

Peter Gabriel- Games Without Frontiers

2014.aug.29

Ukens Utvalgte

Sosialpsykologiske Spill er ofte brukt i UU til å forklare politiske hendelser. Men Bernes 'klassiske' Spill er mest for 2 personer og relatert til Freud og ikke Jung. Spill-teorier behøver derfor tilpasninger til 3x3 modellen også. Dermed gir denne UU en oppsummering, relatering og oppgradering av Bernes Spill teorier.

Berne baserte sine teorier om sosialpsykologiske Spill på Freuds 3-state modell og Psykoanalysen. Dette er ofte omtalt og spesielt i UU 2013.mars.15: «Dr. Erik Berne videreutviklet teorien om T.A. (Transaksjons Analysen) i boken 'Games People Play'. I den bok beskrives en rekke generelle psykologiske Spill (Games), som alle er uærlige pr definisjon og forekommer forbløffende ofte i virkeligheten. I boken beskrives et 60 talls Spill og hvordan man eventuelt kan få avverget de negative konsekvenser ved avsløring av de egentlige motiver og trekk. I disse psykologiske Spill brukes skjulte og falske trekk (Transaksjoner) for å oppnå en gevinst.» Berne nevnte også forskjellige klassifiseringer av Spill basert på; antall spillere, brukte midler, instinktive (Id), 'klinisk' (Ego) og 'psykodynamikk'. Spillere kan også klassifiseres på fleksibilitet, utholdenhet og intensitet. Disse klassifiseringer er også relevante for 3x3 modellen.

En del andre omstendigheter er verdt å merke seg i forhold til Spill. Det er kun 1 av 6 definerte måter å bruke tiden. De opprinnelige 3 og senere 2 ekstra er; Tidsfordriv, Ritualer, Arbeid, Tilbaketrekning og Intimitet. For Spill er dessuten Gimmicks', 'kulturen regler' avgjørende viktige. 'Uetiske' trekk i Spill kan sosialt legitimeres hvis en part avviker fra lokal gimmik. Eksempelvis kan det være legitimt å rane en turist, pine en kjetter eller utføre 'practical jokes' mot andre. Siden uærlighet er pr definisjon en forutsetning for Spill, er menneskes iboende bedragerske natur vesentlig. Som nevnt i UU 2013.mars.15, lyver enhver gjennomsnittlig 2 ganger daglig, - og det er definert omtrent 28 klassifikasjoner løgner og bedrag. Med andre ord, potensialer for Spill ligger i oss alle daglig.

Som nevnt i UU 2014.aug.15 har MBTI en sammenheng mellom Freuds og Jungs teorier. Følgelig er det også sammenhenger i mere moderne modeller som Bernes T.A og OK-OK modeller, samt Meyer Briggs Type Indikatorer (MBTI). Det kan utvide hele Bernes sosialpsykologiske Spill-modeller betydelig. Her blir følgelig en konklusjon at 3x3 Spill teorier kan være langt mere omfattende enn Bernes klassiske. En vil bedre kunne forstå hvordan en person spiller og vil spille, ved å forstå hvilke person-type den tilhører og ikke. Forskjellige personer vil spille forskjellig avhengig om de er; 'Tenkende eller Følende' (T-F), 'Sansende eller Intuitive' (S-N), 'Utadvendt eller Innadvendt' (E-I), samt 'Dømmende eller Perseptiv' (J-P). Kategorisk stereotyping fører selvfølgelig til omtrentlige konklusjoner. Men MBTI kan godt indikere at en IN person heller vil referere til sin indre moral og planlegge enn å spille opp mot andres kollektive følelser. Videre vil en TJ person heller styres av egen rettferdighetssans enn SF sin emosjonelle relasjoner. MBTI vil også kunne indikere om en person faktisk ønsker å spille eller helst trekker seg ut i andre tidsaktiviteter.

Berne kategoriserte Spill avhengig av omstendigheter. De klassiske kategorier er: 'Life Games, Marital Games, Party Games, Sexual Games, Underworld Games, Consulting Room Games & Good Games'. Oversatte og modifiserte kategorier kan være: Livsstils Spill, Ekteskaps Spill, Selskaps Spill, Seksuelle Spill, Undergrunns Spill, Terapi Spill og Gode Spill. Kategoriene kan godt utvides og tilpasses dette århundres virkeligheter og 3x3 modellen. Eksempelvis vil kategorien 'seksuel' heller relateres til Drift, 'selskap' til Tro og 'terapi' til Vilje. Av klassiske Spill er tidligere omtalt: YDYG (Why Don't You, Yes But), IFWY (If It Weren't For You), WAHM (Why does this Always Happen to Me?), SWYMD (See What You Made Me Do), UGMIT (You Got Me Into This), LHIT (Look How Hard I've Tried), ITHY (I'm Only Trying to Help You), LPAFJ (Let's Pull A Fast one on Joey), NIGYSOB (Now I've Got You, You Son of a Bitch), LYAHF (Let's You and Him Fight),

RAPO 'Psychiatry' og 'Courtroom'. En fullstendig liste av Berns klassiske Spill kan ses i hans bok 'Games People Play' som er gratis på internettet. (Se links herunder.)

Nye Spill har også vært hensiktsmessig å definere etter omstendigheter. I tidligere UU er disse omtalt: DAC&UAC (Devide&Conquer & Unite&Conquer) er et politiske Vilje Spill som brukes til å ta dominans over kollektive grupper. TOL (Tuppen & Lillemor) er et Drift Spill i kollektivisering og kan være foranledningen til f.eks. LYAHF. ISR (It Started with the Retribution) er ikke tidligere omtalt i UU, men synes å være særlig anvendt for å starte rivaliseringer - uten å risikere beskyldninger om provokasjon og tilhørende støtte til motparten. Tilsvarende klinisk Drift motivert Spill understøttes av ABF (Angrep er det Beste Forsvar) hvor gjensidig paranoide rivaler kan ha Tro dominert 'tvangstanker'. DSITDEN (Du Skal Ikke Tro Du Er Noe – eller 'Jante') er et kollektivt synkroniserings Spill i slekt med TOL. BGGG (Bad Guy, Good Guy) er et Vilje Spill i kategorien Underworld og særlig effektivt i 3. grads forhandlinger. RPPP (Robbing Pete to Pay Paul) er et politisk Underworld Vilje Spill som anvendes i valgløfter og finanspolitikk. EDAB (Ens Død en Annens Brød) er 3 grads Underworld Vilje Spill med dødelige utfall. Som man ser, er det relativt enkelt å definere reelle sosialpsykologiske Spill, når man har fått tak i Bernes Spill-teori. Men i de senere år er det mest omtalte selvdefinerte Spill CdE (Coup d' Etat, eller Kupp). Dette Spillet er så dramatisk og omfattende at bør plasseres som en egen kategori og få en ny og høyere grad.

Berne definerte 3 grader av Spill. Lettere oversatt er de: 1. grad; Spill som er sosialt akseptabelt i spillerens sosiale omkrets og gimmik. 2. grad; Spill som ikke volder permanente eller uopprettelige skader, men som spillere helst vil skjule fra omgivelsene. 3. grad; Spill med permanente resultater som kan ende hos legen, i rettsalen eller i graven. I tillegg er det i ettertiden antydnet en 4. grad av Spill, som har samfunnsmessige permanente og dramatiske konsekvenser, så som i statskupp, revolusjoner og krig. (Se UU 2014.juni.13.) Det selvdefinerte CdE Spill er helt klart av 4. grad. Med ettertanke synes bruk av CdE begrepet så omfattende at det heller er tale om en egen kategori av flere Spill. Når den slags Spill kan omfatte revolusjoner, statskupp, kriger og tilsvarende, sier det seg selv at kan være en særdeles kompleks sammenfletning av flere underliggende Spill av alle grader. CdE er i utgangspunktet et nasjonalt Spill, men kan være lokalt organisatorisk og internasjonalt motivet. CdE kan være trigget fra mangfoldige andre Spill som det klassiske LYAHF, samt ny-definerte DAC&UAC, BGGG, RPPP og EDAB.

5D modellen vil bli spesielt omtalt om 2 UU. Men allikevel er det relevant å gi indikasjoner for å vise hvordan 3x3 Spill teori kan utvides til 4. grads globale Spill. Som nevnt om 5D teorien i UU 2013.april.26, kan en Freuds tri-state modell med Matriark, Myndighet og Patriark, relateres til nasjonale regime-typer som Trone, Stat og Tempel. Disse 3 kan representere xyz-akser i en 3 dimensjonal modell. De kan igjen relateres til 3x3; Drift, Vilje og Tro. 4D kan vise utviklingen med dimensjonen Tid og 5D vil kunne vise alternative Scenarier. Spill kategorien CdE kan spilles mot Trone og Tempel og ikke kun Stat. Eksempelvis kronet Napoleon seg selv med Tempelets Pave som tilskuer etter å ha gjort Statskupp (Coup d' Etat) i sin egen nasjon og senere felte flere Troner ved krig mot europeiske nasjoner. Videre gjennomgikk Napoleon en utvikling fra Statsmann, anti-Tempel keiser til slektskap i flere Troner. Denne kontinentale hendelse er så tydelig Patriarkalsk fundamentert at relasjonen mellom personlig og internasjonal psyko-analyse er utvilsom. Tilsvarende har de tusener av samfunnsledere i menneskehetens historie preget nåtidens regime-kulturer ved '3x3 Tro' i Trone, Stat og Tempel. Dermed kan en med sikkerhet si at 3x3 T.A og Spill-analyse kan anvendes på global-politiske forhold.

Kron-eksemplet på komplekse og omfattende CdE Spill er flere ganger nevnt ved rivaliseringen mellom de 2 siste tsarina forut for ww1. (Se UU 2014.mai.30 og UU 2013.mai.17.) Deres TOL og Jante Spill i Vinterpalasset utviklet seg til en verdensomfattende kjedereaksjon av CdE Spill. Til sammenligning var Napoleon relativt åpen om sine motiver, så mange av hans handlinger passer ikke til definisjonen av Spill, men heller (destruktivt) Arbeid. Andre aktører var mindre åpne om motiver og følgelig antagelig langt større Spill-aktører. En forklaring er at spillere vil ikke bare skjule sine motiver og handlinger, men også

skjule seg selv ved å ikke ta fremtredende roller. I alle tilfelle, - de europeiske kriger i de foregående århundre er særdeles viktige hendelser for å forstå 4 grads Spill i CdE kategorien. Derfor, når det er Spill-teoretiske sammenhenger i de tidligere århundres verdenskriger, - så bør det også komme på tale om en 5. grad av Spill som angår menneskeheten som helhet. Dette er særdeles viktig da tilsvarende 5. grads CdE Spill kan bli avgjørende for menneskehetens fremtid med nåtidens teknologi. Men det vil bli nærmere omtalt i siste UU i dette tema 'Livskvalitet Grunnteori' om 5D modellen.

3x3 modellen endrer ikke så mye i forhold til T.A. og Spill. Hovedsakelig handler jo Spill om interaksjoner med bedragerske behov og gevinster. I utgangspunktet er 3x3 modellen bygget på Freuds 3-state modellen og beholder Freud/Berne konseptet. Hoved-forskjellen ved 3x3 er at de 3 tilstander (D, V og T) har hver fått 3 nivåer (U, B og O). Men allikevel vil det bety langt større variasjoner og nyanseringer av Transaksjoner. Motivene kan nå tydeligere vises fra UnderBevisst nivå for Drift, Vilje og Tro (UD, UV og UT). Videre vil Transaksjonene komme tydeligere fra OverBevisst nivå (OD, OV og OT). Siden alle Transaksjoner i 3x3 modellen skjer via disse, kan det innebære en utvidelse av Transaksjoner fra 1 til 3 tilstander (states), hvor biologisk/fysiske (OD), samt 'kulturelle/åndelige' (OT) transaksjoner er inkludert. Eksempelvis kan OD transaksjoner være motivert av lyster og OT transaksjoner kan være motivert av tvangstanker.

3x3 modellen viser også at Bevissthet kan eksistere i alle de 3 tilstander; BD, BV og BT. Det kan være en uvant tanke, hvilket poengterer nettopp at Bevissthet ikke er begrenset til kun tanker fra Viljen. Følgelig blir en hypotese at sosialpsykologiske Spill kan 'drives' 'bevisst' fra det biologisk Drift og fra det 'åndelige' Tro. Dette trekker dermed hele 3x3 modellen enda et stykke dypere inn i Jungs teorier om menneskets psyke, underbevissthet og åndelighet. Eksempelvis er det en 'bevisst' biologisk motivasjon under alle seksuelle Spill som kan ende ut i forening og formering til menneskehetens gode. Videre er det 'plantet' mengder av 'skal – skal ikke' etikk i oss fra spedbarns alderen som blir 'skjebnesvangert' over-styrende for aktiviteter og passiviteter, tross Viljer og Drifter. Over-logiske psykologer kan følgelig ha problemer med å erkjenne denne variant av det filosofiske dogme; 'jeg er, selv når jeg ikke tenker'.

De fleste definerte Spill synes å ha negativ moral og etikk. Men det er et fokus fra Berne fordi han engasjerte seg mere med klinisk sosialpsykologiske problem enn forebygging og rettledning. Tross alt definerte han også en kategori 'Gode Spill'. Som eksempel nevner Berne gode Spill som; Busman's Holiday, Cavalier, Happy to Help, Homely Sage & They'll Be Glad They Knew Me. Det kan godt være det potensielt er mange flere positive Spill en negative. De kan saktens omtales meget mere fordi mennesker er grunnleggende gode og konstruktive, hvis de ikke selv blir påført overveldende mye negativitet og blir nødt til å avlaste seg selv ved å projisere på andre. For å finne de positive Spill blir man naturligvis nødt til å ta utgangspunkt i positivitet. Her oppfordres NGO veldedighets-organisasjoner å definere sine positive Spill utfra sin etikk og erfaringer.

Gevinster er målet i ethvert Spill. Faktisk er Spills anti-tese å fjerne gevinsten eller avsløre uærligheten. Men det er ikke hensiktsmessig å stoppe ethvert Spill ved total ærlighet fordi det finnes mengder av positive Spill som bør spilles. Igjen må det appelleres til de positive verdier, moral og etikk. Dessuten, alle slags Spill kan defineres ved utfallet i å tape eller å vinne. Dermed bør en søke Spill av typen win-win og ikke '0 sum' som egentlig er 'win-loose'. Win-win-loose, som i LYAHF, heller er ikke akseptabelt selv om det er flere vinnere enn tapere. Helt ekstremt av slagsen er Syndebukk Spill DSITDEN (Jante) med 'multi-win - one-loose'. Denslags flertalls-diktatur er ikke akseptabelt ifølge dette århundres globalt juridisk forpliktende Menneskerettigheter. Det viser også at Jung sine kollektive synkroniseringer ikke nødvendigvis er positive eller nødvendige, selv om de har opphav i vår ens UnderBevisste Drift (UD). Ei heller er manier og fobier som er manifestert ved Arketyper, selv om de kan stamme fra vår årtusener gamle kultur-arv. Teologisk sagt er ikke arvesynder positive selv om vi Underbevisst spiller med dem.

Hva bør så fundamentet til positive Spill være? Det vises til tidligere omtale i forrige UU av den forenklete etiske modell GNR (Godt/Nyttig/Rett), den bernske grunnholdning 'I=OK, You=OK', samt positive versjoner av Etikdens Gyldne regel (se UU 2013.mars.01). Tilsvarende er spillere advart mot å endevende positiv moral til negativ. Man kan saktens invertere negative Spill til positive. Eksempelvis kan LYAH(Fight) inverteres til LYAH(Create), anti-Jante fra DSITDEN til DSTDEN, NIGYSOB til NIHYSOD (Now I'll Help You, You Son of a Dame). Den positive etikk kan selvfølgelig også tilføres CdE Spill. Dette vil bli nærmere omtalt i den siste UU i dette undertema 'Livskvalitet Grunnteori' som vil handle om 5D modellen og meta-Spill. Men først vil det neste UU handle om LifeQuality, - med ny tilpasset engelsk definisjon av menneskehetens viktigste ord.

Peter Gabriels 'Games Without Frontiers' er fra hans tidlige periode som solo-artist. Det var en hard tid etter splitten fra Genesis som preger musikken, videoer, platecover og opptreden. Dette musikk-stykket var temmelig progressivt for sin tid hvor han tross alt befri seg fra de kunstneriske bånd Genesis kollektivet på. Dessuten korer selveste Kate Bush med. Sangen 'Dont give up' viser for øvrig et intimt forhold mellom de to, noe som førte til spekulasjoner. Men allikevel, personlig ment, virker det som 'Games Without Frontiers' godt kunne ha fått et par ekstra kvalitets-runder for tekst, komposisjon og instrumentbruk. Faktisk hadde en mindre eksperimentell og mere klassisk Gabriel versjon gjort seg. Teksten i sangen henter tydelig til barnslige Spill i Voksen-verden med 4. grads konsekvenser. Opprinnelig er tittel og tekst inspirert av en tv-serie på 60-70 tallet om uredlige rivaliseringer mellom byer fra forskjellige land. Teksten 'It's a Knockout' er den engelske tittel på en senere og mere underholdene tv-serie. Det ble avsluttet i 1987 med 'Its a royal knockout', - et stjernespekket show med royale teamledere og berømte kunstnere.

Peter Gabriel- Games Without Frontiers with Lyrics

<http://www.youtube.com/watch?v=cJadVfzmOn0>

Dr. Eric Berne 'Games People Play' omtale og download

<http://www.ericberne.com/games-people-play/>

http://www.google.dk/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CB8QFjAA&url=http%3A%2F%2Fxa.yimg.com%2Fkq%2Fgroups%2F18725496%2F658396479%2Fname%2FGames%2Bpeople%2Bplay.pdf&ei=023_U9_oEOL8ygPaooHQDw&usq=AFQjCNEBpH2YxGZrAd21jTUc4M4mD5Z6AQ&bv=m=bv.74035653,d.bGQ

Se også UU blog: <http://skrindo.dk>