

ĎALŠIE TYPY HIER

Hry majú hovorové názvy, ktoré vystihujú ich dynamiku (príklady)

- **Áno ale** – vyhľadávanie pomoci ale odmietanie návrhov
- **Otrokyňa** – vidí sa ako ovládaná prácou (s čím nevie nič urobiť) a ostatnými, ktorí jej prácu dávajú, bez toho aby to spochybnila
- **Prečo sa to vždy stane mne?** – túto hru hrajú tí, ktorí sa často cítia ako obeť a za partnera mávajú niekoho, kto chce druhých zhodiť
- **Keby nebolo...** – všetko by bolo v poriadku, keby...
- **Vrták** – vyhľadáva na ostatných chyby
- **Počkaj, ty darebák, ja ti ukážem** – zdanlivo sa zaujíma o to, čo druhý hovorí, ale iba hľadá spôsob ako ho prichytiť; za partnera máva niekoho, kto sa tvári, že vie viac ako naozaj vie

ČO ĽUDÍ MOTIVUJE ABY HRALI HRY

- Mimo uvedomenie prípadná nevedomosť
- Získať vzájomnú pozornosť a spojenie, hoci negatívnym spôsobom (potreba stimulácie a štruktúry)
- Vyhnúť sa zodpovednosti, záväzku, konfrontácii alebo záväznej dohode
- Udržať si odstup a zároveň zažívať intenzívnu výmenu
- Potvrdiť si základné postoje, presvedčenia a ideológiu
- Vyhnúť sa situáciám, ktoré by mohli spochybniť náš pohľad na veci, náš referenčný rámec
- Pravidelná vysoká dávka emócií (negatívnych)
- Náhrada blízkosti vo vzťahu