost. S svojim vedenjem (dominacija, očitki) izziva supervizantovo ego stanje Otroka, ki je v situaciji supervizorjeve jeze sicer verjetno poslušno in podrejeno, lahko pa slej ko prej žstopi v akcijo (upor).

Igra pri izkušenih supervizorjih ni prav verjetna, kar pravzaprav velja za vse igre.

Antiteza: Supervizor, ki se pogosto jezi na supervizante, s takšnim obnašanjem izraža superiornost. Razmislil naj bi o ustreznosti, razlogih in potencialnih posledicah svojega vedenja.

3.2. TOPLO - HLADNO

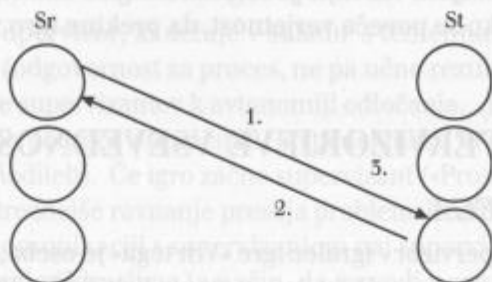
Opis igre: Supervizor, ki med posredovanjem informacij ali med supervizijo nasploh komunicira s supervizanti iz ego stanja Roditelj, vzdržuje stanje odvisnosti oz. vzpodbuja supervizantovo ego stanje adaptiranega Otroka.

Primer: Zastavi vprašanje (lahko pri posredovanju kakšnega teoretskega koncepta z namenom, da bi supervizantom ponudil orodje za učinkovitejšo analizo lastne in medosebne dinamike), supervizanti pa ponujajo alternativne odgovore. Supervizor odpre znano otroško igrico čplo - hladno: »Blizu si – skoraj, še malo drugače,.../toplo, še topleje/....«

Antiteza: Supervizor naj spoštuje supervizantovo ego stanje Odrasli in ga spodbuja. Upošteva naj integriteto supervizantove osebnosti.

3.3. PA TE IMAM

Opis igre: Igro igra supervizor iz ego stanja Kritični Roditelj. Prizadeva si, da bi supervizante zasačil pri kršitvi pravil, da bi nato nanje stresal očitke in jezo. Igra poteka po shemi:



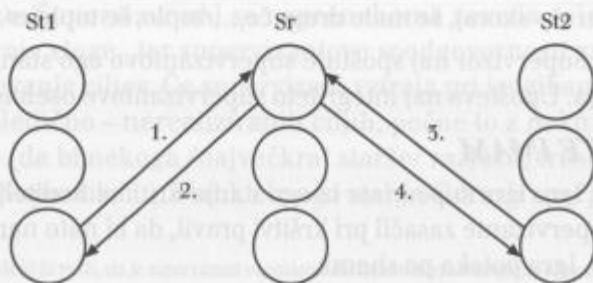
1. Supervizor: »Da te slučajno ne dobim, da ..«
2. Supervizant: Krši prepoved.
3. Supervizor: »Pa te imam (zlikovec).«

V supervizijski situaciji konfrontacije niso tako neposredne (v obliki groženj), sporočila imajo vljudnostno formo (dvojne transakcije).

Antiteza: Če supervizor meni, da je igralec igre »Pa te imam«, lahko svoje poskuse in prizadevanja, da bi supervizante 'ulovil pri kršenju pravil, omeji. V konfrontaciji s kršitelji pravil naj deluje iz ego stanja Odrasli. Čim večkrat naj supervizante nagradi za pozitivne dosežke in ustrezno vedenje in naj se izogiba temu, da bi jih namenoma in kar naprej opozarjal na njihove 'prekrške' (v supervizijski situaciji ali v odnosu z njihovimi klienti).

3.4. RAZSODNIK

Opis igre: Supervizor se lahko ujame v vabo igre »Razsodnik«, ki jo nastavita supervizanta, kadar ga poskušata vplesti v medsebojne spore in spopade.



1. Supervizant 1: »On je to naredil.«
2. Supervizor: »No, da slišimo obe zgodbi. Najprej...«
3. Supervizant 2: »Ne. On je kriv, ker...«

Supervizor se postavi v vlogo razsodnika, pri čemer ohranja pogoje za nadaljevanje spopada.

Antiteza: Večino medsebojnih konfliktov lahko zadovoljivo rešijo supervizantje sami, brez supervizorjevega posredovanja. Predpostavka udeleženih v superviziji je osebnostna zrelost in 'žnormalnost', supervizija sama pa tudi rezultira v večji spretnosti komuniciranja ter reševanja konfliktnih situacij.

3.5. KOT

Opis igre: V tej igri je vaba supervizantova implicitno postavljena zahteva po pridobitvi potrditve, izražena zgolj na socialnem nivoju sporočila, šibka točka, oz. odziv, s katerim supervizor vstopa v igro, pa direkten odgovor na vprašanje, brez upoštevanja realnega sporočila na psihološkem nivoju.

Antiteza: Antiteza za igre iskanja potrditev je supervizorjev odgovor na supervizantovo implicitno izraženo zahtevo po pozitivni potrditvi. Supervizor naj zaupa lastni intuiciji, s pomočjo katere ločuje prava vprašanja od zahtev po potrjevanju. Svojo predpostavko lahko preveri: »Vprašal si me sicer, pomislil pa sem, da je morda problem ...« ali v kakšni drugi formulaciji.

IV. Zaključek

Analiza dinamike, tako intra- kot inter-personalne, je pomembna večina, ki jo mora supervizor obvladati, ne glede na to, katere koncepte pri tem uporablja. Transakcijska analiza ponuja vrsto konceptov, ki omogočajo razumevanje obojega, ter posledično, k cilju usmerjeno interveniranje.

Osnovna odgovornost supervizorja je ustvarjati pogoje za nemoten potek supervizije, tudi prek 'detekcije' in prekinitev neučinkovitih, celo destruktivnih verig komunikacije, psiholoških iger. »Zavrnitev vstopanja v klientove (supervizantove, moja op.) igre pa obenem ščiti tudi njega, da ne postane del klientove (supervizantove) patologije« (Woods, 1996, str. 228).

Izkušen supervizor pozna antiteze, ki mu pomagajo prekiniti potek igre (do le teh lahko pride tudi izkustveno, ne da bi sploh poznal koncept in TA-teorijo) in se upre skušnjavi, da bi se odzival na način, kot pričakuje igralec igre, npr. igralca igre 'Pripravi me' ne sili k ničemur. Razvije lahko paleto protimanevrov za ustavitev potencialno nevarnih izidov iger. Neizkušeni supervizor pa se lahko odziva iz ego stanja Roditelj, ki je morda napolnjeno z neustreznimi klišejskimi stališči in predsodki, povzetimi od svojih staršev. Te reakcije so redko učinkovite, največkrat pomenijo nadaljevanje igre, saj temeljijo na Roditelj - Otrok transakcijah.

Kot nov izziv pa se zastavlja vprašanje, ali lahko supervizor uporabi posamezne sekvence psiholoških iger kot supervizorsko intervencijo z namenom, da bi pri supervizantu povzročil kognitivni konflikt ali specifično emocionalno reakcijo, ki naj bi vodila k uvidu in nato k spremembi? V smislu, da iz svojega ego-stanja Odrasli načrtno in zavestno uporabi katerega od negativnih ego stanj, da bi supervizanta miselno izzval?

Vsak igralec iger običajno vedno znova preigra dve do pet psiholoških iger v različnih življenjskih situacijah. Na začetku supervizijskih srečanj ter s supervizanti začetniki so igre pogostejše kot kasneje, v zrelejši skupini. Igre se igrajo za pridobitev potrditev. Izkušeni supervizor (zazanemu) igralcu daje ustrezne potrditve še preden le-ta ponovno začne igro ter mu jasno pokaže, da meni, da je on OK. Na ta način zmanjšuje verjetnost za igranje iger v supervizijski situaciji in s tem soustvarja pogoje za učenje.

Clarksonova (1993, str.170-171) navaja tri stopnje, ki jih posameznik preide v procesu opuščanja igranja iger: uvid-nazaj (hindsight), uvid-med (midsight), uvid-naprej (foresight). Sprva razvije posameznik sposobnost uvideti svojo že aktualizirano udeležbo v igri: »Saj res, spet sem to počel...« (uvid-nazaj). Kasneje uvidi in ozavesti igranje igre v trenutku, ko preigra določeno nefunkcionalno behavioralno sekvenco še pred negativnim izidom (payoffom) (uvid-med), kar mu omogoča avtonomno izbiro, da igro prekine oz. opusti. Uvid-naprej pa predpostavlja, da posameznik prepozna lastna nagnjenja in skriptne tendence, da se angažira v določenih tipih nefunkcionalnih vzorcev transakcij. Osnovni cilj supervizorja je, da prekine nefunkcionalne in destruktivne tu-in-sedaj vzorce izmenjave med udeleženci, hkrati pa je njegova vloga in naloga tudi, da s svojimi intervencijami v supervizijski skupini zagotavlja dovolj varnosti, suporta in podpore, kar supervizantom omogoča opustitev starih in razvoj novih možnosti sobivanja.

Seveda pa dinamika v skupini ni edina žsnov' za analizo psiholoških iger. Drugo polje je dinamika individualnega in medosebnega predstavljenega v supervizijskih gradivih. Dinamika, ki se dogaja v supervizantu, v njegovih poklicnih situacijah, v odnosih s klienti in drugimi osebami, s katerimi profesionalno sodeluje. Analiza psiholoških iger torej poteka na dveh nivojih.

V. Literatura

Barry, B.B, Hufford, F.M. (1997). The physiological factor: The seventh advantage to games and its use in tretment planning. *Transactional Analysis Journal*, 27 (1), 38-42.

Berne, E. (1989). *Šta kažeš posle zdravo*. Beograd: Nolit.

Berne, E. (1980). *Koju igru igraš*. Beograd: Nolit.

Bicehouse, T., Hawker, L. (1993). Degrees of games: An aplication to the understanding of domestic violence. *Transactional Analysis Journal*, 23 (4), 195-200.

Clarkson, P. (1993). Bystander games. *Transactional Analysis Journal*, 23 (3), 158-172.

Ernst, K.(1972). *Games students play*. Berkley: Celestial arts.

Harris, A. (1990). *Ja sam OK, ti si OK*. Beograd: Medicinska knjiga.

Hay, J. (1998). *Uspešni na delu. Razumevanje naravnosti in gradnja odnosov*. Grosuplje: Potrditev d.n.o.

James, M., Jongeward, D.D. (1992). *Rodeni pobednik*. Beograd: Nolit.

Kobolt, A., Žorga, S. (1999). *Supervizija - proces razvoja in učenja v poklicu*. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.

Rupnik Vec, T. (v pripravi za tisk). Transakcijska analiza kot supervizorjev referenčni okvir. V Žorga, S. (ur.), *Modeli in oblike supervizije*. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.

Stewart, I., Joines, V. (1991). *TA today. A new introduction to Transakcional analysis*. Nottingham: Lifespace Publishing.

Stewart, I. (1990). *Transactional analysis counseling in action*. London: SAGE Publications.

Summerton, O. (1995a). Three-Dimensional Transactional Analysis: The Drama Triangle and the Game Pentagon. *Transactional Analysis Journal*, 23 (1), 30-35.

Summerton, O. (1993b). Games in organisations. *Transactional Analysis Journal*. Theme issue: TA in Organisations, 23 (2), 87-103.

Svit, B. (2000). *Smrt slovenske primadone*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 2000.

Tudor, K. (1999). *Group Counseling*. London: SAGE Publications.

Van Kessel, L. (1997): Supervision: a necessary contribution to the quality of professional performance, illustrated by the concept of supervision used in the Netherlands. *Socialna pedagogika*, 1 (3), 27-46.

Woods, K. (1996). Projective identification and game analysis. *Transactional Analysis Journal*, 26 (3), 228-251.

Žanko, N. (1991). *TA. Meduljudski odnosi i komunikacija*. Zagreb (skripta)

Žorga, S. (1998). *Teorije, oblike in modeli supervizije*. Predavanja v okviru specialističnega študija supervizije, Pedagoška fakulteta, šol. leto 1998/99.

Strokovni članek, prejet junija 2000.