

EATA Translation of TA Terminology:

EATA Prijevod TA Terminologije:

We thank Ian Stewart and Vann Joines for permission to base this material on the Glossary within TA Today, Lifespace Publishing.

Zavaljujemo se Ian Stewart-u i Vann Joines-u za dopuštenje korištenja materijala iz Rječnika pojmova unutar knjige TA Today kao bazu za ovaj materijal!

We thank Sedin Habibović for the translation below.

Zahvaljujemo se Sedinu Habibović za prijevod koji slijedi.

Please advise any queries, updates, or additions to Julie Hay on

julie@adinternational.com (in English please!).

Molimo Vas da savjete, upite, ažuriranja ili dopune šaljete Julie Hay na

julie@adinternational.com (na Engleskom molim!)

English	Bosanski jezik
A1	O1 (Odrasli u Djetetu)
A2	O2 (Odrasli)
A3	O3
Activity	Aktivnost (iz Modela Strukture vremena)
Adapted Child	Adaptirano Dijete, Prilagođeno Dijete, Poslušno Dijete (Funkcionalni model)
Adult Ego-State	Ego stanje Odraslog
Adult in the Child	Odrasli u Djetetu
After Script	Skript Poslije
Agitation	Agitacija, uzrujanost (iz Modela pasivnih ponašanja)
Allower	Davalac dozvola
Almost Script	Skript Zamalo
Always Script	Skript Uvijek
Angular Transaction	Ugaona transakcija (prikrivena transakcija koja uključuje tri ego stanja)
Antiscript	Antiskript
Area	Područje (otpisivanja)
Attribution	Atribucija
Authentic Feeling	Autentično osjećanje
Autonomy	Autonomija
Awareness	Svjesnost

Banal Script	Banalni Skript
Basic Position	Osnovna pozicija (isto kao životne pozicije)
Behavioural Diagnosis	Bihevioralna/Ponašajna dijagnoza
Blamer	Osoba koja krivi drugog/druge (treća pozicija Mini-skripta)
Blocking Transaction	Blokirajuća transakcija
C1	D1 (Dijete u Djetetu)
C2	D2 (Ego-stanje Dijete)
C3	D3
Cathexis	Kateksa (iz teorije Šifovih – teorija energije)
Child ego-state	Ego stanje Djeteta
Child in the Child	Dijete u Djetetu
Complementary Transaction	Komplementarne transakcije
Con	Udica/Poziv u Igru
Conditional Stroke	Uslovni strok
Constancy Hypothesis	Hipoteza o konstantnosti (hipoteza o konstantnosti energije u okviru egograma)
Constant	Konstanta (ego stanja)
Contamination	Kontaminacija
Content	Sadržaj (ego stanja)
Contract	Ugovor
Controlling Parent	Kontrolirajući Roditelj
Counterfeit Stroke	Lažni/Falsifikat strok
Counterinjunctions	Kontrazabrane
Counterscript	Kontraskript
Critical Parent	Kritički Roditelj
Crossed Transaction	Ukrštene transakcije
Crossup	Obmana (momenat konfuzije kod Igara koji ide poslije zamjene uloga)
Decision	Odluka
Decisional Model	Model donošenja odluka
Delusion	Deluzija (kontaminacija Odraslog od strane Djeteta)
Despairer	Očajnik (četvrta pozicija u Mini-skriptu)
Discounting	Otpisivanje
Discount Matrix	Matrica otpisivanja
Doing Nothing	Ne činjenje, nepoduzimanje, ništa ne raditi (jedno

	od pasivnih ponašanja)
Drama Triangle	Dramatski trougao (dijagram koji pokazuje odnos tri uloge)
Driver	Drajver
Duplex Transaction	Dupla transakcija
Early Decision	Rana odluka
Egogram	Egogram
Ego-state	Ego stanje
Ego-state Model	Model ego stanja
Electrode	Elektroda (neki autori tako imenuju Roditelja u Djetetu)
Episcript	Episkript – negativna skriptna poruka
Excluding	Isključivanje (dok je jedno ego stanje operativno druga dva su isključena)
Exclusion	Isključiti (osobu od jednog ili više ego stanja)
Executive	Izvršni
Existential Position	Egzistencijalna pozicija (isto kao životne pozicije)
First-Degree	Prvi-stepen (kod igara ili gubitničkog skripta)
First-Order Model	Model prvog nivoa
First Rule of Communication	Prvo pravilo komunikacije
Formula G	G formula (kod igara)
Frame of Reference	Referentni okvir
Free Child	Slobodno Dijete
Function	Funkcija
Functional Model	Funkcionalni model
Gallows	Vješala
Game	Igra
Game Formula	Formula igre
Game Plan	Plan igre
Gimmick	Smicalica - Transakcioni odgovor (na psihološkom nivou) o prihvatanju Igre
Grandiosity	Grandioznost
Hamartic Script	Autodestruktivni skript (isto kao treći-stepen gubitničkog skripta)
Historical Diagnosis	Istorijska dijagnoza

Hot potato	Vruć krompir
Incapacitation	Bez kapaciteta, Onemogućenje (jedno od pasivnih ponašanja)
Incongruity	Nekongruentno/nepodudarno
Injunctions	Zabrana (negativna, restriktivna skriptna poruka)
Integrated Adult	Integrirani Odrasli
Intimacy	Intimnost
Level	Nivo
Life Course	Životni tok
Life Position	Životna pozicija
Life-Script	Životni skript
Little Professor	Mali profesor (Odrasli u Djetetu)
Loser	Gubitnik
Losing Script	Gubitnički skript
Magical Parent	Magični roditelj
Marshmallow-Throwing	Preterano pozitivan, neiskren strok
Martian	Marsovac
Miniscript	Mini-skript
Mode	Način (kod otpisivanja)
Natural Child	Slobodno Dijete
Negative Stroke	Negativan strok
Never Script	Skript Nikada
Non-Winner	Banalni ishod/Neutralni ishod (niti Pobjednik niti Gubitnik)
Non-Winning Script	Banalni scenario
Nurturing Parent	Njegujući roditelj
Ogre (Parent)	Trol (neki autori koriste ovaj termin da opišu Roditelja u Djetetu)
OK Corral	OK Koral (dijagram Životnih pozicija)
Open-Ended Script	Skript sa otvorenim krajem
Options	Opcije
Overadaption	Overadaptacija – prekomjerna adaptacija

P1	R1 (Roditelj u Djetetu)
P2	R2 (Roditelj ego-stanje)
P3	R3
PAC Model	R-O-D Model (Model ego stanja)
Parallel Transaction	Paralelna/Komplementarna transakcija
Parent Ego-state	Ego stanje Roditelja
Parent in the Child	Roditelj u Detetu
Passive Behaviour	Pasivno ponašanje (Četiri modela ponašanja)
Passivity	Pasivnost (iz Modela Strukture vremena)
Pastime	Razonoda (iz Modela Strukture vremena)
Payoff	Isplata (kod Igara ili završna scena kod Skripta)
Permissions	Dozvole
Persecutor	Progonilac
Phenomenological Diagnosis	Fenomenološka dijagnoza
Pig Parent	Svinja roditelj (Roditelj u Djetetu)
Plastic Stroke	Plastični strok
Positive Stroke	Pozitivan strok
Prejudice	Predrasuda (kontaminacija Odraslog iz Roditelja)
Primary Driver	Primarni drajver (pokretač)
Process	Proces
Program	Program (set skriptnih poruka)
Psychological-Level Message	Psihološki nivo poruke
Racket	Reket (set skriptnog ponašanja)
Racketeering	Reketiranje (iznuđivanje strokova od drugih)
Racket Feeling	Reket osjećanje
Racket System	Reket sistem
Real Self	Autentični self
Rebellious Child	Buntovno Dete
Recognition-Hunger	Glad za prepoznavanjem
Redecision	Donošenje nove odluke – reodlučivanje

Redefining	Redefinisanje
Redefining Transaction	Transakcije redefinisanja (tangencijalne ili blokirajuće transakcije)
Rescuer	Spasilac (u Dramatskom trouglu)
Response	Odgovor
Ritual	Ritual (iz Modela strukture vremena)
Rubberband	Gumena traka /Gumica - povezanost bolnih iskustava u djetinjstvu i sada- i- ovdje stresne situacije
Script	Skript (životni scenario)
Script Matrix	Skriptna matrica
Script Message	Skriptna poruka
Script Signal	Skriptni signal
Scripty	Skriptno (kada je osoba u vlastitom Skriptu)
Second-Degree	Drugi stepen (u Igru ili Gubitničkom skriptu)
Second-Order (Structural Model)	Strukturadni Model Drugog reda
Second-Order Symbiosis	Simbioza drugog reda (između R1 i O1 u jednom dijelu i D1 u drugom dijelu)
Second Rule of Communication	Drugo pravilo komunikacije
Social Diagnosis	Socijalna dijagnoza
Social-Level Message	Socijalni nivo poruke
Somatic Child	Somatsko dete
Spontaneity	Spontanost
Stamp	Markica
Stimulus	Stimulus
Stimulus-Hunger	Glad za stimulacijom
Stopper	Zaustavljač (druga pozicija u Mini-skriptu)
Stroke	Strok (pažnja, podsticaj, kontakt)
Stroke Bank	Banka strokova
Stroke Economy	Strok ekonomija
Stroke Filter	Filter strokova

Stroke Quotient	Strok koeficijent (individualna preferencija ka različitim tipovima strokova)
Stroking Profile	Profil strokovanja (dijagram u kome se crtaju individualne preference ka davanju, uzimanju, traženju i odbijanju strokova)
Structural Analysis	Strukturalna analiza
Structural Model	Strukturalni model
Structural Pathology	Strukturalna patologija (Kontaminacija i/ili Isključenje)
Structure	Struktura
Sweatshirt	Majica (odnosi se na moto neke osobe)
Switch	Preokret (kod igranja Igara)
Symbiosis	Simbioza
Tangential Transaction	Tangencijalna transakcija
Third-Degree	Treći Step (kod Igara ili Gubitničkog skripta – sa Isplatom)
Third Rule of Communication	Treće pravilo komunikacije
Time-Structuring	Strukturisanje vremena
Trading Stamp	Sakupljanje markica
Transaction	Transakcija
Transactional Analysis	Transakciona analiza
Type	Tip (otpisivanja)
Ulterior Transaction	Ulteriorna/Prikrivena transakcija
Unconditional Stroke	Bezuslovni strouk
Until Script	Skript Dok
Vector	Vektor
Victim	Žrtva (uloga u Igrama)
Violence	Nasilje (jedno od pasivnih ponašanja)
Winner	Pobednik
Winning Script	Pobednički skript
Witch (Parent)	Zla veštica (neki autori tako opisuju Roditelja u Djetetu)

Withdrawal	Povlačenje (iz Modela strukture vremena)
------------	--