

ANALISI TRANSAZIONALE

DOMENICO CORRERA S.J.

Elementi

Elementi essenziali:

- le carezze
- la struttura dell'io
- le transazioni
- i passatempo
- il gioco
- il copione

LE CAREZZE

Uno psicologo americano, Spitz, ha notato che quando i neonati vengono privati totalmente per lungo tempo di cure manuali:

- cadono in depressione
- sono soggetti a diversi disturbi fisici e psichici.

Significa che l'essere umano ha fame di stimoli.

Ciò avviene anche nelle persone adulte, che hanno bisogno di riconoscimento, cioè desiderio di carezze.

La carezza è il contatto intimo sia fisico che psichico.

È unità fondamentale dell'azione sociale.

Uno scambio di CAREZZE COSTITUISCE UNA TRANSAZIONE, COME UNITA'DI RAPPORTO SOCIALE.

Si possono distinguere in:

- carezze positive; atte a stabilire una transazione soddisfacente;
- carezze negative: che danno transazioni frustranti.

O.K. e non O.K.

L'assieme di carezze positive e negative danno all'individuo Sa coscienza o lo stato di essere o di come si è:

- essere bene = O.K.
- non essere bene = non O.K.

Ad esempio prendiamo quattro posizioni essenziali di essere in relazione:

Io O. K.	Tu non O. K.	Io O. K.	Tu O. K.
+	-	+	+
Situazione paranoidea		Situazione ottimale	
Dare altri resp. Non O. K.			
Io non O. K.	Tu non O. K.	Io non O. K.	Tu O. K.
-	-	-	+
Situazione futile nessun valore		Situazione depressiva	

È da notare che sui quadranti diagonalmente opposti vi sono situazioni diametralmente opposte:

- paranoidea a depressiva e viceversa
- ottimale a futile e viceversa.

Da come si sono prese o ricevute le carezze così si stabiliscono gli stati dell'io e le transazioni.

STRUTTURA DELL'IO

Vi sono tre organi psichici che corrispondono a tre stati dell'io.

L'io e l'assieme di tutti e tre elementi.

Gli organi psichici sono:

- **Esteropsiche** = organo identificatore = **Genitore**
- **Neopsiche** = organo elaborante = **Adulto**
- **Archeopsiche** = organo regressivo = **Bambino**

G	Esteropsiche	G	Genitore
---	--------------	---	----------

A	Neopsiche	A	Adulto
---	-----------	---	--------

B	Archeopsiche	B	Bambino
---	--------------	---	---------

Il termine di Stato dell'Io serve a designare gli stati della mente e i relativi modelli di comportamento come esistono nella realtà. Da ciò che è stato detto si ha che:

- Ogni individuo adulto un tempo è stato bambino.
- Ogni essere umano avente una quantità sufficiente di tessuto cerebrale, ha la possibilità di esaminare adeguatamente la realtà.
- Ogni individuo che sopravviva nella vita adulta ha avuto genitori funzionanti o chi per essi.

Perciò:

- ciò che si è vissuto nell'infanzia viene vissuto come stato dell'Io completo (vestigio archeopsichiche)
- l'esame della realtà è una funzione degli stati dell'Io e non una facoltà isolata (funzionamento neopsichico)
- il controllo del comportamento può essere assunto da uno stato completo dell'Io di un individuo esterno, così come viene percepito (funzionamento esteropsichico)

L'esteropsiche è una funzione di giudizio:

- che opera in modo imitativo
- che tenta di rinforzare gruppi di norme prese a prestito.

La neopsiche è interessata:

- alla trasformazione degli stimoli in elementi di informazione
- alla elaborazione e schedatura di tali informazioni sulle basi dell'esperienza precedente.

L'archeopsiche tende a reagire repentinamente:

- sulla base del pensiero prelogico
- a percezioni scarsamente differenziate o distorte.

Tutti e tre gli stati dell'Io o organismi dell'Io reagiscono l'uno all'altro; a un dato momento uno dei tre stati è investito di una certa carica, attraverso la quale avrà "potere esecutivo" e si attua il flusso di "carica energetica".

Gli stati dell'Io del G e del B hanno due sottodistinzioni:

Genitore Normativo: che propone regole e basta

Genitore Affettivo: che passa le regole attraverso mediazione affettiva

Bambino Adattato: che si limita esclusivamente alle regole.

Bambino Libero: che interpreta e vive con libertà le proprie tensioni.

I passaggi degli stati dell'Io hanno tre fattori:

- la forza attiva di ogni stato
- la permeabilità tra i diversi stati
- la capacità di investimento di carica di ogni stato.

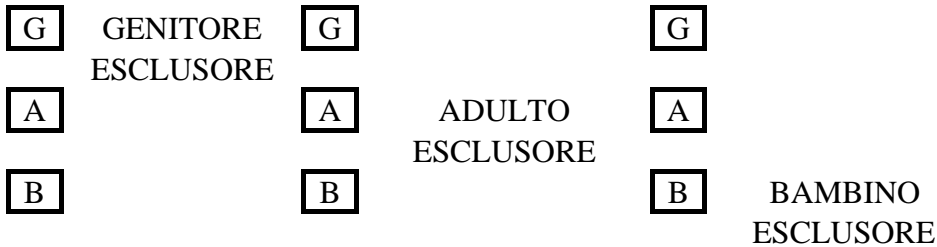
A volte gli Stati dell'io interferiscono tra loro determinando due difficoltà : l'esclusione e la contaminazione.

L'ESCLUSIONE

Si manifesta con un atteggiamento stereotipo:

- mantenuto in modo costante
- il più a lungo possibile
- in ogni situazione di pericolo.

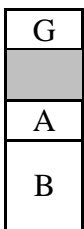
Se in un individuo si presenta costantemente o il G o l'A o il B significa che gli altri due stati dell'lo operano un'esclusione difensiva.



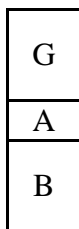
Il G si trova in possibilità schizofrenica, il B in narcisistica; l'A in programmazione e memorizzazione dei dati.

LA CONTAMINAZIONE

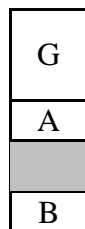
È data da alcuni tipi di pregiudizi e deliri:



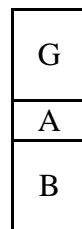
a) pregiudizio



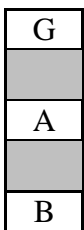
b) Adulto decontaminato da G



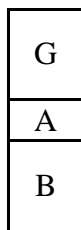
c) delirio



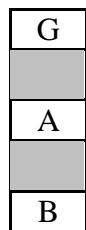
d) Adulto decontaminato da B



e) doppia contaminazione



f) decontaminazione



g) Aree funzionali

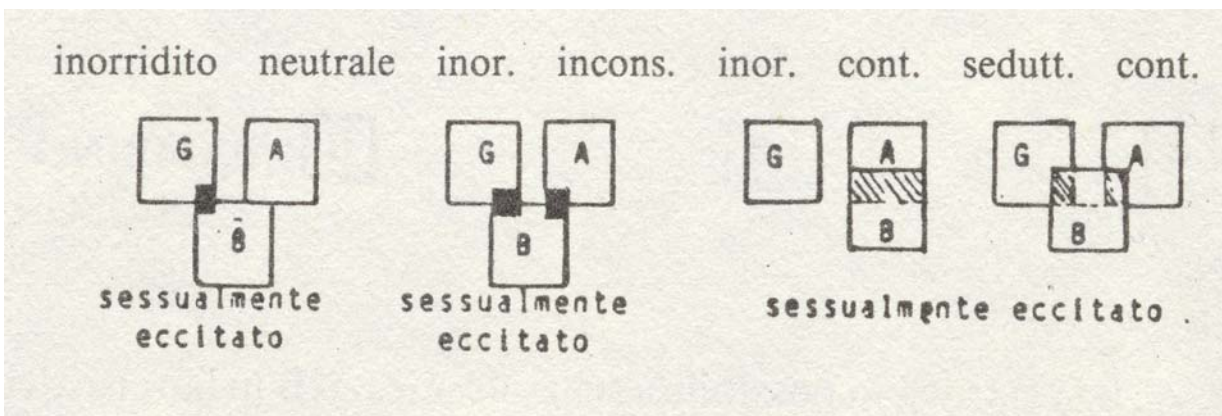
G
GA adulto contam.
A
AB adulto contam.
B

G	genitore
GA	genitore - adulto
A	adulto
AB	adulto - bambino
B	bambino

Nella Fig a) abbiamo il pregiudizio di G su A; b) decontaminazione di G; in e) delirio di B su A; d) decontaminazione di B: d) doppia contaminazione, cioè di pregiudizio più delirio di G e B che contaminano A(e-f): g) le aree funzionali GA e AB.

Origine dei comportamenti errati

L'origine dei comportamenti errati dipende da come influiscono erroneamente gli stati dell'lo l'uno verso l'altro.



Dalle immagini presentate si traggono le seguenti considerazioni:

UOMO CONFUSO

A)

- G inorridito
- A neutrale
- B sessualmente eccitato

CONFUSO PERCHÉ

A/bis)

- G è staccato, non da guida
- A non prende iniziative
- B si confonde tra i suoi impulsi

INDIVIDUO IN NEVROSI TRAUMATICA

B)

- G inorridito
- A inconsapevole
- B sessualmente eccitato

B/bis)

- G non da accenni
- A non sa

- B in trauma nevrotico perché non trova la strada

PERVERSIONE CON RIMORSO

C)

- G inorridito
- A contaminato da B
- B sessualmente eccitato

C/bis)

- G non da segni
- A partecipa all'eccitazione di B
- B va in perversione con relativo rimorso

PERVERSIONE PSICOPATICA

D)

- G seduttore che contamina B
- A contamina B
- B sessualmente eccitato

D/bis)

- G seduce e contamina B
- A sessualmente eccitato
- B sessualmente contaminato da G e A, per cui perversione psicotica.

Transazioni

Si ha una transazione quando uno stato dell'Io di una persona o di più persone si mette in contatto con uno stato dell'Io di una o più persone.

Ogni transazione ha lo stimolo che va e la risposta che ritorna.

Le transazioni possono essere di due tipi:

- complementari
- incrociate.

Le complementari possono essere:

- di I tipo: quando lo stimolo e la risposta della transazione avviene con lo stesso stato dell'Io p.e.: A - A.
- di II tipo: quando la transazione avviene con due stessi stati dell'Io sia nello stimolo che nella risposta p.e.: G - B B - G.

Le incrociate:

- di I tipo: quando lo stimolo è sullo stesso stato dell'Io. p.e. A - A e la risposta va dal B al G.
- di II tipo: quando lo stimolo è sullo stesso stato dell'Io e la risposta va dal G al B.

Le transazioni hanno sempre due contenuti:

- livello sociale: ciò che appare

- livello psicologico: ciò che è più recondito, sottostante alla comunicazione

P.E.: - "Vorrei andare a Capri" = Liv. soc.

- "Ho bisogno di libertà" = Liv. psic.

A motivo dei due livelli le transazioni sono:

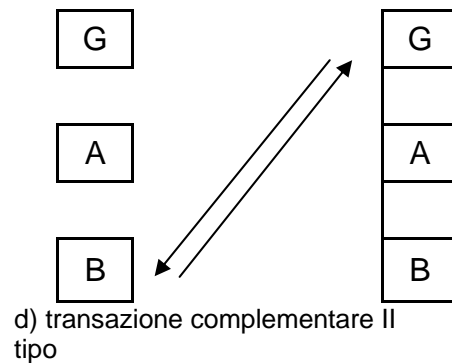
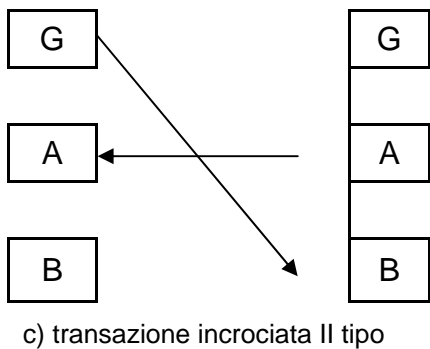
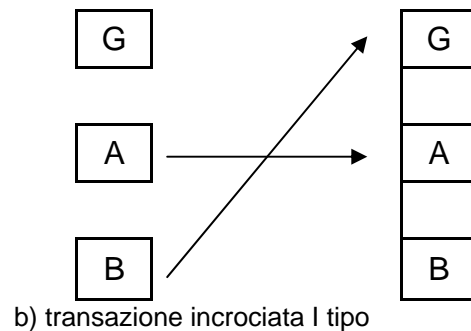
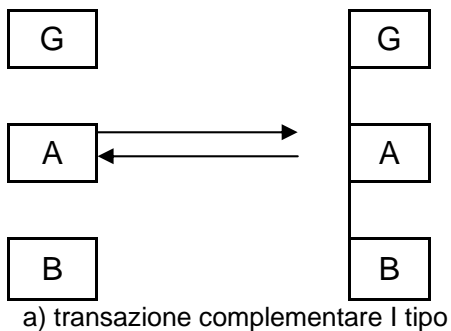
- angolari = il livello sociale tra gli stessi stati dell'io, p.e. A-A A-A;

- il livello psicologico tra diversi stati dell'io, p.e. A-B B-A.

- duplici = il livello sociale su due stati dell'io uguali, p.e. A-A A-A

- il livello psicologico su due stati dell'io uguali, ma diversi dai due primi, p.e. B-B B-B.

Esempi :



Le transazioni procedono in serie:

- non in maniera casuale

- ma *programmate*

La programmazione può partire o da uno degli stati dell'io G-A-B o da situazioni sociali.

Dalla programmazione si hanno:

- le procedure
- i rituali.

LA PROCEDURA è una serie di transazioni complementari semplici dall'A con lo scopo di manipolare dinamicamente la realtà.

IL RITUALE è una serie stereotipata di transazioni complementari semplici programmate da elementi sociali esterni (p.e. il modo di essere in società di incontrarsi di comportarsi). Perciò attinge a formalità e tradizioni.

Vi sono ancora:

- i passatempi
- i giochi
- il copione.

I PASSATEMPI sono complessi perché attingono alla complessità di matrici sociali e temporali.

Essi servono a rendere il rapporto tra le persone più sopportabile nei momenti di tensione.

Vi sono due tipi di passatempi:

- Il *proiettivo*: quando due G parlano di un determinato argomento e non si includono in esso, quindi proiettano un proprio vissuto su qualcosa qualcuno.
- *l'introiettivo* quando due A parlano di un determinato argomento e vi si includono quindi è un confronto su qualcosa che coinvolge i due A.

I GIOCHI

Il gioco consiste in una progressione di transazioni ulteriori complementari con un risultato definito e prevedibile.

Il gioco è diverso dalle procedure, dai rituali e dai passatempi per due caratteristiche:

- per la qualità di transazione ulteriore
- per il pagamento.

Le procedure, i rituali e i passatempi mirano ad essere efficaci, vantaggiosi.

Il gioco è sleale e la sua conclusione è drammatica e non solo emozionante.

Nel gioco si cerca la rassicurazione (carezze) e ottenutola, la si orienta a svantaggio di chi l'ha porta.

Perciò esso ha un contenuto di manovre e non richieste sincere e non solo mosse.

PRESENTO DUE TIPICI GIOCHI:

Tutta colpa tua:

- Marito: Devi stare a casa ed occuparti del ménage

- Moglie: È tutta colpa tua se non posso divertirmi.

= Lo stimolo è G -B e la risposta B-G

== La proposizione è a livello sociale invece a livello psicologico abbiamo:

- Marito : Voglio essere sicuro di trovarti in casa quando ritorno. Ho terrore di essere abbandonato.

- Moglie : Lo farò se tu mi aiuti ad evitare le tue situazioni fobiche

== Lo stimolo e la risposta è B-B.

Sì, ma

- Mio marito non sa costruire una cosa che sia una cosa.

- Perché non prova a fare un corso di falegnameria?

- Sì, ma non ha tempo.

- Perché non gli compri dei buoni attrezzi?

- Sì, ma non li sa adoperare.

- Perché non tè la fai costruire da un falegname?

- Sì, ma mi costerebbe troppo

- Perché non ti accontenti di quello che fa?

- Sì, ma rischia di crollare tutto. Ecc.....

In questo gioco vi è un solo interlocutore con diversi altri interlocutori.

IL COPIONE

È un agglomerato di giochi e perciò di maggiori complessi e transazioni.

Esso è un complesso insieme di transazioni che per sua natura tende a ripetersi ciclicamente, anche se non può ripetersi effettivamente poiché la prima esecuzione

completa può richiedere una vita intera. È derivato e un adattamento di reazioni ed esperienze infantili che si vogliono ripetere.

Analizziamo gli elementi del copione :

- *il protocollo*: è il dramma o avvenimento familiare che negli anni dell'infanzia viene recitato per intero fino alla fine in maniera soddisfacente o insoddisfacente.
- *il copione propriamente detto* = gli avvenimenti che ricompaiono nel protocollo.
- l'adattamento = il compromesso del copione con le possibilità reali.

BIBLIOGRAFIA

ERIC BERNE, Analisi Transazionale e Terapia, Astrolabio.

ERIC BERNE, A che gioco giochiamo, Bompiani.

HARRIS, Sentirsi O. K., Euroclub.