

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ ТРАНЗАКТНОГО АНАЛИЗА

А

АВТОНОМИЯ/АВТОНОМНОСТЬ (AUTONOMY): качество, которое выражается в раскрытии или восстановлении трех следующих способностей: осознания, спонтанности и интимности; любое поведение, мышление или чувства, которые являются реакцией на реальность «здесь и теперь», а не на сценарные убеждения.

АДАПТИВНЫЙ РЕБЕНОК (ADAPTED CHILD): часть Ребенка в функциональной модели, указывающая, как человек может использовать это эго-состояние при взаимодействии с правилами и требованиями общества.

АНТИСЦЕНАРИЙ (ANTISCRIPТ): часть сценария, которую человек использует наоборот, следуя не первоначальному посланию, а его противоположности.

АУТЕНТИЧНОЕ ЧУВСТВО/ПОДЛИННОЕ ЧУВСТВО (AUTHENTIC FEELING): первоначальное нецензурированное чувство, которое человек в детстве научился прикрывать рэкетным чувством.

Б

БАНАЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ (BANAL SCRIPT): то же, что и беспроегрываемый сценарий - сценарий не-победителя.

БАНК ПОГЛАЖИВАНИЙ (STROKE BANK): память о прошлых поглаживаниях, которые человек может повторно использовать.

БЕЗУСЛОВНОЕ ПОГЛАЖИВАНИЕ (UNCONDITIONAL STROKE): поглаживание, связанное с качеством самой личности.

БЕСПОМОЩНОСТЬ (INCAPACITATION): пассивное поведение, при котором человек сам себя разоружает, делая себя беспомощным, в попытке заставить окружающих решить за него какую-то проблему.

БЛОКИРУЮЩАЯ ТРАНЗАКЦИЯ (BLOCKING TRANSACTION): транзакция, при которой избегают обсуждения цели поставленной проблемы из-за несогласия с самой постановкой вопроса.

В

В₁: то же, что и Взрослый в Ребенке.

В₂: то же, что и эго-состояние Взрослого.

В₃: часть структуры второго порядка Родителя, представляющая собой содержание Взрослого, интроецированное у родителя или парентальной фигуры.

ВЕКТОР (VECTOR): стрелка на транзактной диаграмме, связывающая эго-состояние, из которого исходит коммуникация, с эго-состоянием, в которое она направлена.

ВЗРОСЛЫЙ В РЕБЕНКЕ (ADULT IN THE CHILD): часть структуры второго порядка Ребенка, представляющая стратегии маленького ребенка, направленные на тестирование реальности и решение проблем.

ВОЗБУЖДЕНИЕ (AGITATION): пассивное поведение, при котором человек вместо решения проблем направляет свою энергию на бесцельную, все время повторяющуюся деятельность.

ВОСПИТЫВАЮЩИЙ РОДИТЕЛЬ (NURTURING PARENT): часть Родителя в функциональной модели, указывающее на то, как человек может использовать это эго-состояние, воспитывая, заботясь и помогая другим.

ВРЕМЯПРОВОЖДЕНИЕ (PASTIME): способ структурирования времени, когда люди говорят о чем-то, однако ничего не предпринимают в отношении этого.

ВТОРАЯ СТЕПЕНЬ (SECOND DEGREE): (об играх или сценарии побежденного) имеющие расплату достаточно серьезную, чтобы о ней можно было говорить в своем социальном круге.

ВТОРОЕ ПРАВИЛО КОММУНИКАЦИИ (SECOND RULE OF COMMUNICATION): «пересекающаяся транзакция приводит к разрыву коммуникации, поэтому для возобновления коммуникации необходимо, чтобы один или оба человека перешли в другие эго-состояния».

ВЫБОР (OPTION): техника выбора при общении эго-состояний с тем, чтобы исключить обычное, неконструктивное взаимодействие/общение с другими людьми.

Г

ГИПОТЕЗА КОНСТАНТНОСТИ (CONSTANCY HYPOTHESIS): (об эгограммах) гипотеза о том, что по мере увеличения интенсивности одного эго-состояния другое или другие эго-состояния должны с целью компенсации уменьшиться; смещение психической энергии происходит таким образом, что общее количество энергии остается неизменным (константным).

Д

Д₁: то же, что и Ребенок в Ребенке.

Д₂: то же, что и эго-состояние Ребенка.

Д₃: часть структуры второго порядка Родителя, представляющая содержание Ребенка, интроецированное у родителей или парентальных фигур.

ДВОЙНАЯ ТРАНЗАКЦИЯ (DUPLEX TRANSACTION): скрытая транзакция, включающая в себя четыре эго-состояния.

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ (ACTIVITY): способ структурирования времени, при котором люди стремятся достигнуть определенной цели в противоположность тому, когда об этом только говорят.

ДРАЙВЕР (DRIVER): один из пяти четко определенных способов поведения, который проигрывается в период времени от полусекунды до нескольких секунд и является функциональным проявлением негативных контрсценариев.

ДРАМАТИЧЕСКИЙ ТРЕУГОЛЬНИК (DRAMA TRIANGLE): диаграмма, показывающая, как люди могут занимать, а также перемещаться из одной из следующих сценарных ролей в другую (Преследователь, Спаситель и Жертва).

ДУМАТЬ ПО-МАРСИАНСКИ (THINKING MARCIAN): объяснение поведения и общения людей, включающее в себя наблюдение, в котором отсутствуют предубеждения.

Е

ЕСТЕСТВЕННЫЙ РЕБЕНОК (NATURAL CHILD): то же, что и Свободный Ребенок.

Ж

ЖАЖДА ПРИЗНАНИЯ (RECOGNITION HUNGER): потребность в признании со стороны других людей.

ЖАЖДА СТИМУЛА (STIMULUS HUNGER): потребность в физической и умственной стимуляции.

ЖЕРТВА (VICTIM): (в Драматическом треугольнике) человек, который считает себя ниже других; что его заслуженно принижают или что он не может обойтись без посторонней помощи.

ЖИЗНЕННАЯ ПОЗИЦИЯ (LIFE POSITION): основные убеждения и понятия человека о себе и других людях, которые призваны оправдывать решения и поведение человека; основополагающая позиция человека, заключающаяся в его отношении к себе и другим людям.

И

ИГНОРИРОВАНИЕ (DISCOUNTING): неосознанное игнорирование (обесценивание) информации, касающейся решения проблемы.

ИГРА (GAME): (последнее определение Берна) серия трансакций, имеющая Крючок, Клев, Переключение и Смущение и ведущая к Расплате. \ИГРА: (определение Джоинса) процесс, когда что-либо делают, имея скрытый мотив, который (1) находится вне осознания Взрослого; (2) не проявляется до тех пор, пока участники не изменят своего поведения и (3) который приводит к тому, что все испытывают смущение, непонимание и хотят обвинить другого человека.

ИЛЛЮЗИЯ (DELUSION): (используется Берном для обозначения) контаминации Взрослого Ребенком.

ИНТЕГРИРОВАННЫЙ ВЗРОСЛЫЙ (INTEGRATED ADULT): эго-состояние Взрослого, включающее в себя позитивные качества Ребенка и Родителя.

ИНТИМНОСТЬ (INTIMACY): способ структурирования времени, при котором люди выражают друг другу аутентичные чувства и желания без какой-либо цензуры.

ИСКАЖАЮЩАЯ ТРАНЗАКЦИЯ (REDEFINING TRANSACTION): отклоняющаяся или блокирующая транзакция.

ИСКЛЮЧАЮЩИЙ (EXCLUDING): (об эго-состояниях) эго-состояние, которое продолжает функционировать, когда два других не действуют.

ИСКЛЮЧЕНИЕ (EXCLUSION): отключение человеком одного или более эго-состояний.

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ (EXECUTIVE): (об эго-состояниях) эго-состояние, которое определяет поведение человека, в том смысле, что оно осуществляет контроль над его мускулатурой.

ИСТОРИЧЕСКИЙ ДИАГНОЗ (HISTORICAL DIAGNOSIS): суждение о том, в каком эго-состоянии находится человек, путем сбора фактов и информации о родителях и парентальных фигурах человека и его детстве.

К

КАТЕКСИС (CATHEXIS): (в теории энергии) психическая энергия, которая постулируется Берном для объяснения смещений из одного эго-состояния в другое; (как название) название института, основанного Шиффами и одна из школ ТА, которая использует данный подход.

КЛЕВ (GIMMICK): транзактная реакция, которая на психологическом уровне говорит о том, что человек принял приглашение к игре.

КОНСТАНТНЫЙ (CONSTANT): (об эго-состояниях) то же, что и исключающий.

КОНТАМИНАЦИЯ (CONTAMINATION): часть содержания эго-состояния Ребенка или Родителя, которое человек ошибочно воспринимает как содержание своего Взрослого.

КОНТРАКТ (CONTRACT): четко выраженная двухсторонняя приверженность определенному плану действий; приверженность (обязательство) Взрослого самому себе и/или кому-либо другому с целью достижения какого-либо изменения.

КОНТРОЛИРУЮЩИЙ РОДИТЕЛЬ (CONTROLLING PARENT): часть Родителя в функциональной модели, характеризующееся тем, как человек может использовать это эго-состояние с целью контроля, управления и критики.

КОНТРПРИКАЗАНИЯ (COUNTERINJUNCTIONS): сценарные послания, исходящие от Родителя и хранимые ребенком в Родителе.

КОНТРСЦЕНАРИЙ (COUNTERSCRIPT): совокупность решений, принятых ребенком под воздействием контрприказаний.

КОЭФИЦИЕНТ ПОГЛАЖИВАНИЙ (STROKE QUOTIENT): индивидуальный предпочитаемый набор различных типов поглаживаний.

КРИТИКУЮЩИЙ РОДИТЕЛЬ (CRITICAL PARENT): то же, что и Контролирующий Родитель.

КРЮЧОК (CON): транзактный стимул, который на психологическом уровне является приглашением к игре.

М

МАЛЕНЬКИЙ ПРОФЕССОР (LITTLE PROFESSOR): то же, что и Взрослый в Ребенке.

МАРКА (STAMP): рэкетное чувство, которое человек собирает с целью последующего его обмена на негативную расплату.

МАТРИЦА ИГНОРИРОВАНИЯ (DISCOUNTING MATRIX): модель, рассматривающая игнорирование с точки зрения области, типа и уровня.

МИНИСЦЕНАРИЙ (MINISCRIP): последовательность сценарного поведения и рэкетных чувств, всегда начинающаяся с драйвера, в течение которой человек за короткое время проигрывает свой сценарий и тем самым усиливает его.

МИРОВОСПРИЯТИЕ (FRAME OF REFERENCE): структура ассоциативных реакций, которая интегрирует различные эго-состояния при реагировании на специфический стимул; предоставляет человеку целостную систему для восприятия, обдумывания, чувственного реагирования и действия, которая используется для определения своего отношения к самому себе, другим людям и к жизни.

МОДЕЛЬ ПЕРВОГО ПОРЯДКА (FIRST-ORDER MODEL): модель эго-состояний, в которой три эго-состояния не подвергаются дальнейшему делению.

МОДЕЛЬ РВД (PAC MODEL): то же, что и модель эго-состояний.

МОДЕЛЬ РЕШЕНИЙ (DECISIONAL MODEL): (модель принятия решений): философская позиция, которая говорит о том, что люди - творцы своей судьбы и сами принимают решения о своей жизни, а также, что эти решения могут быть изменены.

МОДЕЛЬ ЭГО-СОСТОЯНИЙ (EGO-STATE MODEL): модель, отображающая личность в терминах эго-состояния Родителя, Взрослого и Ребенка.

Н

НАСИЛИЕ (VIOLENCE): пассивное поведение, при котором человек направляет свою разрушительную энергию наружу в попытке заставить окружающих решить за него его проблему.

НЕГАТИВНОЕ ПОГЛАЖИВАНИЕ (NEGATIVE STROKE): поглаживание, которое принимающий его человек ощущает как неприятное.

Не-ПОБЕДИТЕЛЬ (NON-WINNER): человек, который не достигает больших вершин и не падает слишком низко.

НЕСООТВЕТСТВИЕ (INCONGRUITY): несоответствие между поверхностным (открытым) уровнем коммуникации и поведенческими сигналами, которые проявляются человеком, начавшим коммуникацию.

НИЧЕГОНЕДЕЛАНИЕ (DOING NOTHING): пассивное поведение, при котором человек направляет энергию не на решение проблемы, а на то, чтобы ничего не делать и ничего не предпринимать.

О

ОБВИНИТЕЛЬ (BLAMER): третья позиция в минисценарии, отражающая жизненную позицию Я+Т-.

ОБЛАСТЬ (AREA): (игнорирования) по отношению к себе, другим людям или ситуации.

ОК КОРРАЛ (OK KORRAL): диаграмма, в которой четыре жизненные позиции связаны с определенным социальным поведением.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ (ATTRIBUTION): сценарное послание, которое включает в себя то, что и как родители говорят о ребенке.

ОСОЗНАНИЕ (AWARENESS): способность воспринимать чистые чувственные впечатления так же, как это делает только что родившийся младенец, ничего не интерпретируя.

ОСНОВНАЯ ПОЗИЦИЯ (BASIC POSITION): то же, что и жизненная позиция.

\\ОТКЛОНЯЮЩАЯСЯ/ТАНГЕНЦИАЛЬНАЯ (TANGENTIAL TRANSACTION): транзакция, при которой стимул и реакция обращены к различным вопросам или касаются одного и того же вопроса, но подходят к нему с различных точек зрения.

П

ПАРАЛЛЕЛЬНАЯ ТРАНЗАКЦИЯ (COMPLEMENTARY TRANSACTION): транзакция, при которой транзактные векторы параллельны друг Другу, а эго-состояние, к которому обращаются, является источником реакции.

ПАССИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ (PASSIVE BEHAVIOR): один из четырех видов поведения (ничегонеделание, сверхадаптация, возбуждение, беспомощность или насилие), который указывает на наличие игнорирования. Они используются человеком в попытке заставить других людей или окружение решить его собственные проблемы.

ПАССИВНОСТЬ (PASSIVITY): как люди не делают то, что надо, или не делают что-либо эффективно.

ПЕРВАЯ СТЕПЕНЬ (FIRST-DEGREE): (об играх или сценариях побежденных) имеющие расплату/последствия, о которых человек может говорить в своем социальном окружении.

ПЕРВОЕ ПРАВИЛО КОММУНИКАЦИИ (FIRST RULE OF COMMUNICATION): «пока транзакции являются параллельными, коммуникация может протекать сколь угодно долго».

ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ (SWITCH): положение в игре, когда игрок меняет свою роль с целью получить свою расплату.

ПЕРЕСЕКАЮЩАЯСЯ ТРАНЗАКЦИЯ (CROSSED TRANSACTION): транзакция, при которой транзактные векторы не являются параллельными или при которой эго-состояние, в которое обращаются, не является источником реакции.

ПЛАН ЖИЗНИ (LIFE COURSE): то, что реально происходит в жизни человека (в противоположность жизненному сценарию, который представляет собой то, что человек запланировал сделать в раннем детстве).

ПЛАН ИГРЫ (GAME PLAN): серия вопросов, используемых для анализа стадий игры какого-то отдельного человека.

ПЛАСТИКОВОЕ ПОГЛАЖИВАНИЕ (PLASTIC STROKE): неискреннее позитивное поглаживание.

ПОБЕДИТЕЛЬ (WINNER): человек, который достигает поставленной цели.

ПОБЕЖДЕННЫЙ/ПРОИГРАВШИЙ (LOOSER): человек, который не достигает поставленной цели.

ПОВЕДЕНЧЕСКИЙ ДИАГНОЗ (BEHAVIORAL DIAGNOSIS): суждение о том, в каком эго-состоянии находится человек, с помощью наблюдения за его поведением.

ПОГЛАЖИВАНИЕ (STROKE): единица признания.

ПОДДЕЛЬНОЕ (ФАЛЬШИВОЕ) ПОГЛАЖИВАНИЕ (COUNTERFEIT STROKE): поглаживание, которое на первый взгляд кажется позитивным, однако содержит внутри негативное «жалю».

ПОДСЛАЩЕННОЕ ПОГЛАЖИВАНИЕ (MARSHMALLOW-THROWING): когда дают неискренние позитивные поглаживания.

ПОЗИТИВНОЕ ПОГЛАЖИВАНИЕ (POSITIVE STROKE): поглаживание, которое воспринимается получателем как приятное.

ПОСЛАНИЕ НА СОЦИАЛЬНОМ УРОВНЕ (SOCIAL-LEVEL MESSAGE): открытое послание, которое обычно передается с помощью слов.

ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЬ (PERSECUTOR): (В Драматическом треугольнике) человек, который подавляет или принижает других людей.

ПРЕУВЕЛИЧЕНИЕ (GRANDIOSITY): преувеличение или выпячивание какого-то аспекта реальности.

ПРИКАЗАНИЯ (INJUNCTIONS): негативные, ограничивающие сценарные послания, исходящие из Ребенка родителя и хранимые в Ребенке ребенка.

ПРОФИЛЬ ПОГЛАЖИВАНИЯ (STROKING PROFILE): диаграмма со схемой и колонками для анализа предпочтений человека, когда он дает, принимает, просит или отказывается давать поглаживания.

Р

R₁: то же, что и Родитель в Ребенке.

R₂: то же, что и эго-состояние Родителя.

R₃: часть структуры второго порядка Родителя, представляющая собой содержание Родителя, интроецированное у родителя или парентальной фигуры.

РАЗОЧАРОВАННЫЙ (DESPAIRER): четвертая позиция минисценария, отражающая позицию Я-Т-.

РАЗРЕШЕНИЕ (ALLOWER): позитивная противоположность драйвера.

РАЗРЕШЕНИЯ (PERMISSIONS): (в сценарии) позитивные, освобождающие сценарные послания, исходящие из Ребенка родителя и хранимые ребенком в Ребенке.

РАННЕЕ РЕШЕНИЕ (EARLY DECISION): то же, что и решение.

РАСПЛАТА (PAYOFF): (об играх) ракетное чувство, испытываемое игроком в конце игры; (о сценарии) завершающая сцена сценария.

РЕАКЦИЯ (RESPONSE): (в какой-то отдельной трансакции) коммуникация, являющаяся ответом на стимул; (в играх) серия скрытых трансакций, которые идут вслед за Крючком и Клевом и повторяют их скрытые послания.

РЕБЕНОК В РЕБЕНКЕ: часть структуры второго порядка Ребенка, представляющая собой накопленную память о впечатлениях и переживаниях раннего периода развития ребенка.

РЕЗИНОВАЯ ЛЕНТА (RUBBERBAND): сходство между стрессовой ситуацией «здесь и теперь» и болезненной ситуацией из детства человека, которая обычно находится вне его осознания, и, реагируя на которую, человек склонен входить в сценарий.

РЕШЕНИЕ (DECISION): мнение человека о себе, других людях и о жизни в целом, принятое в детстве как наилучший имеющийся в наличии способ выживания и удовлетворения потребностей, связанный с ограниченными возможностями для ребенка чувствовать и тестировать реальность.

РИТУАЛ (RITUAL): способ структурирования времени, при котором люди обмениваются хорошо известными и заранее запрограммированными поглаживаниями.

РОДИТЕЛЬ-ВОЛШЕБНИК (MAGICAL PARENT): то же, что и Родитель в Ребенке.

РОДИТЕЛЬ В РЕБЕНКЕ (PARENT IN THE CHILD): часть структуры второго порядка Ребенка, представляющая собой воображаемую волшебную версию ребенка относительно полученных от родителей посланий.

РОДИТЕЛЬ-КОЛДУН (OGRE PARENT): (используется некоторыми авторами для обозначения) Родителя в Ребенке.

С

СВЕРХАДАПТАЦИЯ (OVERADAPTATION): пассивное поведение, при котором человек подчиняется желаниям и требованиям других людей, не обдумывая их и забывая о своих желаниях.

СВОБОДНЫЙ РЕБЕНОК (FREE CHILD): часть Ребенка в функциональной модели, показывающая, как человек может использовать это эго-состояние при выражении своих чувств и действий без всякой их цензуры и ссылки на правила и требования общества.

СИМБИОЗ (SYMBIOSIS): взаимоотношения, в которых два или более людей ведут себя таким образом, что вместе являются как будто бы одним человеком, не используя полностью набор и преимущества своих эго-состояний.

СИМБИОЗ ВТОРОГО ПОРЯДКА (SECOND-ORDER SYMBIOSIS): симбиоз между P_1 и B_1 одного человека и D_1 другого человека.

СКРЫТАЯ ТРАНЗАКЦИЯ (ULTERIOR TRANSACTION): транзакция, при которой открытое и скрытое послания передаются одновременно.

СМЕХ ВИСЕЛЬНИКА (GALLOWS): коммуникация, при которой человек улыбается или смеется, в то же время говоря о чем-то серьезном и болезненном.

СМУЩЕНИЕ (CROSSUP): момент Смущения, который испытывает игрок сразу же после Переключения.

СОДЕРЖАНИЕ (CONTENT): (об эго-состояниях) накопленная память и стратегии, которые классифицируются как принадлежащие различным эго-состояниям или их частям в структурной модели - то есть то, что находится в каждом эго-состоянии: (о сценарии) совокупность ранних решений, уникальных для конкретного человека, которые определяют то, что лежит в основе сценария этого человека.

СОМАТИЧЕСКИЙ РЕБЕНОК (SOMATIC CHILD): то же, что и Ребенок в Ребенке.

СОЦИАЛЬНЫЙ ДИАГНОЗ (SOCIAL DIAGNOSIS): суждение о том, в каком эго-состоянии находится человек путем наблюдения за эго-состояниями, которые используют другие люди при общении с этим человеком.

СПАСАТЕЛЬ (RESQUER): (в Драматическом треугольнике) человек, предлагающий помощь другим из верхнего положения, полагая, что «они не в состоянии помочь себе сами».

СПОНТАННОСТЬ (SPONTANEITY): способность свободного выбора из всего возможного диапазона чувств, мыслей и поведения, включая выбор эго-состояний.

СТИМУЛ (STIMULUS): начало коммуникации в какой-то отдельной трансакции (ответом на которую является реакция).

СТОПОР (STOPPER): вторая позиция в минисценарии, отражающая жизненную позицию Я~Т+; приказание, которое человек слышит, находясь в этой позиции.

СТРУКТУРА (STRUCTURE): (в модели эго-состояний) классификация поведения, чувств и переживаний человека с помощью эго-состояний.

СТРУКТУРИРОВАНИЕ ВРЕМЕНИ (TIME STRUCTURING): то, как люди проводят время, находясь в парах или группах.

СТРУКТУРНАЯ МОДЕЛЬ (STRUCTURAL MODEL): модель эго-состояний, показывающая, что принадлежит каждому эго-состоянию или части эго-состояния (т.е. показывающая содержание).

СТРУКТУРНАЯ МОДЕЛЬ ВТОРОГО ПОРЯДКА (SECOND-ORDER STRUCTURAL MODEL): структурная модель, в которой эго-состояния подвергаются делению для того, чтобы показать содержание Ребенка конкретного человека и лиц, составляющих содержание его Родителя.

СТРУКТУРНАЯ ПАТОЛОГИЯ (STRUCTURAL PATHOLOGY): контаминация и/или исключение.

СТРУКТУРНЫЙ АНАЛИЗ (STRUCTURAL ANALYSIS): анализ личности или серия трансакций, излагаемый в терминах модели эго-состояний.

СЦЕНАРИЙ (SCRIPT): то же, что и сценарий жизни.

СЦЕНАРИЙ «ВСЕГДА» (ALWAYS SCRIPT): сценарный процесс, отражающий следующее убеждение: «Я должен всегда оставаться в той же самой приятной ситуации».

СЦЕНАРИЙ ЖИЗНИ (LIFE SCRIPT): бессознательный план жизни, принятый в детстве, усиливаемый родителями, оправдываемый ходом событий и достигающий кульминации в выбранной альтернативе.

СЦЕНАРИЙ НЕ-ПОБЕДИТЕЛЯ (NON-WINNING SCRIPT): сценарий, расплата в котором не несет в себе ни больших побед, ни больших поражений.

СЦЕНАРИЙ «НИКОГДА» (NEVER SCRIPT): сценарный процесс, отражающий следующее убеждение: «Я никогда не могу добиться того, чего хочу больше всего».

СЦЕНАРИЙ ПОБЕДИТЕЛЯ (WINNING SCRIPT): сценарий, расплата за который является счастливой или полноценной и/или когда он завершается успехом при достижении поставленной цели.

СЦЕНАРИЙ ПОБЕЖДЕННОГО (LOSING SCRIPT): сценарий, расплата за который является болезненной или разрушительной; и/или включающий в себя проигрыш при достижении поставленной цели.

СЦЕНАРИЙ «ПОКА НЕ» (UNTIL SCRIPT): сценарный процесс, который отражает следующее убеждение: «Пока что-то не случится, добра не жди».

СЦЕНАРИЙ «ПОСЛЕ» (AFTER SCRIPT): сценарный процесс, отражающий следующее убеждение: «Если сегодня случится что-то хорошее, то за это я должен буду расплачиваться завтра».

СЦЕНАРИЙ «ПОЧТИ» (ALMOST SCRIPT): сценарный процесс, отражающий следующее убеждение: «Я почти добился этого, но не до конца».

СЦЕНАРИЙ С ОТКРЫТЫМ КОНЦОМ (OPEN-ENDED SCRIPT): сценарный процесс, отражающий следующее убеждение: «После какой-то точки во времени, я не буду знать, что мне делать».

СЦЕНАРНАЯ МАТРИЦА (SCRIPT MATRIX): диаграмма, в которой передача сценарных посланий анализируется в терминах эго-состояний.

СЦЕНАРНОЕ ПОСЛАНИЕ (SCRIPT MESSAGE): вербальное или невербальное послание родителей, на основе которого формируется мнение о себе, других людях и жизни в процессе формирования своего сценария.

СЦЕНАРНЫЙ (SCRIPTY): (о поведении, чувствах и т. п.) проявляемый человеком, находящимся в сценарии.

СЦЕНАРНЫЙ СИГНАЛ (SCRIPT SIGNAL): телесный сигнал, указывающий на то, что человек вошел в сценарий.

Т

ТИП (TYPE): (об игнорировании) когда игнорирование касается стимула, проблем или выбора.

ТОРГОВАЯ МАРКА (TRADING STAMP): то же, что и марка.

ТРАНЗАКТНЫЙ АНАЛИЗ: (определение Берна) (1) система психотерапии, основанная на анализе транзакций или серий транзакций, которые имеют место во время лечения; (2) теория личности, основанная на изучении отдельных эго-состояний; (3) теория социального действия, основанная на тщательном анализе транзакций и их классификации на максимально дробное и конечное число классов, в основе которого лежит анализ отдельных участвующих эго-состояний; (4) анализ отдельных транзакций с помощью транзактных диаграмм (что и является собственно транзактным анализом).

ТРАНЗАКТНЫЙ АНАЛИЗ (TRANSACTIONAL ANALYSIS): (определение МАТА) теория личности и системная психотерапия, направленная на рост и изменение личности.

ТРАНЗАКЦИЯ (TRANSACTION): транзактный стимул плюс транзактная реакция — основная единица социального общения.

У

УГЛОВАЯ ТРАНЗАКЦИЯ (ANGULAR TRANSACTION): скрытая транзакция, включающая в себя три эго-состояния.

УРОВЕНЬ (LEVEL): (игнорирования) когда игнорирование касается наличия, значимости, изменения возможностей или личных способностей.

УСЛОВНОЕ ПОГЛАЖИВАНИЕ (CONDITIONAL STROKE): поглаживание, связанное с тем, что человек делает.

УХОД (WITHDRAWAL): способ структурирования времени, при котором человек не общается с другими людьми.

Ф

ФЕНОМЕНОЛОГИЧЕСКИЙ ДИАГНОЗ (PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS): суждение о том, в каком эго-состоянии находится человек, по тому, как он вновь переживает события своего прошлого.

ФИЛЬТР ПОГЛАЖИВАНИЙ (STROKE FILTER): индивидуальный паттерн приема и отказа от поглаживаний с тем, чтобы он соответствовал существующему образу Я.

ФОРМУЛА И (FORMULA G): формула, отображающая шесть стадий игры (Крючок, Клев, Реакция, Переключение, Смущение, Расплата).

ФОРМУЛА ИГРЫ (GAME FORMULA): то же, что и формула И.

ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ МОДЕЛЬ (FUNCTIONAL MODEL): модель эго-состояний, которые подвергаются дальнейшему делению с целью показать, как мы их используем (их процесс).

ФУНКЦИЯ (FUNCTION): (об эго-состояниях) как используются или проявляются эго-состояния.

ФУТБОЛКА (SWEATSHIRT): невербально передаваемый человеком девиз, который действует как скрытое приглашение к игре или рэкету.

Х

ХАМАРТИЧЕСКИЙ СЦЕНАРИЙ (HAMARTIC SCRIPT): то же, что и сценарий побежденного третьей степени.

Э

ЭГОГРАММА (EGOGRAM): диаграмма в виде схемы с колонками, показывающая интуитивную оценку человеком важности каждой части модели эго-состояний в личности человека.

ЭГО-СОСТОЯНИЕ (EGO-STATE): постоянный паттерн чувств и переживаний, непосредственно связанный с соответствующим постоянным паттерном поведения.

ЭГО-СОСТОЯНИЕ ВЗРОСЛОГО (ADULT EGO-STATE): совокупность поведений, мыслей и чувств, при непосредственном реагировании на ситуацию «здесь и теперь», не являющаяся копией поведения родителей или парентальных фигур и не проигрываемая из детства самого человека.

ЭГО-СОСТОЯНИЕ РЕБЕНКА (CHILD EGO-STATE): совокупность поведения, мыслей и чувств, которые проигрываются из детства человека - то есть архаичное эго-состояние.

ЭГО-СОСТОЯНИЕ РОДИТЕЛЯ (PARENT EGO-STATE): совокупность поведения, мыслей и чувств, которые были скопированы у родителей или парентальных фигур - т. е. заимствованное эго-состояние.

ЭКЗИСТЕНЦИОНАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ (EXISTENCIAL POSITION): то же, что и жизненная позиция.

ЭКОНОМИКА ПОГЛАЖИВАНИЙ (STROKE ECONOMY): совокупность ограничивающих Родительских правил, касающихся поглаживаний.

ЭЛЕКТРОД (ELECTRODE): (используется некоторыми авторами для обозначения) Родителя в Ребенке.

ЭПИСКРИПТ/ЭПИСЦЕНАРИЙ (EPISCRIPIT): негативное сценарное послание, которое родитель передает ребенку в надежде на то, что таким образом он освободится от влияния этого послания.

Источник: Я.Стьюарт, В. Джоинс «Современный Транзактный Анализ», СПб., 1996
Г.

Source: I.Stewart, V.Joins *TA Today* (1st edition)

Note: The Glossary of TA terms was translated by Dmitry Kasyanov in 1996 and revised in June, 2016.

Dmitry Kasyanov
'Metanoia' Publishing House
St.Petersburg, Russia
Email: post@bct.ru