

Теория игр и транзакционный анализ исторических казусов

Представленное исследование посвящено применению теории «психологических игр», разработанной в 1950–60-е гг. XX столетия американским психологом Леонардом Бернштейном (больше известным как Эрик Берн)¹, к анализу межличностных аспектов социальных коммуникаций в изучении истории повседневности. Идея применения психологических методов в историческом исследовании была наиболее успешно реализована в рамках направления т.н. «психоистории», получившей широкое признание в западном мире с середины прошлого столетия². В рамках данного направления большое внимание уделено проблемам коллективного бессознательного, структурам психики, изучению характера установок и мотивации, тогда как вопросы межличностного взаимодействия пока остаются относительно менее изученными.

В качестве объекта исследования я предлагаю взять несколько примеров из жизни германского нобилитета, известных из произведений раннесредневековой латинской историографии, прежде всего, произведений Григория Турского³ и Павла Диакона⁴. Весьма удачным материалом для анализа может служить политическая интрига, организованная супругой короля тюрингов Герменефреда, который правил тюрингским королевством совместно со своим братом Бадерихом. Григорий Турский описывает фабулу данной интриги следующим образом: «Жена же Герменефреда по имени Амалаберга, злая и жестокая, разожгла между братьями междоусобную войну. А именно: когда однажды ее муж пришел к обеду, он увидел, что стол накрыт только наполовину. Он спросил, что это значит, и она ему ответила: «Кто в королевстве владеет лишь половиной, тому и стол следует накрывать наполовину». Подстрекаемый такими и подобными им речами, Герменефред восстал против брата и, послав к королю Теодориху тайных послов, предложил ему принять участие в преследовании своего брата... Сойдясь на

¹ Berne E. *Games People Play: the Psychology of Human Relations*. New York, 1964; *What Do You Say After You Say Hello? The Psychology of Human Destiny*. London, 1975. Русскоязычный перевод: Берн Э. *Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Эрик Берн; [пер. с англ. А. Грузберга]*. М., 2008.

² См. более подробно: Николаева И.Ю. *Проблема методологического синтеза и верификации в истории в свете современных концепций бессознательного*. Томск, 2005.

³ Gregorius Turonensis. *Historia Francorum // Monumenta Germaniae Historica. Scriptorum Rerum Merovingicarum*. I. 1884. Русскоязычный перевод: Григорий Турский. *История франков*. М., 1984.

⁴ Paulus Diaconus. *Historia Langobardorum // Monumenta Germaniae Historica. Scriptorum Rerum Langobardicarum*. 1878. Русскоязычный перевод: Павел Диакон. *История лангобардов // Средневековая латинская литература IV-IX вв.* М., 1970.

поле боя с Бадерихом, они уничтожили его войско, а его самого зарубили мечом»⁵.

Эпизод психологической игры королевы Амалаберги, описанный Григорием Турским, может быть представлен в виде двухходовой трансакции:

Ход 1. Простая дополняющая трансакция:

Трансактный стимул:

*Взрослый*⁶ (женщины) обращается к *Взрослому* (мужчины) в форме отказа от исполнения повседневного ритуала, накрывая только половину стола, вместо всего. Психологическая парадигма в данной трансакции еще не прослеживается, поскольку не вполне ясно, что это за вызов и чем он обусловлен.

Трансактная реакция:

Удивленный *Взрослый* (мужчины) обращается к *Взрослому* (женщины) с ответным вопросом: «Что означает подобный жест»? Данная реакция является вполне адекватной, и придает трансакции дополняющий характер.

Ход 2. Скрытая угловая трансакция

Трансактный стимул (2):

Социальный уровень трансакции: *Родитель* (женщины) обращается к *Ребенку* (мужчины): «Кто в королевстве владеет лишь половиной, тому и стол следует накрывать наполовину». Необходимо отметить, что второй трансактный стимул пересекается с предыдущей трансактной парадигмой *Взрослый-Взрослый*, что приводит к возникновению выраженной конфликтной ситуации.

Психологический уровень трансакции: расчетливый *Взрослый* (женщины) обращается к *Ребенку* (мужчины) с упреком следующего содержания: «ты недостаточно мужественен, чтобы обладать мною. Докажи мне свою состоятельность».

Анализируя предложенную Э. Берном формулу игры ($\Pi + C = P \rightarrow \Pi \rightarrow H \rightarrow B$)⁷ определим в данном примере следующие составляющие: Приманка – неожиданный отказ «водящим» от исполнения ритуала, Схваченная приманка – смятение, испытываемое «жертвой» при виде данного отказа, Рычаг – требование «жертвы» объяснить происходящее (попытка сохранить достоинство), Переключатель – указание «водящим» на слабость «жертвы», Недоумение – реакция «жертвы», попавшей в неожиданное эго-состояние *Ребенка*, Выигрыш «ведущего» – последующее

⁵ Григорий Турский. История франков (III, 4).

⁶ Три основных эго-состояния личности характеризуются Э. Берном как «Родитель», «Взрослый», «Ребенок».

⁷ Берн Э. Игры, в которые играют люди... С.182.

исполнение «жертвой» его скрытых указаний, Выигрыш «жертвы» – восстановленная самооценка.

Игры подобного содержания описаны Э. Берном в разделе сексуальных игр под условным названием «Ну-ка подеритесь»⁸. Тезис данной игры заключается в том, что женщина «сталкивает лбами» двух мужчин, выступая в роли судьи (и одновременно награды), а мужчинам предлагается выступить в роли состязающихся. К сожалению, в работе Э. Берна отсутствует подробный психологический анализ механизмов, лежащих в основе данных игр. Мне представляется возможным предположить, что целью подобной игры является реализация направленного наружу мортудо (деструдо)⁹, а в случае Амалаберги, вероятно, еще и реализация определенного жизненного сценария.

Согласно мнению Э. Берна, «у каждого индивидуума есть подсознательный план жизни, или сценарий»¹⁰, ключевое место в формировании которого занимает родительское программирование, поскольку сценарии создаются в детстве. Исключительное значение сценарии играют в семьях представителей королевских фамилий, где сценарное программирование обусловлено существующим культом предков¹¹. Анализируя пример королевы Амалаберги мы не располагаем подробными сведениями о ее детстве, однако, знаем ее родственные связи, что во многом облегчает задачу. Само имя королевы указывает на принадлежность к царственному роду Амалов, вошедшему в историю благодаря имени короля остготов Теодориха Великого, единственного из варварских правителей, который в римской литературе удостоился сравнения по своему величию с римскими императорами¹². Амалаберга была племянницей Теодориха Великого, и авторитарная фигура ее дяди, объединившего под своей властью территорию всей Италии, несомненно оказывала огромное влияние на формирование ее установок, касающихся образа идеального мужчины. В связи с этим становится более понятным произошедший у нее выплеск деструдо в отношении слабовольного Герменефреда, который в ее сценарии, несомненно, играет роль «неудачника».

Другим примером распространенных психологических игр может служить казус Альбоина и Розамунды, иллюстрирующий широкий спектр психологических особенностей представителей средневекового «варварского

⁸ Берн Э. Игры, в которые играют люди... С.105-106.

⁹ Желания, ориентированного на убийство других людей. Указанные термины введены в оборот фрейдистской школой психоанализа.

¹⁰ Берн Э. Игры, в которые играют люди... С.184.

¹¹ Берн Э. Игры, в которые играют люди... С.217.

¹² См.: Прокопий Кесарийский. Война с готами (I, 1, 29).

общества». Опуская эпизод с умерщвлением отца Розамунды и последующим психологическим насилием в отношении его дочери¹³, разберем месть Розамунды, представляющую последовательность двух связанных психологических игр.

Павел Диакон описывает месть оскорбленной Розамунды своему мужу, королю Альбоину, следующим образом: «И вскоре она вступила в заговор об убийстве короля с Гельмигисом... Гельмигис посоветовал королеве вовлечь в заговор Передея, человека необычайной силы. Но когда Передей не захотел согласиться на соучастие в таком тяжком злодеянии, королева ночью легла в кровать своей служанки, с которой Передей находился в преступной связи; а он, ни о чем не подозревая, пришел и лег вместе с королевой. И вот, когда блудодеяние было совершено, и она спросила его, за кого он ее принимает, а он назвал имя своей наложницы, за которую ее принял, то королева ответила: «Вовсе не та я, за кого меня принимаешь, я — Розамунда! Теперь, Передей, ты совершил такое преступление, что должен или убить Альбоина, или сам погибнуть от его меча». И тогда он понял, какое преступление совершил, и был вынужден согласиться на участие в убийстве короля, на что добровольно не мог решиться»¹⁴.

Анализ подобных игр достаточно подробно описан Э. Берном¹⁵:

Ходы

1. Женщина (соблазнение); мужчина (контрсоблазнение)
2. Женщина (сдача); мужчина (победа)
3. Женщина (конфронтация); мужчина (крах).

Социальная парадигма

Взрослый – взрослый

В (М): «Прости, если я зашел дальше, чем ты хотела»

В (Ж): «Ты применил ко мне насилие и должен заплатить за это»

Психологическая парадигма

Ребенок – ребенок

Р (М): «Видишь, как я неотразим»

Р (Ж): «Попался...».

После того, как первая игра, целью которой является вовлечение мужчины в сексуальную связь, за которую он должен понести наказание, завершена, Розамунда разыгрывает второй сюжет, сходный с рассмотренным

¹³ Более подробно психологические аспекты данного эпизода рассматриваются в работе: Санников С.В. Образы королевской власти эпохи Великого переселения народов в раннесредневековой западноевропейской историографии. Новосибирск, 2009. С.131.

¹⁴ Павел Диакон. История лангобардов (II, 28).

¹⁵ Берн Э. Игры, в которые играют люди... С.107-110.

выше вариантом игры «Ну-ка подеритесь» – ставит в качестве условия избавления мужчины от ответственности убийство соперника.

Практически тождественная серия игр описана в анонимном раннесредневековом произведении «Книга истории франков», что дает основания высказать предположение о ее популярности и распространенности в средневековых обществах. «Королева же Фредегунда была прекрасна, хитра и неверна [мужу]. Майордомом при дворе был тогда Ландерих, лукавый и дельный муж, в которого упомянутая королева была весьма сильно влюблена, ибо он необузданно вступал с ней в связь. Однажды рано утром король двинулся на охоту к поместью Шелль, недалеко от Парижа, но от великой любви к Фредегунде уже от конюшен еще раз вернулся в ее покои, где она как раз мыла в воде голову; король же приблизился к ней сзади и шлепнул ее палочкой по заду. Думая, что это Ландерих, она сказала: «Что ты там делаешь, Ландерих?». Развернувшись и увидев, что это был король собственной персоной, она сильно испугалась. Король весьма сильно опечалился и ушел охотиться. А Фредегунда позвала Ландериха к себе, поведала ему, что сделал король и сказала: «Поразмысли, что надо делать, ибо иначе завтра нас поведут на страшные истязания». Ландерих с тяжелым сердцем отвечал сквозь слезы: «Будь проклят тот час, когда мои глаза в первый раз увидели тебя! Я не знаю, что должен делать, меня же со всех сторон окружили несчастья». Та же сказала ему: «Не бойся, но послушай мой план, который нам надо исполнить, и мы [тогда] не умрем. Если король вернется к ночи, в конце дня охоты, домой, мы подошлем к нему убийцу и объявим, что его подстерег и убил король Хильдеберт Австразийский. Когда же он будет мертв, мы будем править вместе с моим сыном Хлотарем». Когда наступила ночь, и король Хильперих вернулся с охоты, послала к нему Фредегунда опьяненных вином убийц, и, когда король сошел с коня, и его обычные сопровождающие разошлись по их домам, [посланные Фредегундой] палачи вонзили своему королю в живот два ножа. Он же вскричал и умер»¹⁶.

В обоих приведенных примерах (Розамунды и Фредегунды) можно проследить признаки упомянутой выше психологической игры, условно названной Э. Берном «Насилуют»¹⁷, содержание которой заключается в вовлечении мужчины в интимную связь, порождающую неблагоприятные для него последствия, и в обоих случаях разыгрывается форма игры третьей степени, наиболее драматичная по своим последствиям, результатом которой становится устранение одного из участников. Явные признаки данной игры

¹⁶ Цитируется по интернет-изданию: http://www.vostlit.narod.ru/Texts/rus/Gesta_Fr/text.htm

¹⁷ Берн Э. Игры, в которые играют люди... С.107-110.

прослеживаются и на примере некоторых современных политических казусов, наиболее ярким из которых может, вероятно, считаться сюжет Моники Левински.

Таким образом, результаты исследования позволяют заключить, что психологические игры занимают важное место в арсенале участников политического процесса различных эпох и культур, а выполненный с применением психологических методов исследования анализ исторических казусов подтверждает, что транзакционный анализ является одним из перспективных инструментов изучения межличностных отношений, который может пополнить методологический арсенал современного направления «психоистории».