

ANÁLISE TRANSACIONAL OUTRA ABORDAGEM DA COMUNICAÇÃO INTERPESSOAL

A Análise Transacional é uma teoria de psicologia, criada e desenvolvida por Eric berne. Ele observou que em cada pessoa existem 3 parte distintas e funcionais, as quais denominou Estados de Ego. Definiu um estado de Ego como “um sistema de emoções e pensamentos”, acompanhado por um conjunto afim de padrões de conduta”.

TIPOS DE TRANSAÇÕES

A Análise Transacional empregando uma linguagem simples e compreensível, partindo da concepção do indivíduo como uma unidade bio-psico-social, divide didaticamente a personalidade em três componentes denominados Estados do Ego, que são o PAI, O ADULTO e a CRIANÇA (PAC). Esses estados de Ego agem como 3 pessoas distintas, atuando e interagindo continuamente dentro da nossa cabeça.

Os Estados de Ego representam 3 modos de ser, de pensar, de sentir e de atuar. Não são construções teóricas invisíveis, mas sim realidades concretas, observáveis e mensuráveis.. Conforme BERNE, “formam um sistema de sentimentos e pensamentos que provocam uma série de pautas de condutas”(1961), que podem ser diagnosticadas ou identificadas pela observação do vocabulário, tom de voz, gestos e expressão corporal do indivíduo; enfim, pela expressão verbal e não-verbal do sujeito.

A representação mais simples dos Estados do Ego, em forma de diagrama, é a que se segue:

PAI	Conceito ensinado de vida (gravações)
ADULTO	Conceito pensado de vida
CRIANÇA	Conceito sentido de vida

AO NOS RELACIONAR, CONOSCO OU COM OUTRAS PESSOAS ESTAMOS NUM DESSES 3 ESTADOS DE EGO.

O PAI, parte parental, representa a influência à assimilação na infância de condutas, pensamentos e sentimentos dos pais (ou substitutos), professores, familiares mais velhos, babás e mesmo mensagens impessoais de TV, rádio, tradição, costumes, e outros. Suas funções básicas são de educar, proteger, alimentar, moralizar, servir de modelo, dirigir, controlar e ensinar a viver em sociedade. Representa nosso conceito ensinado da vida, conforme HARRIS (1968), e constitui-se de expressões, gestos, tons de voz, escalas de valores, condutas, necessidades e atitudes parentais (gravações no subconsciente), que nos influenciam quando estamos nos relacionando conosco e com outras pessoas. Age sob o impacto das emoções.

O ADULTO é a parte do Ego que raciocina fria e objetivamente, analisando a realidade e decidindo entre o adequado e inadequado, atuando como um computador. Suas funções básicas são estudar, trabalhar e ganhar dinheiro, podendo ser representado como a estátua “O pensador” de RODIN. Começa a emergir nas pessoas por volta dos 10 meses de idade, com o início da locomoção, aprendendo através das experiências, de Tentativas e erros, e sendo extremamente necessário para a convivência e adaptação do indivíduo no seu ambiente físico e social mutante, pelas estimativas de probabilidades de decisões a partir da computação dos dados fornecidos pela realidade objetiva. Atua no aqui-agora imprevisível devendo ser o executivo da personalidade, representando o conceito pensado da vida. Não age sob o impacto de emoções Controla suas emoções.

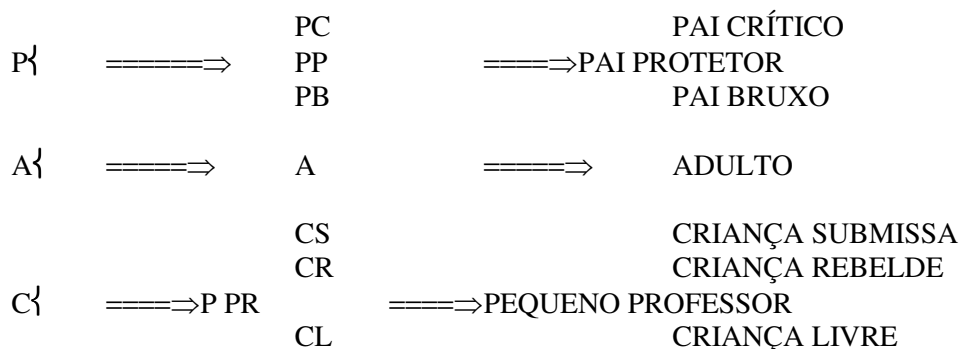
A CRIANÇA é o componente infantil da nossa personalidade, representando nossas emoções como alegria, amor, prazer, tristeza, raiva, medo e tudo o que se refere ao nosso corpo. É quem nos permite sentir, fluir, intuir, criar e desfrutar do sexo e da intimidade, fontes por excelência de carícias positivas, sendo nosso conceito “sentido” (de sentir) da vida. É também nossa parte mais autêntica e reprimida pela educação ou processo de socialização que sempre implica numa perseguição do Pai externo (e depois internalizado) para adequar a Criança ao padrão sociocultural, modelando-a. O sexo é uma função da Criança, sendo o amor sexual o encontro aberto e espontâneo de duas Crianças Livres. Age também sob o impacto de emoções.

Os Estados de Ego não são abstrações, mas condutas reais, passíveis de objetivação, voluntariamente, solicitando ao indivíduo atuar, por ex., como seu pai, mãe, ou experimentalmente, pela administração de drogas ou estimulação do córtex, a exemplo do que realizou PENFIELD, neurocirurgião canadense.

Podemos dizer que conhecemos uma pessoa quando sabemos o conteúdo da “gravação” ou programação em seu Pai e Criança, o grau de informação e responsabilidade de seu “Adulto”, e quais os Estados do Ego tomarão o controle da situação. Porém só é possível a previsão da conduta do Pai e da Criança, porque esses funcionam sob influências do passado e o repetem, segundo KERTÉSZ (1974). O adulto é imprevisível, já que atua no “aqui-agora” e se adapta às contingências do seu ambiente, podendo sempre responder diferentemente, de acordo com as informações que constantemente recebe e computa determinando suas decisões.

PENFIELD foi o primeiro neurocirurgião que, casualmente, descobriu que, quando era estimulada uma parte do córtex, o paciente, que estava sendo operado, lembrava-se e relatava experiências anteriores. Com a continuação dos seus estudos e pesquisa, ele chegou à conclusão de que o cérebro funciona como uma fita eletromagnética de alta fidelidade, que grava os eventos significativos na vida do sujeito, e que, quando estimulado, produz a revivência de forma racional e emocional do fato vivido. Evidenciou-se que o componente emocional fica gravado irreversivelmente, acompanhando a recordação racional do fato. Nos programas de parapsicologia temos presenciado inúmeras situações semelhantes, durante as regressões de idade sob efeito da hipnose.

BERNE para adequar seu modelo da personalidade humana à realidade evidenciada em pesquisa e experiências clínicas, dividiu cada Estado de Ego, por sua vez, em Pai, Adulto e Criança conforme os diagramas abaixo:



1- O ESTADO DO EGO PAI

As figuras e condutas parentais mais significativas e intensamente internalizadas são as que educaram e conviveram com a criança durante seus primeiros anos de vida, principalmente até o sexto ou oitavo ano, quando as decisões básicas são tomadas e a estrutura da personalidade é basicamente cristalizada. Conforme o diagrama apresentado, o Estado do Ego Pai pode ser dividido também em 3 componentes: O PAI CRÍTICO, PAI PROTETOR E O PAI BRUXO.

O Pai crítico é o nível parental (gravações no subconsciente) que impõe normas rígidas e irrefletidas, de maneira severa e impositiva. Neste subestado do Ego é que estão contidas as contradições, as pautas socioculturais, a moralidade externa normativa e a autoridade. É o agente de transmissão cultural preocupado sempre em repetir eternamente o passado. Suas funções básicas são moralizar, julgar, às vezes perdoar, e instituir todos os “deves” por ser o “dono da verdade”. Seus gestos típicos são o dedo acusador em riste, os braços cruzados e o olhar severo. Os gregos projetam esta figura em ZEUS, do Olimpo.

O Pai Protetor ou Nutritivo atua de maneira adequada e sem imposição, permitindo o outro crescer e desenvolver sua individualidade. Utiliza a gratificação como seu mecanismo básico. Seus gestos típicos são o braço no ombro do outro, acariciar a cabeça do outro e o sorriso de compreensão. Algumas frases típicas: “confio em você”; “você errou, mas não importa; errar é humano”.

O Pai Bruxo ou “Papão” contém o temor, culpa, ansiedade, confusão e depressão. É através desta parte negativa que se transmite às fobias para os filhos, com sua especial e grande capacidade para adoecer os outros. É por isso que o denominado Pai Bruxo, que “passa a batata quente” (ansiedade, conflito...) para os outros, inculcando o temor, fracasso e culpabilidade. Exemplo deste procedimento destrutivo é o pai (ou mãe, tia, irmão mais velho, TV, ou revistas em quadrinhos), contando histórias de “bicho papão”, de medo ao escuro, de condenações ao inferno, colocar medo e outro, à pequena e desprotegida criança. Ainda o chefe que diz ao seu subordinado: “É, eu compreendo; você nunca vai conseguir ser eficiente em seu trabalho”; ou ainda, administra jogando uma pessoa contra a outra; não vai diretamente ao assunto, age de forma indireta. Na frente está tudo bem, mas por trás é exatamente o contrário.

Enfim, como afirma KERTÉSZ, o Pai Protetor é capaz de dar sua vida pelo outro, o Pai crítico dá sua vida por um ideal e o Pai Bruxo pode sacrificar outros para salvar-se (1974).

2-O ESTADO DO EGO ADULTO

O Adulto integrado só é possível com o atingimento da autonomia pelo exercício da consciência, espontaneidade e intimidade. Representa uma unidade que atingiu seu desenvolvimento e que está sempre aberta à atualização permanente.

O Adulto pode ser comparado a um computador que coleta dados, computa-os e emite a resposta mais adequada para o exterior. O receptor capta os estímulos do meio ambiente (input), transformando-os em processos nervoso, que realiza sua análise e síntese (throughput) a partir do qual a resposta (output) é emitida para o meio ambiente. O adulto atua fria e objetivamente e tem como função básica a adaptação do indivíduo à realidade objetiva.

3-O ESTADO DO EGO CRIANÇA

A Criança é dividida em 3 componente: CRIANÇA LIVRE, PEQUENO PROFESSOR E CRIANÇA ADAPTADA..

A Criança Livre é o primeiro nível que se desenvolve na personalidade, sendo o mais concreto e observável. É também o último a desaparecer ou “apagar” pela ação do álcool, drogas, fadigas e debilidades mentais. Representa nossa parte programada geneticamente, contendo o ID da Psicanálise. Suas funções básicas estão orientadas para a procura do agradável e fuga do desagradável, sendo regida pelo “Princípio do Prazer”. Sua expressão é espontânea e natural, determinada por tendências instintivas. É irracional e atemporal, ou seja, vive em tempo e ritmo próprio correspondendo a uma vivência emocional.

É a Criança Livre quem nos permite desfrutar emocionalmente a vida, gozar, amar, ser espontâneo e ter intimidade.

O Pequeno Professor: BERNE observou a extrema capacidade e habilidade das crianças captarem empatia e intuitivamente as emoções e atitudes dos adultos. Sua função básica é procurar obter carícias, para isto processando seus dados e tomando decisões a um nível pré-lógico e inconsciente para o adulto. No Pequeno Professor residem a criatividade, curiosidade, empatia, astúcia e vivacidade. Porém este subestado do Ego é quem sofre uma perseguição mais violenta pela parte parental, na tentativa de adaptá-lo à estrutura social. Como consequência, quase fatalmente é atrofiado, e mais tarde muito esforço tem que ser dispensado na tentativa de recuperar esta capacidade natural de intuir e criar.

Criança Adaptada é a que modifica sua conduta sob a influência do Pai, comportando-se de acordo com a programação feita pela parte parental. Representa o somatório de comportamentos determinados pelos pais ou substitutos, de maneira manifesta ou latente. Portanto, influência do Pai representa a causa e a Criança Adaptada um efeito, o que fica bastante evidenciado na intoxicação alcoólica. BERNE afirma que ela inutiliza primeiro o Pai e quando a criança Adaptada se vê livre de sua influência transforma-se na Criança Livre ou Natural.

A manifestação da Criança Adaptada pode dar-se de duas maneiras: de Criança Submissa, e a segunda de Criança Rebelde ou Opositora. Ambas, porém, são adaptadas, pois se a Criança Submissa obedece sempre, manejada pelo medo ou culpa, fazendo o que lhe ordenam, emissão da ordem inversa a que se espera.

A Criança Adaptada é necessária para ser possível a convivência social, porém sua adequação ou inadequação vai ser determinada pela programação, positiva ou negativa, por parte do pai. Quando negativa a Criança Submissa pode ser causa de grande número de patologias, nele residindo a ansiedade, angústia, fobia, culpa, sentimento de inadequação. Já a rebelde pode orientar sua oposição sistemática neuroticamente, com a finalidade de receber carícias negativas, para isso utilizando-se de jogos psicológicos e vivenciando os papéis do triângulo dramático.

Enfim a Criança Submissa obedece cegamente as ordens e expectativas parentais, a Rebelde faz o contrário, a Criança Livre faz o que quer, espontaneamente e o Pequeno Professor é o criativo.

Entretanto, cada Estado de Ego pode atuar de maneira positiva ou negativa:

O Pai crítico Positivo é orientado, protetor, direto, firme e justo.; enquanto o Negativo é perseguidor, agressivo, autoritário, humilhante, preconceituoso e moralizador compulsivo.

O Pai Protetor Positivo é permissivo, afetuoso, protetor, ensinando sem imposição; enquanto o Negativo é salvador, super-protetor e meloso, que impede o crescimento.

O Adulto Positivo é racional, lógico, objetivo, ético, atuando com simpatia no aqui-agora, enquanto o Negativo é manipulador que planeja apenas para proveito próprio ou visando a destruição do outro.

A Criança Adaptada Positiva é disciplinada e responde automaticamente em situações de rotina, permitindo a economia de tempo e esforço e se adaptando às normas sociais, possibilitando a convivência na sociedade; enquanto a Negativa repete condutas destrutivas da infância; quando Submissa é cheia de temores, ansiedade, confusão, angústia e oposição, sistemática, ressentimento, desconfiança, indignação e ódio, buscando um Perseguidor.

A Criança Livre Positiva é espontânea, natural afetuosa, que desfruta, ama, é criativa, curiosa e intuitiva; enquanto a Negativa é egoísta, bagunceira, impetuosa e ruidosa.

O Objetivo da A.T. é fazer com que o indivíduo passe, de seu circuito negativo para o circuito positivo. Pelo subconsciente o Pai interno é atualizado e adequado à realidade presente, desprezando-se seus modelos e gravações inadequadas e destrutivas. O Adulto é fortalecido com informações visando sua conscientização para

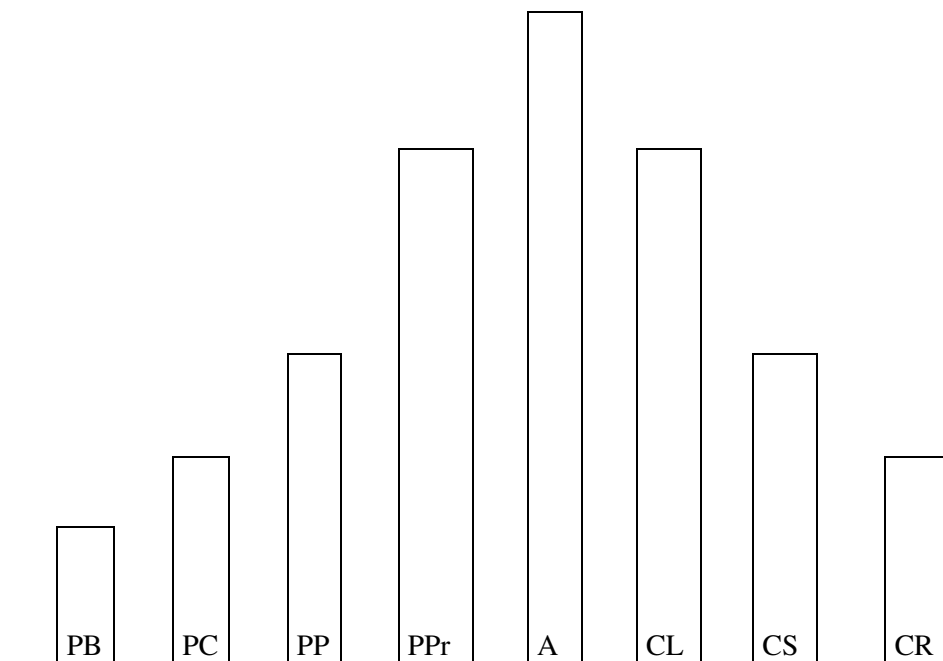
que seja efetivamente o executivo da personalidade. E a Criança, com o apoio do Pai Protetor e a lógica do Adulto, é estimada a libertar-se de gravações e decisões irracionais e destrutivas.

Acredita-se que um Gerente ou Supervisor bem sucedido deve possuir um Adulto seguro, consciente e responsável, uma criança motivada, criativa e intuitiva, e um pai potente, direto e justo.

EGOGRAMA

É o diagrama elaborado por DUSAY para analisar a frequência e a intensidade com que se manifesta na pessoa cada Ego. Pode-se analisar comparativamente os egogramas de um mesmo indivíduo na situação familiar e de trabalho, como também comparar os egogramas de duas pessoas que se relacionam constantemente

O Egograma ideal é aquele que se passa no circuito positivo, tendo no Adulto o Estado do Ego mais fortalecido, representando o executivo da personalidade, seguido pela Criança Livre, Pequeno Professor e Pai Protetor.



LEGENDA

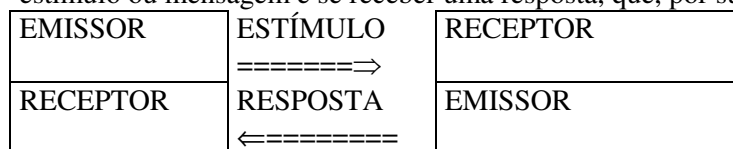
A =Adulto

PC = Pai Crítico
 PC = Pai Crítico
 PP = Pai Protetor
 PB = Pai Bruxo

CL = Criança LIVRE
 CL = Criança Submissa
 CR = Criança Rebelde

ANÁLISE DAS TRANSAÇÕES

Transação, etimologicamente, significa que uma ação passa de uma pessoa para outra (transação). Entende-se transações como sendo intercâmbios entre as pessoas, consistindo de estímulos e respostas transacionais entre os Estados de Ego específicos (Estímulo+resposta=Transação).. Implica sempre, portanto, em se enviar um estímulo ou mensagem e se receber uma resposta, que, por sua vez, também é um estímulo.



Portanto, a Análise Transacional das Transações é um dos instrumentos que a A.T. se utiliza para estudar e compreender as relações interpessoais, ou seja, o que se passa quando duas ou mais pessoas estão juntas e se comunicam.

A transação constitui a unidade básica da comunicação e com seu estado pretende-se chegar ao controle social. A análise da personalidade, iniciada por ERIC BERNE, utilizando os 3 estados de ego, possibilita, pela

primeira vez, uma compreensão imediata, do processo de comunicação, sua diagramação, avaliação e eleição da resposta mais adequada em cada situação, pelo Adulto.

A comunicação entre nossos Estados do Ego pode ser interna, através de diálogos internos a nível intrapessoal e externa, através dos diálogos com o PAC de outras pessoas, a nível interpessoal.

TRANSAÇÕES COMPLEMENTARES

Ocorrem quando um estímulo, que partiu de determinado Estado do Ego, recebe a resposta esperada do Estado de Ego da outra pessoa, ou seja, a resposta retorna do receptor ao emissor, havendo a continuidade, desta maneira, do processo de comunicação.

Emissor: “De acordo com sua moral o que acha dos rapazes de barba e cabelos compridos?” (o adulto se dirigiu ao Pai)

Receptor: “é muita malandragem”(o pai respondeu ao adulto)

TRANSAÇÕES CRUZADAS

Ocorrem quando o interlocutor responde com um Estado do Ego não solicitado, ou seja, a resposta não retorna do receptor ao Estado emissor, interrompendo ou quebrando-se a comunicação. As transações cruzadas apresentam fontes de dificuldades interpessoais no casamento, trabalho e sociedade.

Podem ocorrer 3 tipos de cruzamentos:

1- A resposta retorna ao Estado do Ego emissor, mas de um Estado do Ego não solicitado ou diferente do receptor.

Exemplo:

Emissor: ”Vamos Tomar uma Brahma?” (criança Livre)

Receptor: “Controle-se um pouco que depois do expediente nós iremos (adulto)

2. A resposta retorna do receptor, mas para um estado do Ego diferente do emissor. Exemplo:

Emissor: “Vamos tomar uma Brahma?” (criança livre)

Receptor: “Só se você pagar para mim”(de criança , para pai)

3.A resposta retorna de um Estado de Ego diferente do receptor e para um que não seja o emissor, neste caso intervindo quatro Estados do Ego. Exemplo:

a)Emissor: “O relatório está pronto?”(de adulto para Adulto)

Receptor: “Você está sempre me perseguindo!”(criança para o pai)

b) Emissor: “Você me aconselha a pedir demissão do cargo?”(criança para o Pai)

Receptor: “O que você acha?” (adulto para adulto)

TRANSAÇÕES ULTERIORES

Para KERTÉSZ, são aquelas em cujo estímulo e/ou respostas intervém simultaneamente mais de um estado de Ego, implicando em mensagens duplas sendo uma delas social (evidente, aparente, aceitável, plausível) e a outra psicológica (oculta, sutil, menos perceptível, às vezes desonesta, geralmente transmitida de forma não verbal) que representa um “ardil” e onde o interesse ou importância real da transação constituem a base dos jogos psicológicos, sendo “usados freqüentemente na política, nos flertes, nas vendas e são a comunicação favorita dos pais dos esquizofrênicos “(KERTÉSZ).

As Transações Ulteriores podem ser:

1. ANGULARES: Envolvendo 3 estados de Ego, sendo dois do emissor e um do receptor. A mais conhecida é a do vendedor, apresentada por BERNE, que por manipulação tenha de “fisgar” a criança rebelde do comprador. Exemplos:

a)“Este carro é muito mais rápido para você”(de Adulto para Adulto). “Será que você tem coragem de comprá-lo?” (de Adulto para a Criança Rebelde). Resposta: “é este mesmo que eu quero!” (da Criança Rebelde para o Adulto).

b) “Sempre gostei de você como meu chefe” (de Adulto para Adulto), mas quer dizer “Proteja-me”(de Criança Submissa para Pai Protetor). Resposta: “Você continuará comigo nesta seção (de Pai Protetor para Criança Submissa)

2. DUPLAS: envolvendo, 4 estados de ego sendo 2 do emissor e 2 do receptor, podendo ser paralelos ou cruzados. Exemplos:

a) Nível Social: “Terminamos o relatório em meu apartamento?”. (de Adulto para Adulto). “Sim Sr. é um trabalho muito urgente” (de Adulto para Adulto)

Nível Oculto: “Vamos nos divertir?” (de Criança Livre para Criança Livre). “Sim Vamos”(de Criança Livre para Criança Livre)

b) Nível Social: “esqueci novamente”(de Adulto para Adulto). “Sim outra vez”(de Adulto para Adulto) , mas quer dizer “Veja como sou estúpido”(De Criança Submissa para Pai Protetor). “Você sempre foi estúpido”(de Pai Crítico para Criança Submissa)

Com esta última transação, em que alguém ri ou se diverte da infelicidade do outro, é reforçada a sua conduta autodestrutiva.

REGRAS DA COMUNICAÇÃO

- 1) Com as complementares ou paralelas a comunicação perdura ou continua indefinidamente;
- 2) Com as transações cruzadas a comunicação se interrompe, ou muda de curso e tema; e
- 3) As transações ulteriores forma a base dos jogos psicológicos, estando o maior interesse voltado para o nível oculto.

Com o conhecimento e utilização destas pequenas regrinhas de relacionamento interpessoal, cortando-se as transações ulteriores, utilizando-se das cruzadas apenas tecnicamente e intensificando as complementares; torna-se possível a uma grande melhoria e adequação do processo de comunicação, quer seja na família, na organização ou na sociedade.

2. POSIÇÕES EXISTENCIAIS

Todos nós temos uma atitude básica diante de nós mesmos e dos outros, a partir da qual fundamentamos nossas opiniões, aspirações, reações., atitudes e comportamentos, que é a nossa POSIÇÃO EXISTENCIAL. Assumimos uma posição existencial que predomina durante a maior parte do tempo. Há cinco posições existenciais:

1. Eu não sou OK; Você é OK (-/+)=INTROJETIVA
2. Eu sou OK; Você não é OK (+/-)=PROJETIVA
3. Eu não sou OK; Você não é OK (-/-)=FÚTIL
4. Eu sou OK; Você é OK (+/+)=MANÍACA
5. Eu sou Ok (\pm); Você é OK (\pm) (\pm / \pm)=REALISTA

1) POSIÇÃO EXISTENCIAL: Introjetiva

Segundo THOMAS HARRIS, esta posição origina-se da incapacidade e da dependência da criança em relação aos pais e outros adultos, nos seus primeiros meses de vida. Nessa época, a criança simplesmente não tem condições de obter nada sozinha: ela é totalmente dependente dos pais e, mais especificamente, da mãe. À medida que a mãe lhe dispensa afeto e atenção e a alimenta psicologicamente com carinhos freqüentes, a criança parece desenvolver uma atitude que traduzida em palavras, significaria algo como: “Eu sou fraca, e você me protege, alimenta-me, cuida de mim. Por isso você é OK. Eu, entretanto não sou OK, porque não posso fazer nada sem você”

Quando adulta muitas vezes, a pessoa permanece com esse mesmo sentimento de impotência e dependência estabelecida na infância. Quando atinge proporções graves, esta posição existencial pode levar a pessoa a situações de fuga da realidade, de intensa depressão ou mesmo de suicídio.

É a chamada posição em que a pessoa lança para dentro de si mesma os sentimentos negativos em relação ao mundo que por vezes, perduram por toda a sua vida.

Na empresa, uma pessoa desse tipo tem dificuldade em assumir cargos que exijam tomar decisões e exercer controles. Suas frases típicas são:

- Não consigo fazer nada direito, ou bem feito.
- Nunca serei como meu irmão ou meu pai.
- Tudo acontece de errado só comigo

2) POSIÇÃO EXISTENCIAL: Projetiva

A criança pode adotar esta posição existencial, quando, por volta de 10 meses e 1 ano de idade, é abandonada, marginalizada ou vítima de brutalidade. Uma criança perseguida parece desenvolver um medo dos adultos, dos quais procura fugir a todo instante. Neste tipo de situação, além de desenvolver perante os outros, a atitude de que “eles não são OK”, parece acontecer uma espécie de mecanismo de compensação, dentro do indivíduo, para as punições que lhe são impostas pela vida, como a dizer-lhe que ele é OK e os outros não são OK. Para ele o mundo é culpado pelos seus problemas. Por isso esse tipo de pessoa procura explorar os outros sem dó.

HARRIS mostra que a posição (+/-), quando levada a extremos, conduz a comportamentos paranóicos, que podem levar inclusive ao homicídio (mas não ao suicídio)

É uma posição inadequada a quem ocupa posição de liderança, tornando-se autocrata e rígida. Não confia nos outros e não lhes atribui responsabilidades. Tendê a centralizar tudo, acumulando tarefas, acreditando ser o único com competência. Com o tempo, não desenvolve a maturidade dos subordinados e os deixa revoltados. Suas frases típicas são:

- ”Não posso confiar em ninguém”
- ”Tenho que fazer tudo, senão não dá certo”
- “Todos estão contra mim”

3) POSIÇÃO EXISTENCIAL: Fútil

Esta posição pode aparecer particularmente quando a criança atinge uma idade de 10 meses a 1 ano de vida. Nessa época, ela aprende a locomover-se só, e já terá deixado de mamar no peito da mãe. Ocorre freqüentemente que muitas mães, por essa época, praticamente abandonam os filhos em mãos de estranhos,

considerando que já cumpriram o seu papel básico e, agora, a educação dos filhos pode ser entregue a babás, avós ou escolar maternas

Quando, nessa ocasião, a criança experimenta uma sensação de abandono e solidão, pela falta de carinho materno, ela pode desenvolver uma atitude diversa: “Eu Não sou OK, porque sou fraca e inábil, mas você também não é OK, porque me abandona quando eu preciso de você”

HARRIS caracteriza esta posição existencial como própria de pessoas com graves distúrbios mentais, que as levam a comportamentos esquizóides. Para esse tipo de pessoa, suicídio e homicídio teriam o mesmo valor: tanto ela como os outros valem a mesma coisa, isto é, nada. Esse tipo de pessoa está sempre descontente com tudo.

Pessoas com esta posição existencial, geralmente não têm coragem, e não vêem razão para trabalhar. Caracterizam-se por uma atitude negativa diante de tudo. Suas frases típicas são:

-”Todos nasceram para sofrer”

-”A vida não vale a pena”

4.POSIÇÃO Existencial: Maníaca

Esta posição, segundo HARRIS é a mais saudável que as anteriores. Ninguém chega a ela, entretanto, se não fizer uma opção consciente; em outras palavras, enquanto a adoção das três primeiras posições é não consciente, esta quarta é uma posição assumida pela pessoa que tem o seu adulto em situação de controle efetivo . A pessoa não aceita aspectos negativos nem nele nem nos outros. Tem uma visão distorcida e irreal das coisas, pois para ele está tudo bom.

No trabalho, quando ocorrem erros, tem sempre uma justificativa. Não resiste às frustrações. Diante de críticas ou decepções entre em depressão com facilidade. Suas frases típicas são:

-”Não existem problemas”

-”Todas as pessoas são maravilhosas”

-”Tudo bem”

5. POSIÇÃO EXISTENCIAL: Realista

Por conseguinte, parece haver uma 5ª posição, que é sadia, que seria a posição REALISTA, implicando admitir que “Eu sou OK e Você é OK, muito embora eu e/ou você possamos estar OK algumas vezes.

Essa posição implica reconhecer que uma pessoa nasce e permanece OK, embora possa não estar OK em determinados momentos. Ela reafirma a confiança de BERNE na capacidade do ser humano em buscar sua própria saúde mental.

Cargos de liderança com esta posição permitem que seus subordinados cresçam, se auto-realizem, sejam criativos. Suas frases típicas são:

-”Eu tenho ciência de meus pontos forte e fracos”

-”Eu aceito o fulano como ele, é, vou ajudá-lo a desenvolver-se”

-”A vida possui altos e baixos, mas vale a pena viver”

O adulto funciona, neste caso, como um verdadeiro executivo da personalidade. Uma pessoa nesta posição existencial não tem o seu adulto contaminado, quer pelo pai, quer pela criança. Ela busca estímulos sadios. Ela é capaz de buscar e experimentar em toda a sua intensidade transações nos três estados de ego.

A atitude típica de uma pessoa nesta posição é a de que “Não importa o que fui no passado, por pior que tenha sido. O que importa é o que posso e vou determinar no meu futuro”

3.CARÍCIAS

Uma carícia é qualquer ato de alguém que implique, reconhecimento da presença de outrem. Ao falar de transações mais atrás, foi dito que, se 2 ou mais pessoas se encontram, mais cedo ou mais tarde uma delas fará ou dirá algo que denote seu reconhecimento de presença da (s) outra(s). Isto é uma carícia. Na verdade, tanto o estímulo transacional como a resposta transacional pode ser carícias.

CLASSIFICAÇÃO DAS CARÍCIAS: Físicas e Psicológicas

A carícia física não exige grandes explicações: é o contato físico entre 2 pessoas, ainda que se trate de um leve roçar da mão de uma no ombro da outra.

A carícia psicológica assume muitas formas: uma palavra, um gesto, um ruído, um olhar, um movimento. A comunicação telepática, em que uma pessoa parece transmitir a outra seus pensamentos, sem que haja comunicação entre elas por meio dos sentidos. A parapsicologia está estudando seriamente esses fenômenos.

Ao que parece a criança exige carícias físicas com grande frequência e intensidade. Citado por MORRISON, diz René Spitz: “A criança precisa tanto de carícias quanto de alimento, sem carícias ela provavelmente acabará sofrendo de alguma debilidade mental e poderá mesmo morrer”.

Autores como ERICH FROMM: “A mudança relativamente súbitas da existência fetal para a humana e o seccionamento do cordão umbilical marcam a emancipação do bebê do corpo da mãe. Esta emancipação, entretanto só é real na mera aceção de separação de dois corpos. Em sentido funcional, o bebê continua sendo parte da mãe: ele é alimentado, carregado e cuidado em tudo o que é vital por esta”.

A edição da revista Veja de 05 de junho de 1974 trás, sob o título “Parto sem Terror”, uma nota curiosa: “Foi só depois de participar de 7000 partos que o obstetra francês Frederick Laboyer chegou a conclusão de que as

antiquíssimas técnicas empregadas para trazer um bebê ao mundo são o processo mais eficiente de produzir traumas e, conseqüentemente, adulto desajustados, no futuro. O primeiro choro, que todos gostam de ouvir, é na verdade um apavorante grito de terror. O recém-nascido deixa um mundo de silêncio, aquecimento e escuridão, para entrar em outro barulhento, frio e ofuscante. A técnica do Dr. Laboyer é óbvia: trata-se apenas de eliminar os fatores ambientais que parecem traumatizar a criança. Nos parto mais suaves, assim que a cabeça da criança se torna visível, as luzes da sala cirúrgica enfraquecem e as vozes se transformam em sussurros. O bebê é então lenta e cuidadosamente retirado. Quando emerge completamente, a criança é colocada sobre o abdômen da mãe, e ali permanece enquanto a enfermeira o acaricia. Somente 10 minutos depois quando a criança começa a respirar normalmente, é que o médico corta o cordão umbilical e lhe dá um banho morno de imersão, destinado a causar-lhe a impressão de que está de volta ao tranqüilo ambiente de onde acaba de sair. Nesse momento de acordo com Laboyer, o bebê parece mesmo sorrir de prazer.”

Tais técnicas foram bem discutidas pelos médicos franceses, que alegam que este tratamento põe em risco a sobrevivência da criança. Do ponto de vista da Análise Transacional, o Dr. Laboyer está apenas reconhecendo a necessidade de que o recém nascido continue recebendo, imediatamente após o parto, as carícias que tinha no ventre da mãe.

Muitas pesquisas tem mostrado que o indivíduo amadurece, vai aumentando a freqüência de suas carícias psicológicas, mais complexas e sofisticadas que as carícias físicas. Evidentemente, a necessidade de carícias físicas não desaparece, ou o contato sexual seria, neste caso, considerado sinal de imaturidade, o que obviamente não é verdade! Mas é possível, defendem alguns especialistas, que a dependência exagerada de carícias físicas seja de algum modo patológica.

As carícias físicas ou psicológicas obedecem a outra classificação importante elas podem ser : Positivas ou Negativas

As carícias Positivas: são aquelas que significam recompensas ou prêmio de algum tipo, enquanto as negativas evidentemente, atingem as pessoas com punições.

É óbvio que as carícias positivas são, em condições normais, mais adequadas e desejáveis que as carícias negativas. No entanto, como veremos mais adiante, é freqüente que as pessoas desejem e procurem situações em que venham, a obter carícias negativas, de vez que tais tipos de carícias reforçam as expectativas que essas pessoas compulsivamente têm sobre o comportamento dos outros em relação a elas.

As carícias negativas são de dois tipos: Agressivas e de Lástima. As carícias agressivas podem ser dadas pelo pai crítico, e as de lástima pelo pai nutritivo. Ambas são negativas, porque negam a capacidade de quem as recebe de viver autonomamente. “Você é um estúpido”, “não seja chato” são exemplos de carícias agressivas. “Pobrezinho, deixe que eu o ajude”, “Muito cuidado com isto, meu filho, que você ainda é muito pequeno”, “Sempre fale comigo antes de realizar qualquer tarefa, afinal você ainda não consegue fazer isto” estes são exemplos de carícias de lástima.

As carícias podem ser classificadas ainda por condicionais e incondicionais

A carícia incondicional é aquela que é dada para a pessoa pelo que ela É independente do que FAÇA. Os gerentes paternalistas, podem igualmente pródigos na distribuição de carícias negativas de lástima incondicionais. A simples condição de ser seu subordinado confere, automaticamente, ao empregado o direito de receber elogios e recompensas indiscriminadas.

A carícia positiva incondicional a pessoa recebe pelo que É, não pelo que FAZ. Nas empresas porém, as carícias positivas condicionais são as mais freqüente. Um bom desempenho pode receber uma recompensa, mas não são dadas recompensas indiscriminadas por qualquer desempenho: uma condição precisa ser satisfeita para que a carícia positiva aconteça.

Este assunto não é novo nem exclusivo da Análise Transacional. A psicologia do comportamento de B.F.SKINNER, já o abordou, ao tratar do que denomina “reforçamento” e “punição”. Também a cibernética tratou de conceitos análogos. Por exemplo STAFFORD BEER cunhou a expressão “circuito algedônico”, combinando as palavras gregas “algos”(dor) com “hedos”(prazer), como sendo o circuito que transmite a um sistema “Feedback” qualitativo sobre seu desempenho.

Há, entretanto, uma diferença fundamental entre a maneira como a psicologia do comportamento encara o reforçamento e a análise transacional vê a carícias positiva: o reforçamento parece perder seu efeito depois de certo tempo, quando dado incondicionalmente, ao passo que o “comportamento reforçado apenas intermitentemente é marcadamente estável, mostra grande resistência à extinção, nada parecido foi jamais conseguido com o reforçamento contínuo”

Assim SKINNER propõe que (trocando os termos) a carícia positiva seja concedida condicionalmente (quando o comportamento o mereça) e, assim mesmo, intermitentemente, e não toda vez que o comportamento seja exibido. O enfoque é mecanicista e a proposta é, na verdade, a de uma estratégia para a manipulação do comportamento.

A análise transacional tem uma abordagem mais humanística, profundamente diferente desta: a carícia é, na verdade, um reconhecimento da existência da pessoa a quem é dada. É algo vital para qualquer pessoa e, neste sentido, mesmo a carícia negativa é melhor que carícia nenhuma

A diferença entre uma carícia positiva condicional e outra incondicional pode ser bastante sutil. Suponhamos que um gerente diga a secretária: “Você trabalhou muito bem hoje”. Isto é muito diferente de dizer-lhe algo como: “gosto de você”. No primeiro caso, a carícia positiva é condicional, porque é dada dependendo do desempenho da secretária naquele dia. No segundo caso, a carícia não apenas depende do desempenho da secretária, e é portanto uma carícia incondicional.

A necessidade de carícias é tão grande, que as pessoas preferem receber carícias negativas a simplesmente não receber carícias

O quadro abaixo resume os tipos de possíveis de carícias e suas combinações:

CARÍCIAS	FÍSICAS	PSICOLÓGICAS
POSITIVAS	CONDICIONAL/ INCONDICIONAL	CONDICIONAL/ INCONDICIONAL
NEGATIVAS/AGRESSIVAS	CONDICIONAL/ INCONDICIONAL	CONDICIONAL/ INCONDICIONAL
NEGATIVAS DE LÁSTIMA	CONDICIONAL/ INCONDICIONAL	CONDICIONAL/ INCONDICIONAL

Existe ainda, a chamada carícia de manutenção, são carícias simples, superficiais quanto ao seu significado, sua função é apenas manter abertos os canais de comunicação, permitindo às pessoas a continuação do contato. É um tipo de carícia muito usado nos bate-papos. Pode-se dizer que, apesar de sua pouca intensidade, porque deixam implícito que quem as dá reconhece a presença da pessoa que as recebe.

CLAUDE STEINER menciona ainda uma curiosa “contabilidade de carícias”: à medida que não se recebem carícias, aumenta a necessidade de recebê-las, à medida que se é privado de dá-las, aumenta a necessidade de dar carícias. Da mesma forma, quando alguém dá uma grande quantidade de carícias em curto espaço de tempo, parece saciar-se, e não sente necessidade de dar carícias daí por diante, durante certo tempo. O mesmo acontece se, num curto espaço de tempo, a pessoa recebe uma grande quantidade de carícias.

ALEXANDER fala em “contabilidade” de carícias, fazendo uma analogia com os registros contábeis, ou o débito e crédito de uma pessoa ou firma. Todos nós sentimos necessidade de dar ou receber certa quantidade de carícias diárias. Se passamos certo tempo afastados das pessoas às quais damos ou das quais recebemos usualmente tais carícias desequilibramos a “dosagem” diária de carícias e ficamos com um “crédito” de carícias; se esta necessidade cresce em demasia, podemos procurar outras pessoas, em contextos nos quais seja apropriado dar ou receber aquele tipo de carícia e suprimos parte de nosso “crédito”

Ainda podemos desequilibrar a “dosagem” de carícias dando ou recebendo uma quantidade superior a essa “dosagem. Ficamos então com um “débito”, e iremos diminuir a frequência das carícias num certo período seguinte tempo, devolvendo o sistema ao equilíbrio

Embora esta “contabilidade de carícias” pareça apenas uma imagem curiosa, ela encontra fundamentação na psicologia. SKINNER., por exemplo, aborda o “crédito” e o “débito” de carícias respectivamente sob os nomes de “privação” e “saciação”

Geralmente um dado ato de privação aumenta simultaneamente a frequência de muitos tipos de comportamento. Quando não se alimenta um recém-nascido, o reflexo de sugar aumenta em frequência e os movimentos da cabeça em resposta a estímulos táteis nas bochechas e na região da boca retornam-se mais vigorosos. Do mesmo modo, quando um adulto não bebe água por muito tempo, um grande número de operantes aumentará de frequência. Não apenas beberá mais rapidamente quando um copo de água lhe for apresentado, mas também mostrará muitas outras atividades que levam à ingestão de água: ir à cozinha, operar um bebedouro, pedir um copo de água, e assim por diante.

Outra contribuição interessante de JOE ALEXANDER sobre as carícias reside na desqualificação das carícias: quem já não presenciou situações em que alguém elogia profusamente a uma outra pessoa; por exemplo, quando na presença do elogiado, alguém tece demoradas considerações sobre as virtudes desta pessoa, enaltecendo-a, atribuindo-lhe qualidades excepcionais, algo interessante se passa com o elogiado, nestas situações: é provável que ele se sinta constrangido. A situação pode chegar ao ponto de dar a impressão de foi pego fazendo algo errado.

Porque as pessoas ficam tão envergonhadas quando são prodigamente elogiadas? Não deveriam ficar contentes e orgulhosas de si mesmas? ALEXANDER propõe que temos uma “dose” de carícias que nos é oferecida ultrapassa os limites, tendemos a reduzi-la com manifestações de despreço em relação a nós mesmos. Então, baixamos a cabeça, sorrimos timidamente, fazemos que não, ou dizemos coisas como “não apoiadoras”.

COLEÇÃO DE FIGURINHAS

Todos nós colecionamos emoções preferidas. Alguns colecionam emoções positivas, de bondade, alegria, amor. Outros negativas: de vergonha, raiva, culpa.

Podemos dizer que quem coleciona emoções positivas coleciona “figurinhas douradas” (aquelas difíceis de achar) e quem coleciona as negativas coleciona figurinhas pretas.

A relação entre “figurinha” e carícias está em que as pessoas procuram obter carícias que lhes proporcionem as figurinhas que colecionam. Por exemplo, uma secretária que coleciona figurinhas pretas de culpa fará freqüentemente coisas que levem os outros a considerá-la culpada; outra pessoa que coleciona sentimentos de bronca sempre encontrará pela frente um grande número de situações em que os outros de alguma maneira a colocarão à prova e ela se sentirá ofendida com isso; um supervisor, que coleciona figurinhas de “confusão” se verá metido num grande número de situações em que os outros o atrapalharão, e por causa disso as coisas não sairão bem feitas. O ponto importante aqui é que estas pessoas têm necessidades de colecionar tais tipos de figurinhas e, por isso metem-se em tais situações: Não são, portanto, situações formadas ao acaso., mas criadas pela própria pessoa, sem consciência disso!

As pessoas trocam emoções, como as crianças trocam figurinhas/ É freqüente uma carícia negativa recebida de alguém proporcione a alguém uma emoção negativa, que essa pessoa transmite a uma terceira, aplicando-lhe outra carícia negativa. Pode-se formar uma verdadeira cadeia de troca de emoções

Digamos que o diretor chame o gerente à sua sala e lhe diga algo como: “que é que há com seu departamento? você quer nos prejudicar com essa baixa produção? “. O gerente sai irritado da sala, com a “bronca” e tão logo chega à sua sala, desconta em sua secretária: “como é, esse relatório sai ou não sai?”. A secretária por sua vez descarrega sua raiva na datilógrafa que desconta em seus parentes

Em cada caso uma carícia negativa proporcionou uma aquisição de figurinha preta. Ao passar adiante a figurinha, o personagem fica com uma espécie de resíduo dela, uma marca carimbada, como se tivesse “colado a figurinha no álbum”

JONGEWARD E JAMES dizem que as pessoas adquirem coleções de diferentes tamanhos, e têm diferentes compulsões quanto a com quem , onde e como trocar suas coleções negativas. Algumas pessoas colecionam o equivalente a uma página de figurinhas, e as trocam por prêmios relativamente pequenos: ter uma dor de cabeça, errar um trabalho quase no final, deixar cair uma máquina no chão, colocar uma carta em envelope errado.

Para outras pessoas o prêmio é maior, se elas tiverem completado diversas páginas de figurinhas pretas, podem sentir-se justificadas quando fazem coisas como ferir-se, ter uma aventura e sentir-se culpado depois disso, chegar tarde por diversas vezes ao trabalho e assim por diante.

4. JOGOS

Os jogos são de suma importância no relacionamento pessoal e profissional. Foram definidos por BERNE como uma “série de transações ulteriores que se desenrolam até um desfecho definido e previsível”, ou como um “conjunto repetido da transações, não raro enfadonhas, embora plausíveis e com uma motivação oculta”

CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS:

1. O jogador assume um de 3 papéis básicos : *Vítima, Perseguidor ou Salvador*
2. Ele escolhe uma ou mais pessoas para desempenharem outros papéis e os atrai para o jogo
3. A finalidade do jogador é, através do jogo, reforçar ou comprovar seu argumento. Esta finalidade está camuflada atrás de transações aparentemente plausíveis que compõem o jogo
4. O jogador ganha o jogo quando consegue reforçar ou comprovar esse argumento.

Há 3 papéis básicos, intimamente relacionados entre si, segundo uma classificação feita por KARPMAN: Perseguidor, Salvador Vítima.

Cada um de nós assume um desses 3 papéis mais freqüentemente, em nosso jogos, embora passe igualmente pelos demais.

Um perseguidor sadio assumirá profissionalmente um trabalho que o levará a fazer cumprir normas e regras sociais; poderá ser um policial, um juiz, um inspetor de impostos. Alguém que será um perseguidores na justa medida é capaz de discriminar situações em que deve obrigar as pessoas a seguir as convenções e determinação sociais, sem opressões ou abusos.

Um perseguidor patológico é aquele que persergue indiscriminadamente, sem senso de proporção: abusa da autoridade, brutaliza, oprime.

O salvador basicamente é a pessoa que se predispões a prestar ajuda aos outros. Pode ser uma assistente social, um médico.. O papel de salvador pode, entretanto, há pessoas que, sob o pretexto de ajudar, exploram os outros, ou os matem sob sua dependência ou controle. Esse é o lado patológico do papel de salvador.

Finalmente, uma pessoa pode ser realmente uma vítima em virtude das circunstâncias. Em países onde existe forte discriminação racial, onde minorias são segregadas e mantidas sem as mesmas oportunidades dadas ao restante da população. No entanto, há o lado patológico do papel de vítima, exercido por aquelas pessoas que tem condições de obter algo de que precisam e reclama de condições adversas imaginárias ou, então, responsabilizam outros por não as ajudarem a consegui-lo.

Todo jogo começa com um movimento inicial, um estímulo transacional, em que o jogador procura atrair o parceiro para o jogo. À medida que este resiste a participar, os estímulos por parte do jogador vão ficando mais acentuados, até que ele consiga atrair esta ou outra pessoa para jogar com ele.

Por exemplo, uma moça entra no avião e vê uma poltrona vazia ao lado de um homem. Senta-se ali e começa a fazer certos movimentos no sentido de atrair-lhe a atenção. Zela poderá, por exemplo, abrir a bolsa e remexê-la procurando um cigarro, abrir uma revista folheá-la e em seguida fechá-la, com isto atrai a atenção da pessoa ao lado, que se dirige a ela e iniciam conversa. Durante esta conversa ela deixa claro que o acha simpático e de que teria prazer em passar mais tempo com ele. Ele se torna mais ousado e descontraído: liberta-se de alguns receios, e ensaia alguns movimentos que poderiam, eventualmente, conduzir a um convite para sair ou algo assim. Ela o estimula; ele se torna ainda mais ousado; ela corresponde, até que ele acaba por deixar mais ou menos implícito que ela o atrai fisicamente.

Neste ponto ela assume um ar de quem se sente extremamente ofendida com as idéias do homem. Seu olhar diz algo como: “ponha-se no seu lugar”. Fica vermelho, engasga com as palavras, some sua voz e gagueja um pedido de desculpas, que ela recebe com um olhar gélido e repreensivo!

Nesse ponto, ela acaba de ganhar seu jogo: conseguiu reforçar o seu papel: uma pobre moça desamparada. a quem os homens se dirigem apenas com pensamento escusos e propostas indecorosas! Justamente ela, tão pura, tão bem intencionada. Existe uma dupla finalidade aqui, ao se fazer de vítima ela consegue na verdade ser o perseguidor, em quem consegue colocar sentimento de culpa, provavelmente ele estava programado para sentir-se assim.

Alguns jogos típicos são: “porque você não..? Sim, mas...!” “chute-me”, “estúpido”, “herói sofredor”, “veja o que você me fez fazer”, “marmiteiro”, “encurralado”, “perna de pau” e “veja como me esforcei”

1.POR QUE VOCÊ NÃO...? SIM, MAS...!

Neste jogo, o indivíduo solicita algum tipo de ajuda a outrem, mas sistematicamente rejeita toda solução que lhe é apresentada, sem analisar essas sugestões. A finalidade do jogo é, sob uma condição aparente de vítima (“eu preciso de ajuda, peço-a e não obtenho de ninguém “), imputar aos outros a incapacidade de dar auxílio efetivo (“esses sujeitos são estúpidos demais; não entendem nada da coisa”). Subjacentemente, portanto, o papel assumido é de perseguidor. “Por que você não...? Sim, mas...!” é jogado às vezes por diretores e gerentes de empresas, em reuniões para soluções de problemas de trabalho com seus subordinados ou com assessores internos ou externos a empresa. Verifica-se esse jogo sendo praticado igualmente com frequência por clientes de assistente sociais, ou por alunos que procuram auxílio de orientadores educacionais ou de professores, por pessoas que vão ao médico ou ao dentista.

Um exemplo praticado por um gerente com seus subordinados:

GERENTE: “Bem pessoal, vocês podem levar o relatório do João sobre a vendas na região Sul. Gostaria de ler suas sugestões para resolvermos o problema de aumentar rapidamente o faturamento por lá”:

SUBORDINADO(1): “Não sei, li o relatório, mas faltam dados”

GERENTE: “Sim, mas os dados que faltaram ele já havia informado naquela reunião de segunda feira”

SUBORDINADO (2): “Acho o número de vendedores por lá pequeno demais para as necessidades e .. .”

GERENTE: “Não se aumentássemos o número de funcionários teríamos de onerar a folha de pagamento”

SUBORDINADO (2): “Mas poderíamos modificar o sistema de cálculo da comissão de venda”

GERENTE: “Então teríamos problemas com outros vendedores atuais”

SUBORDINADO (3): “Poderíamos explicar a eles em uma reunião. Eles são bem compreensivos”

GERENTE: “Acho que a diretoria nunca iria aprovar isso, de modo que a solução não me parece boa”

SUBORDINADO (1): “Então teríamos que convencer a diretoria primeiro? “

GERENTE: “É mas nesta época do ano, com esses problemas de falta de matéria prima, a diretoria está muito ocupada com outras coisas. Seria difícil conseguir uma reunião com eles lá de cima”

SUBORDINADO (3): “bem, a propaganda foi bem fraca por lá no ano passado”

GERENTE: “Eu sei onde você quer chegar, mas não temos verba adicional para mais propaganda”

SUBORDINADO (1): “E que tal mudar de agência”

GERENTE: “E como ficaria em outras regiões? De jeito nenhum”

2. CHUTE-ME

Neste jogo, o indivíduo assume igualmente o papel de vítima. A mensagem aparente que ele emite é: “Por favor, Não me chute pelo erro que cometi!” Na verdade, o que ele pretende é exatamente o contrário: receber um chute para reafirmar sua condição de estúpido, ou de negligente, ou de feio, ou outro sentimento negativo que colecionou.

Eis exemplo deste jogo:

A secretária acaba de datilografar uma carta, a partir de um rascunho dado pelo chefe. No entanto, este é muito exigente quanto à estética de correspondência, ela sabe que a carta não corresponde, há letras rebatidas e o

aspecto estético geral não irá provavelmente agradar ao chefe. Assim mesmo ela lhe leva o trabalho e, ao apresentá-lo, procura justificar-se:

-”Aqui está a carta que você pediu. Desculpe se não está muito bom. Tem uns errinhos que eu...”

O chefe olha a carta e assume um ar de certo desapontamento e repreensão:

-”É, não está boa mesmo. Você vai ter que refazer”

Devolve a carta sem olhar o rosto das secretária e volta-se para o que estava fazendo até então como quem considera o assunto encerrado.

3. ESTÚPIDO

A pessoa envolve-se na procura da comprovação de que é estúpida, ou pouco inteligente.

Exemplo envolvendo duas secretárias:

LÍDIA: “Puxa, como é que você consegue dar contas do serviço”

JOANA: “Como assim Lídia?”

LÍDIA: “Ah! é que por mais que eu faça, não consigo deixar o trabalho em dia: a correspondência, o arquivo, os telefonemas! Acho que sou incompetente como secretária...”

JOANA: “Que é isso? Você não é incompetente”

LÍDIA: “Eu sou sim! Não consigo fazer nada direito”

JOANA: “Você está sendo muito rigorosa com você mesma”

LÍDIA: “Ontem o seu Antônio deixou perceber que ele acha que sou incompetente”

JOANA: “Você deve estar enganada. Você é tão dedicada, tão pronta para o que te pedem”

LÍDIA: “Então, porque nada dá certo”

JOANA: (demonstra irritação) “Já disse que eu não penso isso de você”

LÍDIA: “Porque as outras secretárias me tratam do jeito que me tratam? É porque não tenho capacidade de fazer o trabalho como elas”

JOANA: “Não vejo nada de mais na maneira como as secretárias tratam você, mas se você acha que é tão incompetente, é porque deve ser mesmo”

4. HERÓI SOFREDOR

É muito praticado por gerentes heróis. Consiste em adotar um ritmo alucinante de trabalho, acima de suas possibilidades, e então, me justificar através disso um colapso nervoso ou uma depressão.

“Um executivo que jogue deste jeito diz “sim “ a tudo, apresenta-se para chegar mais cedo, para sair mais tarde, assume responsabilidades para o fim de semana e leva trabalho na sua pasta, para fazer em casa, talvez mesmo aproveitando a viagem para dar-lhes uma olhada. Durante certo período de tempo, ele é capaz de agir como um super-homem, mas eventualmente sua aparência começa a refletir seu estado de exaustão. Ela vai para o trabalho um pouco desleixado, olhos injetados. É incapaz de terminar seu trabalho. Sua saúde física e mental se deterioram. Ele coleciona e guarda tantas emoções negativas de depressão, que finalmente tem um colapso nervoso, tão deprimido se encontra, incapaz de funcionar bem”

5. VEJA O QUE VOCÊ ME FEZ FAZER!

Este jogo pode ser exemplificado pela seguinte situação: um sujeito que profissionalmente é um professor universitário ou assessor de empresas está na sua sala de estudos, em casa, preparando um artigo para ser publicado numa revista. A despeito de sua preocupação com um boa redação, com pesquisas bibliográfica, e outros detalhes, o artigo que está produzindo não lhe agrada. Ele sente que o artigo está abaixo dos padrões que ele estabeleceu para si próprio, mas não consegue melhorá-lo: as idéias não lhe vem à cabeça, não encontra citações adequadas, o encadeamento dos assuntos deixa a desejar.

Neste momento entra sua filha de 5 anos e diz: “Papai, o que o se. está fazendo? dá um lápis para eu escrever também?” ele levanta os olhos do papel rapidamente com um certo sobressalto ao ser interrompido. Olha a filha com severidade e diz: “Ah! já vem você me atrapalhar, justamente agora? Perdi o fio da meada...!” A garotinha se retira de cabeça baixa.

O papel desempenhado pelo pai é o da vítima: “Eu gostaria de fazer um trabalho decente. Estou esforçando-me para isso! No entanto, não me deixam: atrapalham-me a todo instante. Sou uma vítima!” No entanto, por trás desse papel está o de perseguidor. Com seu olhar, seus gestos, tom de voz, imprimem um sentimento de culpa na filha, por tê-lo atrapalhado com isto ele tira sua própria culpa dos ombros.

6. MARMITEIRO

O nome deste jogo pretende lembrar aquela situação em que um executivo trabalha tanto que leva seu próprio almoço para o escritório, comendo-o sobre a mesa de trabalho (mesmo que não se trate de uma marmita). Enquanto ele come às pressas no escritório, vê seus subordinados saírem alegremente para o almoço num restaurante ou cantina fora do prédio. Ele pensa então em como se sente infeliz, por não ter seu exemplo seguido pelos outros: enquanto ele se acaba no trabalho, mal tendo tempo para comer alguma coisa, os outros agem com tamanha leviandade!

Em Herói sofredor o executivo busca justificar antecipadamente um fracasso que fatalmente terá em seguida, por esgotamento de sua capacidade física e mental. Em marmiteiro a finalidade é outra: o executivo se

põe no papel de vítima, buscando com isso provocar sentimentos de culpa nos outros, que não agem tão dedicadamente como ele. Seu papel camuflado é, portanto o de perseguidor.

7. ENCURRALADO

Este é o jogo típico das pessoas que se metem em “frias”: conseguem tornar tão confusa sua situação, que acabam num beco sem saída. O dito popular que identifica perfeitamente este jogo é: “Se correr o bicho pega, se ficar o bicho come”

Candidatos a emprego tecnicamente capazes às vezes praticam “encurrulado”: acabam praticamente aceitando 2 empregos diferentes e depois não sabem qual dos dois escolher e muito menos o que dizer à empresa preterida. Um selecionador ou gerente que disponha de uma vaga aberta pode igualmente praticar o jogo: acaba dando esperanças a mais de um candidato e, depois, fica numa situação esquisita para escolher um deles.

Há gerentes, também que se metem em situações em que fornecem certas informações a um diretor e informações diferentes a outro. Quando chega o momento de usar essas informações elas são conflitantes e o gerente, fica encurrulado.

8. PERNA DE PAU

Alguns amigos estavam participando de uma reunião social na casa de um deles. Lá pelas tantas, decidiram fazer teatro: Na hora da apresentação dois dos participantes (Januário e Lúcia) se levantaram e dirigiram-se ao centro da sala para a representação. O terceiro (Renato), porém, permaneceu sentado onde se encontrava. Os outros dois se dirigiram a ele e a seguinte conversa se passou:

JANUÁRIO: “Venha Renato, estão esperando a gente”

RENATO: “Representem vocês, não precisam de mim”

LÚCIA: “Claro que precisamos de você”

RENATO: “Estou meio rouco”

LÚCIA: “Deixe de ser chato. Você só vai dizer duas palavrinhas”

RENATO: “Estou rouco deixa para lá”

JANUÁRIO: “Mas nós já havíamos combinado”

RENATO: “É mas a rouquidão está aumentado”

LÚCIA: (conversa com Januário) “Você faz mímica, assim não precisa falar”

RENATO: “ Não vai dar”

Renato assume, neste caso a posição antecipada de que o que ele vai fazer não dará certo, porque ele está rouco. Estar rouco é desculpa para não fazer. Esta é a típica posição -/+

O Jogador Perna de Pau é um desmancha prazer, colocando-se em situação de inferioridade ele “estraga a brincadeira”, porque não aceita as regras do jogo. Tem como resultado a irritação dos demais, que acabam por considerá-lo um chato. e com isto ele se enche de comiseração por si próprio.

Este jogo pode ser praticado por um jogador que sempre jogou na ponta direita e seu técnico pede para jogar como ponta esquerda, ou um funcionário que não entende de finanças e se vê em situações em que tenha que utilizar conceitos financeiros. Perna de Pau é qualquer traço físico ou intelectual, que possa representar uma deficiência sem necessariamente sê-lo e que possa ser usado como justificativa antecipada de um mau desempenho.

9. VEJA COMO EU ME ESFORCEI

Um bom exemplo deste jogo é o daquele vendedor de equipamentos científicos que se vê frente à necessidade de oferecer e demonstrar seus produtos a um dado cliente em potencial. Por alguma razão, ele não deseja fazê-lo, porém. Por não acreditar na possibilidade de realizar tal venda, ou porque a personalidade do cliente o amedronta

Assim, ele adia constantemente a visita ao cliente quando lhe perguntam a respeito, dá desculpas “esfarrapadas”, mas que demonstram que ele é um vendedor esforçado. Depois de algum tempo ele começa espontaneamente a apresentar justificativas para o fato de Não ter tido tempo, por causa do acúmulo de trabalho, mesmo que não lhe perguntem nada.

Desta forma demonstra o grande desejo de visitar tal cliente e procura dar a impressão de que sofre por não estar conseguindo.

Quando descobre que o chefe mandou outro vendedor visitar tal cliente, ele se mostra desapontado, seus esforços não foram reconhecidos e ele é uma vítima “Veja quanto eu me esforcei, e nem me reconhecem”

Neste jogo pode se obter tanto comiseração por si próprio como infundir a culpa no outro

10. MOCINHO E BANDIDO

ERIC BERNE exemplifica dizendo: “Muitos criminosos são indivíduos que odeiam de tal modo a polícia, que parecem obter tanta ou maior satisfação suplantando-a em argúcia, quanto com o lucro que obtêm com seus crimes”

Neste jogo o jogador se digladiava com o oponente, procurando vencê-lo numa espécie de duelo. as armas poderão ser várias, além de revolveres típicos, palavras, memorandos, ações, decisões, clientes, produtos, projetos, viagens. Um executivo pode disputar com outro a maior faixa de responsabilidade na empresa, ou sobre quem está mais próximo do chefe, quem merece maior confiança. É a posição (+/-)

11. O MEU É MELHOR QUE O SEU

O talento pessoal não está envolvido neste jogo “minha casa é melhor que a sua”. É através das suas qualidades pessoais que ele consegue explorar ou manipular os outros. Ele então, vangloria-se disso.

12. AGORA BRIGUEM VOCÊS

Exige duas vítimas. É ilustrado por aquela situação em que um menino tira um “barato” de dois meninos que brigaram entre si, servindo de “pombo-correio” de mensagens inverídicas (pelo menos parcialmente) de um para o outro. O intuito é provocar um conflito entre duas pessoas. Sua finalidade é obter vantagens sobre esta situação. Tipo “eu sou esperto, vocês são burros” (+/-). É uma criança rebelde.

13. TEMPESTADE

JONGEWARD diz: “Tempestade é um jogo organizacional comum que se adapta à estrutura de um hierarquia. Tempestade usualmente começa com uma desqualificação, um comentário crítico. Uma pessoa pode irromper na sala de outra, atirar um relatório sobre a mesa e acusar raivosamente: você está nessa divisão há quatro anos, e ainda não aprendeu a fazer um relatório decente ! “A expectativa que ela tem é que a outra parte irá defender-se”

Tempestade freqüentemente é um tipo de jogo ruidoso, em que se ouvem gritos. Entretanto, pode ser jogado de um moda mais sutil. Ao invés de ataque direto poderia ser assim:

“Vamos lá, isto é uma melhoria, em relação ao seu relatório passado, mas ainda não está bom o suficiente para convencer a diretoria”

RESPOSTA: “Eu pensei que tinha feito todas as correções quer você me indicou”

“Bem, você fez diversas modificações positivas, mas se olhar isto de novo, há outras coisas que você deveria ter percebido que tinha de mudar.”

A dinâmica é ataque/defesa/ataque/defesa. até que o que se defende pare com o jogo.

14. AGORA TE PEGUEI

A situação é análoga de um empregado que flagra o colega num erro imperdoável, por exemplo acaba tendo em mãos um documento assinado por ele, que jamais deveria ter feito. Ninguém mais sabe da história, apenas ele e a vítima. A situação o delicia, se mostra fascinado em ter o outro em suas mãos., Poderá dizer a ele que não se preocupe, que tudo está bem, no entanto esta atitude só provocará maiores receios por parte do outro, que se sentirá a mercê do jogador.

Ganhar o jogo significa obter da outra parte alguma manifestação que denote seu “terror” por ter sido apanhado numa situação que o coloca à mercê do jogador. Muitas vezes um simples sorriso irônico pode produzir no rosto do outro esta atitude de apreensão. Seu intuito é mantê-lo permanentemente sob sua dependência.

15. FILANTROPO

Pessoas que estão bem de vida e ajudam os outros, de maneira aparentemente desinteressada.

16.PSICANÁLISE

Este é um jogo curioso. Foi originalmente percebido por ERIC BERNE em pacientes seus que, após aprenderem alguns rudimentos da técnica psicanalítica e alguns termos técnicos, sem no entanto, aprenderem sua profundidade, se metem a psicanalisar os outros, derramando sobre eles sua pseudociência e empregando de maneira deformada os termos que aprenderam

De modo geral o sujeito aprende apenas pinceladas superficiais de algo, de um assunto técnico qualquer e usa como se fosse já um especialista no assunto,. A finalidade é levar os outros a crer na profundidade de seus conhecimentos técnicos e a recorrer a ele, quando têm problemas dessa natureza.

ESTRUTURA DA PERSONALIDADE COM BASE NA ANÁLISE TRANSACIONAL

PARTE ENSINADA DA VIDA

PAI	As ordens e normas	ESTADO DO EGO: PAI
	As recriminações	Educa - nutritivo
	Os conselhos	Protege
	As tradições	Moraliza
	Os valores morais	Dirige e controla
	Os preconceitos	Ensina a viver em sociedade
		Reações emocionais Adaptadas: Crítica/ protetora

PARTE APRENDIDA DA VIDA

ADULTO	A coleta objetiva de dados	ESTADO DE EGO: ADULTO
	A computação de informações	Filtra os estímulos
	A avaliação dos fatos	Processa os dados
	A reflexão sobre a conveniência da ação	Sente sem se envolver emocionalmente
	A adaptação à realidade	
	A análise do futuro	

PARTE SENTIDA DA VIDA

CRIANÇA	Os impulsos	ESTADO DO EGO: CRIANÇA
	As emoções	Ama
	Os sentimentos naturais	Tem prazer
	A criatividade e a intuição	Sente alegria de viver
	Comportamento espontâneo	Tem expressões emocionais naturais
	As adaptações emocionais	Tem reações emocionais adaptadas: Rebeldia/ submissão

ANÁLISE DOS IMPULSORES

IMPULSORES	CONCEITO	PERMISSOES
Seja perfeito	Age sob este impulso é extremamente minucioso, exigente, detalhista e perfeccionista, insiste tanto na perfeição do seu trabalho que nunca aprovará totalmente seu ato, certo de que sempre poderá ser melhor. Não admite falhas de si, nem nos outros	Procure fazer bem, mas não precisa ser perfeito. Todos nós podemos errar
Seja forte	Não se permite Ter emoções, nem demonstrar fraquezas. Crê firmemente que “homem não chora”. Considera-se auto suficiente e nunca pede ajuda	Pode sentir e expressar suas emoções
Seja apressado	Este indivíduo está sempre correndo, nervoso e agindo precipitadamente. Pela pressa “come sempre frio e cru”. É extremamente ansioso não encontrando tempo suficiente para a realização normal de suas atividades. Corre até cansar e não atinge seus objetivos.	Use o tempo que for necessário
Esforça-te Mais	O indivíduo sente ansiedade e insegurança, certo de que deverá sempre fazer algo mais para sentir-se bem. Para ele, é mais importante mostrar esforço do que o resultado final. Repete os mesmos gestos e palavras, como se fosse difícil alguém entendê-lo.	Dê o melhor do seu esforço, mas não precisa exagerar. Tudo tem um limite
Agrade sempre	Está sempre preocupado em agradar os outros. Acredita que, para ser aceito, é preciso agradar. Concorde com tudo, jamais discute seu ponto de vista, é submisso e tem um gesto bem característico: balança afirmativamente e continuamente a cabeça quando ouve alguém	Não precisa agradar ninguém para ser aceito. Seja exatamente como você é: tenha valores autênticos e naturais

C O M P O R T A M E N T O S

ESTADOS DO EGO	POSTURA	GESTO	EXPRESSÃO FACIAL	TOM DE VOZ	PALAVRAS
PAI CRÍTICO	Queixo alto Tronco ereto Mantém distância	Dedo em riste Faz não com a cabeça Braços cruzados Punho cerrado	Testa franzida Severa Reprovadora Lábios apertados	Autoritário Crítica Cortante Intimidador Manipulador	Imperativo Se você fizer isso.. Faça.
PAI NUTRITIVO	Acolhedora	Braços abertos Mão sobre o ombro	Receptiva Amigável Sorridente Compreensiva	Acolhedor Cordial	Você é capaz Você pode Eu compreendo, mas da próxima faça assim....
PAI PROTETOR	Tronco arqueado	Braços que rodeiam	Bondosa	Carinhoso	Deixe que eu faça
CRIANÇA SUBMISSA	Encolhida Tensa Cabisbaixa Contraída	Limitados Fecha-se Aperta os punhos	Ansiosa Medrosa Olhos baixos	Submisso Baixo Inexpressivo Suplicante	Sim Está bem Como você quiser Vou fazer
CRIANÇA REBELDE	Desafiante Arrogante	Bruscos Violentos	Raivosa Irônica Desprezo	Cortante Agudo	Não Vá você
CRIANÇA LIVRE/ NATURAL	Flexível Movimentada Pulando Dançando Livre Relaxada	Expansivo Rápido Livres Desinibidos	Curiosa Surpresa Indagadora Excitada Expectativa Espontânea Observadora Alegre	Forte Barulhento Enérgico Inocente	Oba! Que bom! Descobri! Vamos lá!
ADULTO	Descontraída Atenta Flexível Erguida	Mãos indicativas Adequados Explicativos	Alerta Tranqüila Serena Concentrada	Calmo Compassado Uniforme Linear	O que? Como Porque? Penso que Observo Correto

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1- BARRETO, Roberto M. - Análise Transacional da Propaganda - Ed. Summus Editorial - 1981
- 2- KERTÉSZ, Roberto - Análise Transacional ao Vivo - Ed. Summus Editorial - 1987
- 3- KRAUSZ, Rosa R. - Análise Transacional Aplicada às Organizações - Ed. Nobel - 1985
- 4- OLIVEIRA, Marco Antonio G. Oliveira - Análise Transacional na Empresa - Ed. Atlas - 1984
- 5- OLIVEIRA, Marco Antonio G. Oliveira e Roberto T. Shinyashiki - Análise Transacional nas Organizações - Ed. Nobel 1985