

Aspetti motivazionali dei giochi¹

G. C. Cavallero

Considerare gli aspetti motivazionali del gioco ci impone una prima distinzione tra *bisogno*, *motivo* e *meta*. Il primo indica uno stato di mancanza; il secondo può essere una pulsione (la spinta di Freud), un desiderio, una tendenza, un'intenzione conscia o inconscia; la terza, infine, indica il risultato che una persona tenta di raggiungere. Non intendo entrare nel dettaglio della complessa interazione fra i tre, che possono anche diventare indistinguibili, ma semplicemente classificare i vari aspetti del problema.

Una seconda distinzione che reputo importante è quella tra *meta* ed *esito*. Se, come ho detto, con la prima indico il risultato che una persona tenta di conseguire, con il secondo mi riferisco a ciò che essa realmente ottiene.

La letteratura sui giochi

In "*A che gioco giochiamo*" (1964) Berne parla, innanzi tutto, di 'scopo' del gioco, intendendo con questo termine, ad esempio, il desiderio di rassicurazione, di attenuazione della colpa, di vendetta ecc. ossia il *motivo* della sequenza transazionale di gioco (Ibid. , p. 61). In secondo luogo utilizza il termine 'tornaconto' per indicare tutto ciò che il soggetto conseguirà mediante il gioco, soprattutto in termini di sentimenti e convinzioni. Ne parla come se fossero delle *mete*, così come considera *mete* i sei tipi di 'vantaggio', collegabili alle funzioni omeostatiche dei giochi. La distinzione tra tornaconto e vantaggio non è così evidente: il "vantaggio", grazie anche alla sua articolazione nei sei tipi, sembra essere il termine con un valore semantico più esteso e probabilmente include anche il tornaconto, di contenuto più limitato e specifico.

Parlando della genesi dei giochi Berne afferma che il bambino mette a punto progressivamente degli schemi che gli permettono di trarre alcuni vantaggi. "Una volta che sono diventati schemi fissi di stimolo e reazione, le loro origini si perdono nella notte dei tempi" (Berne, 1964, 69) diventando perciò *strategie* consuete per conseguire quei risultati. Steiner afferma una cosa simile: "la motivazione per giocare un gioco proviene dal tornaconto" (Steiner, 1971, p. 12), e quindi anch'egli punta sui risultati del gioco per individuarne i motivi.

Spostando poi l'attenzione dalla meta al *bisogno*, cioè la fame che ha attivato il gioco, Steiner dice che "Il gioco soddisfa tre fami: di stimolo, di struttura e di posizione" (Ibid, p. 13). Berne nel '72 sulla posizione esistenziale scrive che il bambino, ad un certo punto, scopre che il suo essere *OK* non è un diritto indiscusso di nascita, "ma che dipende in qualche misura dal suo comportamento e più precisamente dalle sue reazioni nei confronti della madre" (Berne, 1972, 139). E' in questa fase che il bambino mette a punto degli schemi fissi relazionali, cioè dei giochi con i quali può conquistarsi una posizione *OK*. Da quanto detto sembra che la meta del gioco sia, quindi, originariamente legata all'essere considerato *OK*.

Qualche pagina oltre, però, Berne, considerando il ragazzo cresciuto che va a scuola, afferma una cosa diversa: il ragazzo, dice, ha la "possibilità di collaudare le sue convinzioni e la sua posizione. (...) se è convinto di essere non *OK*, lei (*n.d.r.*:

¹ Cavallero, G.C. (1998). Aspetti motivazionali dei giochi. *Neopsiche*, 15, 22, 10-14.

l'insegnante) può confermarli (ed è proprio quello che lui si aspetta) o può cercare di ricostruire la sua fiducia in sé (cosa che può metterlo a disagio)"(Ibid.). Cioè il ragazzo si aspetta una conferma del suo copione, e in questo caso del suo essere non OK.

Ma, se l'aspirazione del bambino è di essere e di sentirsi OK, perché mai dovrebbe cercare conferma del suo essere non OK? E' possibile che questa frase di Berne significhi che l'essere non OK è quello che il soggetto si attende come inevitabile (*esito*) anche se non è ciò che lui desidera. Tuttavia questa ambiguità, per cui è presente non solo l'attesa timorosa di eventi copionali, ma anche l'intenzione attiva del soggetto di realizzarli, è ubiquitaria nell'opera berniana e viene ripresa da autori successivi.

Nel 1975 Jacqui Schiff fornisce una nuova indicazione: "I giochi sono tentativi di rivivere dei rapporti simbiotici non risolti tra il bambino e i suoi genitori; oppure sono una reazione di rabbia a questi rapporti" (Schiff et al., 1975, 17). Questa affermazione funziona all'interno del sistema schiffiano dove la simbiosi è il perno della teoria. Quindi noi dobbiamo immaginare, seguendo gli autori, che il gioco si realizza quando emerge un atteggiamento di ricerca o di rifiuto della simbiosi. La simbiosi, in una certa fase, si trasforma da condizione di fatto in aspirazione nostalgica. Il suo perdurare nel tempo è indice di fissazione patologica, ossia favorisce il costituirsi di un nucleo problematico conflittuale. La spiegazione è interessante, ma porre come vertice la simbiosi appare limitativo: non ha un livello di generalizzazione adeguato. A mio modo di vedere potremmo estendere la portata del ragionamento se considerassimo la simbiosi come una delle aspirazioni arcaiche della persona, manifestatesi nel corso dello sviluppo, e ipotizzare che ci siano altre aspirazioni potenti, relative ad altre fasi dello sviluppo, che possono diventare a loro volta fattori motivazionali importanti ugualmente persistenti e che possono essere motivi per iniziare un gioco.

La English nel '77 dice un'altra cosa di rilievo: "Il tornaconto è solo il premio di consolazione che il giocatore fissa quando il racket fallisce"(p. 323). E questo perché è interessante? Perché il premio di consolazione non è il premio, non è la *meta*. Quindi, secondo la English, ogni racket ha lo scopo di ottenere qualche cosa dagli altri e, se esso fallisce, si avvierà un gioco con lo stesso scopo ma che procurerà solamente un premio di consolazione.

Holloway sostiene che i giochi sono manovre e sequenze miranti alla relazione di dipendenza per garantire la sicurezza (Holloway, B., 1977, p. 161). Sembra evidenziare la funzione rassicurante connessa alla ripetizione. Se ne deduce che il soggetto che gioca ha bisogno di essere assicurato su qualche cosa che è implicato nella relazione con l'altro.

Moiso e Novellino si chiedono quali sono i motivi per giocare e riprendendo una classificazione fatta dai Goulding (Holloway, M., 1974) ne individuano sette che io ritengo di dover suddividere in due categorie: la prima indica motivi che hanno come meta il soddisfacimento di specifici bisogni: soddisfare il bisogno di carezze; soddisfare la fame di struttura; rendere l'altro prevedibile e continuare ad avere una relazione emotiva con l'altro anche dopo che il ricatto ha dimostrato di non funzionare. Una seconda categoria indica, invece, delle mete di cui appaiono oscuri i bisogni: mantenere la propria posizione esistenziale; portare avanti il copione; collezionare bollini da giocare tutti insieme (Moiso e Novellino, 1982, p. 94).

Quali sono i problemi che si presentano in questi tre ultimi punti? Gli stessi già visti in precedenza con Berne. "Mantenere la posizione esistenziale" è quanto

meno ambiguo perché sappiamo che il gioco inizia quando la posizione esistenziale entra in crisi. Come confermano anche Woollams e Brown: "I giochi sono riconoscibili per la ripetitività e per il fatto che iniziano, sempre, con una svalutazione e finiscono, sempre, con un sentimento parassita" (Woollams e Brown, 1978, p. 187). Si potrebbe supporre che il termine conferma indichi un riaffermare la posizione OK, ma questo è smentito dallo stesso Berne laddove dice che "La conferma della posizione (...) rappresenta il vantaggio esistenziale" (Berne, 1964, 65) e se consideriamo il vantaggio esistenziale dei giochi descritti ci rendiamo conto che per molti di essi la posizione è non OK.

Anche ammettendo l'esistenza di vantaggi secondari, dobbiamo dire che non ha molto senso immaginare una persona che si svaluti, o si senta svalutata, e che metta in atto dei giochi per confermare questa posizione. Se ciò avviene deve esserci qualche motivo rilevante la cui meta deve essere più desiderabile di questa.

Sulla stessa linea si collocano gli altri due motivi: portare avanti il copione e collezionare bollini. Siamo di fronte a motivi autodistruttivi che, così presentati, richiedono il concetto della coazione a ripetere, sul quale io non concordo.

Anche in Stewart e Joines troviamo questa tesi: "Tutti gli scrittori concordano che giocare è uno degli espedienti che adottammo da bambini per ottenere quello che volevamo dal mondo". E poi dicono: "Le persone giocano, soprattutto, per portare avanti il loro copione" (Stewart e Joines, 1987, 244). Portare avanti il copione è proprio quello che volevamo dal mondo?

Un recente articolo di Bary e Hufford (1990), riconferma questa idea: "Il vantaggio essenziale dei giochi è legato al conseguimento, e alla riconferma continua, di una posizione di vita OK o non-OK riferita a sé, agli altri, al mondo in generale". Di nuovo aleggia una grande pulsione autodistruttiva o l'ombra del mito del Genitore Porco. Appare più interessante quando poche righe dopo afferma che "In un certo senso è un adattamento a un falso senso di sicurezza". Questo significa che, non potendo avere un senso di sicurezza vero, alla fine l'individuo ha imparato a procurarsene uno falso, e se ne accontenta perché in fondo gli dà qualche cosa.

Considerazioni

Riepilogando intendo sottolineare alcuni punti

- Concordo con la English che i giochi danno premi di consolazione (*esiti*) e non premi veri (*mete*).
- Se questa premessa è valida è chiaro che c'è stato uno spostamento di significato: gli *esiti* dei giochi sono stati trattati come se fossero delle *mete*. Questo lo ritengo particolarmente vero riguardo al mantenere la posizione esistenziale, al portare avanti il copione e al collezionare bollini. Probabilmente la teoria ha risentito dell'influenza delle teorie freudiane sulla pulsione di morte e sulla coazione.
- Concordo con la Schiff, nell'estensione che ne ho proposto, che i giochi sono tentativi di dare corpo a qualche aspirazione arcaica illusoria.

Proposte di discussione

1) Il vertice dal quale intendo considerare le motivazioni dei giochi è la posizione esistenziale/relazionale.

L'assenza di attributi specifici della posizione rende possibile declinarla con la bellezza, la potenza, l'importanza e così via, ma in sé la posizione esistenziale è qualcosa di globale relativo alla valutazione del Sé.

Ogni evento che comporti una svalutazione del Sé comporta una umiliazione

più o meno intensa, e questa può essere legata a sentimenti di vergogna o di colpa.

Le manovre che ne conseguono tendono a modificare il comportamento o a sopprimere gli eventi umilianti, alla ricerca di una posizione che potremmo definire di sano orgoglio, in cui la persona ritorna a sentirsi OK.

Il gioco, e questa è l'ipotesi che vi propongo, è una strategia che mira ad attenuare la colpa o la vergogna e a ripristinare una condizione di orgoglio di Sé.

L'esito è nello stesso tempo deludente e illusorio: non consegue la meta grandiosa ma fornisce soddisfazioni di ripiego o apparenti.

2) Le motivazioni di cui abbiamo parlato sono espressione del Bambino, che a causa della sua fragilità è stato minacciato dalla svalutazione. Ciò indica che un Bambino è rientrato, momentaneamente, in una dinamica conflittuale portando con sé caratteristiche arcaiche del sentire, del pensare e dell'agire. La svalutazione ha prodotto una contaminazione, matrice del progetto "ulteriore" del gioco. Perciò si è riattivato un conflitto con le figure genitoriali o con il mondo riconducibile ad una certa età del bambino; questa sottolineatura la ritengo importante perché, come sappiamo i conflitti non sono tutti uguali, ma ripropongono momenti diversi dello sviluppo.

I motivi implicati nel gioco dipendono, quindi, dalle aree coinvolte nel conflitto. Ad esempio, se parliamo di problemi di tipo nevrotico probabilmente motivi e mete sono relativi alla sessualità genitale, ma se si tratta di problemi più antichi probabilmente hanno a che vedere con motivi e mete relativi a separazione e individuazione e così via, a seconda del conflitto prevalente.

3) Le modalità della manovra di riequilibrio vanno individuate nelle strategie controcopionali. Perché controcopionali? Perché la svalutazione riporta il soggetto nella posizione copionale ingiuntiva e le vie d'uscita si basano sul controcopione, ossia su controingiunzioni e *driver* (Kahler e Capers, 1974).

Come ho già avuto modo di esprimere (Cavallero, 1994) i messaggi controcopionali che stanno dietro i *driver* del minicopione sono tutti grandiosi. Cioè da una parte ripropongono un messaggio genitoriale, che deve servire al bambino per fronteggiare le difficoltà della vita, ma dall'altra hanno la caratteristica del pensiero magico e onnipotente del Bambino. Questo connubio dà origine a delle scelte operative di tipo grandioso. Nel medesimo lavoro ho parlato di aspirazioni affermando che esse mancano nella teoria del copione, nel senso che il copione, in qualche modo, è una condanna per un qualche cosa di ignoto. Il motivo della punizione lo dobbiamo andare a cercare proprio nelle aspirazioni, quelle illusorie di cui parla Berne, cioè le aspettative onnipotenti del bambino. I miti ben rappresentano queste aspirazioni troppo elevate e le condanne conseguenti.

Allora, perché le strategie controcopionali? Perché nel momento in cui la persona si sente in crisi ricorre alla sua enciclopedia archeopsichica ed esteropsichica personale nella quale ha tutta una serie di strumenti per fronteggiare il disastro. Se il soggetto si sente minacciato di diventare Rospo metterà in atto delle strategie controcopionali per essere Principe. Queste lo porteranno di nuovo alla sconfitta, e così avrà il tornaconto del suo gioco.

4) Quanto più la manovra è grandiosa tanto più è destinata, ovviamente, al fallimento. Il gioco a 'Ti ho beccato figlio di puttana', non è basato sulla rivalutazione diretta di sé ma sulla svalutazione dell'altro, ma siccome la posizione è relazionale buttando giù l'altro ci si ritrova in una posizione relativa più elevata. Il successo dato dal trionfo momentaneo conseguente a una strategia di questo genere indica che l'individuo ha momentaneamente assunto una posizione 'io sono OK l'altro no'. Ma

noi sappiamo che la gratificazione di questa posizione durerà poco, e dopo breve tempo la persona sarà nuovamente pronta per giocare il suo gioco preferito. Su questo ritengo che si basi la reiterazione del gioco.

Sintesi

Uno dei motivi principali dei giochi è quello di ristabilire la posizione esistenziale minacciata dalla vergogna o dalla colpa, al fine di ritrovare l'orgoglio di sé.

I giochi, ossia le manovre (controcopionali) messe in atto per ottenere quel risultato, sono grandiose, cioè caratterizzate da avidità (aspetto emotivo) ed esagerazione (aspetto cognitivo). L'una e l'altra sono al servizio delle aspirazioni illusorie.

Il risultato dei giochi non è del tutto fallimentare, perché alla fine la meta principale non è raggiunta ma si conseguono alcuni vantaggi secondari: gratificazione orale, allontanamento della depressione, liberazione dalla colpa, rassicurazione, piacere di esprimere l'aggressività senza responsabilità e così via. Non si torna a casa a mani vuote però il grande progetto, quello che dovrebbe finalmente dare successo, fallisce; almeno fino al prossimo tentativo.

BIBLIOGRAFIA

- Bary, B.B.; Hufford, F. M. (1990). The Six Advantages to Games and Their Use in Treatment. *TAJ*, 20(4), 214-220.
- Berne, E. (1964). *Games people play*. New York: Grove Press (Tr. it.: *A che gioco giochiamo*. Milano: Bompiani, 1967).
- Berne, E. (1972). *What do you say after you say hello?*. New York: Grove Press. (Tr. it.: *Ciao !* ... e poi?. Milano: Bompiani, 1979).
- Cavallero, G.C. (1994). L'ideale dell'Io: un contributo alla teoria del copione. *Atti del Convegno Nazionale di Analisi Transazionale*, Bari, 29 aprile- 1 maggio, 1994, 1-9.
- English, F. (1977) What shall I do tomorrow?. In G. Barnes (Ed.) (1977) *TA after Eric Berne*. New York: Harper's College Press.
- Holloway, M.M. (1974). The Aim in the Game is Mainly in the Pain. In: *The Monograph Series. I-X*.
- Holloway, W.H. (1977). Transactional Analysis: An integrative view. In G. Barnes (Ed.), *Transactional Analysis after Eric Berne*. New York: Harper's College. (Tr. it. "Analisi transazionale: un punto di vista integrativo", in *Gestalt e Analisi Transazionale*, Vol. I, Roma, LAS, 1981, pp. 112-192).
- Kahler, T.; Capers, H. (1974). The miniscript. *TAJ*, 4, 1, 74 (Tr. it. Il minicopione, *aT*, I, 1, 1981, 53-76).
- Moiso, C.; Novellino, M. (1982). *Stati dell'Io. Le basi teoriche dell'Analisi Transazionale Integrata..* Roma: Astrolabio.
- Schiff, J.L. et alii (1975). *Catexis Reader*. New York: Harper & Row (Tr. it. *Analisi transazionale e cura delle psicosi*. Roma: Astrolabio, 1980).
- Steiner, C.M. (1971). *Games Alcoholics Play*.
- Stewart, I.; Joines, V. (1987). *TA Today*. Nottingham and Chapel Hill: Lifespace Publishing.