

Il gioco simmetrico per eccellenza

L'Analisi Transazionale offre una grammatica utile per descrivere lo scambio. Nel gioco Sì, ma, Eric Berne distingue due livelli: sul piano sociale la conversazione appare Adulto-Adulto, perché una persona espone un problema e gli altri propongono soluzioni; sul piano psicologico, il Perché non...? viene descritto come stimolo Genitore-Bambino e il Sì, ma... come risposta Bambino-Genitore. Lo scopo apparente è trovare una soluzione, ma il gioco continua finché le soluzioni vengono respinte.

La lettura E.D.S. aggiunge un elemento che non va attribuito a Berne: la forma del botta e risposta è compatibile con la simmetria delle strutture alterate, perché ogni proposta offre una nuova posizione da contrastare. Una struttura alterata può quindi restare a lungo nel Sì, ma, non perché il tornaconto berniano coincida con la sua genesi, ma perché la contrapposizione le è relazionalmente familiare.

T'ho beccato e Tribunale¹ mostrano due ulteriori modi in cui la contrapposizione può organizzarsi in un gioco psicologico. Nel primo l'errore dell'altro diventa la prova che si stava facendo bene a diffidare, controllare o aspettarne il passo falso. Nel secondo il conflitto viene portato davanti a un terzo, chiamato a stabilire chi abbia ragione.

Nel Metodo E.D.S. questi giochi interessano perché possono offrire alla struttura alterata un terreno relazionale compatibile con la sua tendenza alla contrapposizione. Questo non significa identificarli con la struttura alterata né modificarne il significato nell'Analisi Transazionale: ciascun gioco mantiene la propria dinamica, i propri ruoli e il proprio tornaconto.

¹ **Tribunale** è il nome dato da Eric Berne a un gioco psicologico dell'Analisi Transazionale. Due persone in conflitto portano la propria versione dei fatti davanti a un terzo - reale o simbolico - chiamato a svolgere la funzione di giudice. Una parte accusa, l'altra si difende e ciascuna cerca una conferma della propria posizione. Il punto non è quindi risolvere il conflitto, ma ottenere da qualcuno una sentenza implicita: "Hai ragione tu". Il gioco può comparire, per esempio, in una coppia che coinvolge un terapeuta, un amico o un familiare affinché stabilisca chi abbia torto e chi ragione.