

Il Milton Model è il veicolo verbale di entrambi. Nel servizio analogico, il linguaggio ipnotico costruisce la cornice in cui l'energia viene somministrata: la metafora che sostiene, la presupposizione che autorizza, il permesso che scioglie l'ingiunzione. Nel processo ridecisionale, i pattern temporali riportano alla scena originaria e la frase non chiusa lascia aperto lo spazio della nuova decisione, che deve essere presa dall'individuo e non fornita dall'operatore.

La sequenza completa:

Emozione. Indagine sui punti distonici con domande incorporate e Meta Modello. Lettura del non verbale. Identificazione della tipologia, della distonia, della ferita prevalente, dello stato dell'Io. Amplificazione del turbamento con pattern calibrati.

Decisione. Costruzione del punto di scelta con presupposizioni e doppio legame. Il punto di scelta non viene proposto: viene reso l'unica cosa che resta da fare.

Strategia. Sostegno della nuova posizione con permessi, metafore, servizio analogico. Verifica del mantenimento nel tempo.

3.7.5 Milton Model e giochi psicologici

Il gioco psicologico è una sequenza di transazioni ulteriori che si conclude con un tornaconto negativo prevedibile e che serve a confermare il copione.

Poiché il Milton Model produce transazioni ulteriori, un operatore inesperto entra nel gioco dell'interlocutore credendo di condurlo.

Il gioco Perché non... Sì, ma... è la trappola più frequente. L'interlocutore espone un problema, l'operatore propone, l'interlocutore obietta, e la sequenza si ripete finché l'operatore esaurisce le proposte e la posizione nessuno può aiutarmi viene confermata. Il Milton Model non protegge da questo gioco: lo rende più raffinato, perché consente all'operatore di continuare a proporre in forma indiretta.

L'antitesi è tecnica e semplice: non proporre. Utilizzazione al posto della soluzione. Hai ragione, non funzionerebbe. Probabilmente non funzionerebbe niente. La sequenza si interrompe perché l'operatore ha rifiutato il ruolo di Salvatore. Va osservato che il Sì, ma... è un gioco simmetrico, e le strutture alterate vi restano dentro a lungo perché la simmetria è il loro modo relazionale naturale. Con loro l'antitesi va ripetuta più volte prima di produrre effetto.