

JUEGO DRAMATICO

= no 0

Eje Intrasubjetivo
PROYECTO PERSONAL

1º
CREATIVIDAD
PRODUCTIVIDAD
LO MEJOR DE CADA UNO

2º
Eje Intersubjetivo
DAR ↔ RECIBIR

3º Eje Interpersonal
COMPARTIR SOLIDARIO

El sujeto

RAICES ALIANZAS R.

El Otro

- Cuando los objetivos son claros, concretos, delimitados
- Los intereses se definen
- El conflicto se explicita
 - Hay criterios de evaluación/interpretación diferentes
 - Valores diferentes
 - Posiciones claras

- Contexto de colaboraciones estable (En un tiempo concreto)

JUEGO MELODRAMATICO

= 0

A
Locura de Rol/Personaje
Fenómeno de impostura

- * Emblemas sociales: coches, modas, (ostentación)
- * Valor social: Lo que aparentemente vales socialmente
- * Nepotismo: utilizar al otro para escalar
- * Pº de Patter

Eje Intrasubjetivo
PROYECTO PERSONAL

1º
YO!
YO!
YO!
YO!
LO MEJOR (unico)
lo mio

B
Fenómeno de apariencia de
GENEROSIDAD

- * Pº de Inducción
- * Juega como si no le interesara estar arriba.
- * Juega a lo mismo que A (disimulado)
- * Como si no fuera narcisista.
- * Excluyen, cotos cerrados

1º
Eje Intersubjetivo
DAR ↔ RECIBIR
COLUSION (DAR)

Eje Interpersonal
COMPARTIR SOLIDARIO

El sujeto

El Otro

COALICIONES
Alianzas perversas (Que el objetivo no salga) [Boicoteadores]

* No se pueden modificar las relaciones desde dentro

* Desde fuera decodificar las relaciones.

técnico

COALICIONES