

# EL ANALISIS TRANSACCIONAL COMO TEORIA PSICOSOCIAL

Lluís Casado Esquiús

Certificated Member ITAA

Via Augusta 106, 08006- Barcelona

*This article shows the need of overcoming the reductionism that takes place when excluding the psychosocial pocesses of the theories dealing with the adult dynamics and development. It also furnishes a thorough rewiew of the Transactional Analysis theory from the psychosocial perspective, a theory which, although in its classical model only considers relational and intrapsychic aspects, embodies a great potential of psychosocial integration.*

*Key words: Transactional Analysis, psychosocial processes, script, psychological games.*

---

Berne desde sus primeros escritos vio clara la necesidad de integrar lo individual y lo social y así en el prefacio de su «Análisis Transaccional en psicoterapia» (1976, p. 9) escribe: «Este libro reseña un sistema unificado de psiquiatría individual y social...», y ciertamente la teoría del A.T. presta atención tanto a los aspectos intrapsíquicos del ser humano como a su interacción con el entorno. A pesar de ello coincido con la opinión de Zalcman (1.990, p. 5) de que Berne «no creó una teoría completa de psiquiatría social», y con su propuesta de añadir a los cinco niveles fundamentales de análisis (estructural, transacciones, juegos, racket y guión) un sexto nivel, el análisis de sistemas sociales. Este artículo pretende analizar las posibilidades que nos ofrece el A.T. en relación a este objetivo.

En realidad los conceptos interaccionales del modelo transaccional (transacciones, juegos, matriz del guión,...) no son descritos y analizados psicossocialmente sino como relación entre dos personas (o pequeño grupo) con mucho énfasis en los procesos intrapsíquicos. En cierta forma sucede lo mismo que en el psicoanálisis. Como expresa Fromm (1992, p. 84) refiriéndose a Freud: «Freud reconoció claramente la relación entre el individuo y la sociedad y, por tanto, que la psicología individual y la social están entrelazadas. Pero, en general, solía entender que la estructura social está determinada por necesidades instintivas, en vez de comprender su interacción».

En el A.T., y en otras teorías, se empieza a sentir la necesidad de reconocer el carácter interactivo de la experiencia humana, de abrirse a lo psicosocial, aunque no es fácil desarrollar una teoría que integre lo intrapsíquico y lo social, es decir, la dinámica del proceso de interacción sujeto-objetos sociales.

Paralelamente, la Psicología Social en los últimos años ha experimentado un proceso inverso, acercándose a lo individual al focalizar su atención en temas como las identidades sociales o las representaciones sociales. Probablemente el problema en este caso se centra en la dificultad de operativizar sus conocimientos teóricos.

Nuestro objetivo es de dar un paso en la dirección de integrar ambas posiciones, la intrapsíquica-relacional y la social. Mi impresión es que el A.T. tiene unas condiciones muy favorables para desarrollarse en este sentido psicosocial integrador.

## **LA CONFLUENCIA DE LA PSICOLOGÍA SOCIAL HACIA LO INDIVIDUAL**

Históricamente la Psicología Social se diferenciaba claramente de la psicología individual centrandó su atención en procesos de masas o grupales que no consideraban el individuo más que como elemento integrante de los grupos. En los últimos años esto ha cambiado y los esfuerzos de los psicólogos sociales se han acercado a la persona al estudiar conceptos psicosociales que suceden en los individuos como son la identidad social, las representaciones sociales y la categorización social.

Los tres conceptos están interrelacionados pero tomaremos como base de nuestro desarrollo el de identidad social. Podemos definirla como la parte del autoconcepto de una persona derivada de su pertenencia a un grupo (o grupos) con un significado valorativo dado a esta pertenencia (Tajfel, 1984). La identidad social es indisoluble de la individual ya que ambas se forman al mismo tiempo. Es decir, no existe estrictamente un «yo soy ...» individual separado del contexto social y del papel que se juega en él ya que la identidad se construye mediante la interacción con los otros. En este sentido diferenciar la identidad individual de la social es más una necesidad metodológica que un hecho real.

La pertenencia a un grupo, base de la identidad social, viene a su vez condicionada por los procesos de categorización. Las personas categorizamos a nosotros mismos y a los demás mediante procesos cognitivos de diferenciación que discriminan las diferencias entre grupos. Una vez que una persona se considera miembro de un grupo (categoría) tenderá a identificarse con él, de modo que acentuará sus similitudes con los otros miembros (incluso se autoatribuirá las características propias de la categoría) y también acentuará las diferencias con otros grupos (categorías). La búsqueda de una identidad social positiva se basa pues en la autoatribución de características positivas del grupo de pertenencia y a la diferenciación de los otros.

Pero este proceso no es exclusivamente una comparación entre características abstractas de las personas sino que se produce en un contexto social que tiene unos valores y creencias sobre los hechos, acontecimientos, situaciones, comportamientos, etc., lo que podemos llamar objetos sociales. La «realidad» en la que se desenvuelven las personas es el resultado de un proceso de construcción que dota de significado a esos objetos sociales mediante una forma de conocimiento social que los ordena e integra. Esta forma de conocimiento son las representaciones sociales.

Las representaciones sociales constituyen un sistema de pensamiento compartido que establece un marco de referencia sociocognitivo de interpretación y reconstrucción de la realidad que legitima el conocimiento y pensamiento del grupo, actuando también como elemento de diferenciación grupal (Elejabarrieta, 1.991). Como este mismo autor expresa, las representaciones sociales se generan socialmente y por ello son reflejo de las identidades individuales y sociales. Esta génesis social quiere decir que el significado que se da a los objetos sociales se produce en grupo, es compartido por éste, ya sean grandes grupos afectados por los medios de comunicación, o grupos mas reducidos que se comunican directamente.

Los miembros de un grupo comparten pues, unos significados sobre los objetos sociales, lo que facilita su pertenencia al grupo y refuerza por tanto su identidad social. El conjunto de representaciones sociales de un grupo social forma la cultura de este grupo, aunque algunas de estas representaciones provengan de generaciones anteriores y se transmitan inmutables a los nuevos miembros del grupo.

Si resumimos este conjunto de procesos podemos destacar los siguientes aspectos:

- Las personas buscan construir una identidad (individual y social) positiva.
- El proceso para lograrlo sucede mediante la pertenencia a un grupo (la familia en un principio) y la diferenciación (proceso cognitivo de categorización).
- Paralelamente en el grupo, o grupos, a los que pertenece, se construye de determinada forma la realidad al escoger determinados objetos sociales y no otros como prioritarios (la familia, el trabajo, el dinero, la honestidad, la seguridad, etc.) y dotarlos de un significado especial.

Desde la perspectiva de la Psicología Social el área fronteriza entre lo individual y lo social se centra, por tanto, en la necesidad de las personas de responderse a la pregunta «¿quien soy?» y dotar a la respuesta de un significado positivo. Esta respuesta se obtiene mediante la pertenencia a unos grupos que se diferencian de los otros y que construyen una cultura que también cumple la doble función de cohesionar internamente al grupo y diferenciarlo de los otros grupos. Como veremos este planteamiento no difiere, en lo substancial, del modelo transaccional.

## REVISIÓN DE CONCEPTOS TRANSACCIONALES

El AT es una teoría en la que la interacción persona-entorno (o sujeto-objeto) está presente a lo largo de todo su desarrollo. Los estados del Yo (a excepción del Niño Natural) se construyen mediante el contacto con las figuras parentales y el entorno, el guión y los juegos son procesos existenciales y relacionales al mismo tiempo, la teoría de caricias en la visión de Steiner nos refiere al control social, etc. A pesar de ello, y de que la intuición de Berne se acompañaba de una gran capacidad de observación clínica, la explicación de la dinámica de estos procesos es fundamentalmente descriptiva y poco analítica .

El principal déficit del modelo berniano, en nuestra opinión, es el desconocimiento de los procesos psicosociales que de esta forma pasan a ser descritos como meras extrapolaciones de los procesos entre dos personas o pequeños grupos. Como ejemplo de esta limitación podemos recordar las palabras del propio Berne (1.966, p. 269): «Los mismos principios que se usan en la terapia de pequeños grupos de pacientes pueden aplicarse a las grandes organizaciones con 1.000 o mas miembros. Solo es necesario tener en mente que en un pequeño grupo cada miembro puede ser tratado como un individuo, mientras que en uno grande las tendencias del equipo deben ser tenidas en cuenta antes de considerar las inclinaciones individuales». El problema es que, según nuestros conocimientos actuales, en sistemas sociales mayores que un pequeño grupo no es fácil diferenciar los procesos psicosociales de los individuales, porque en muchos casos se sobreponen y además aparecen fenómenos que no suceden en un pequeño grupo de terapia.

Ya desde las etapas infantiles de socialización las personas se desarrollan en ámbitos sociales, esto es, inmersos en procesos de interacción e influencia mutuas con los demás, y dentro de los límites que impone el medio cultural. A este respecto, no son muy numerosas las aportaciones de orientación psicosocial para el análisis de sistemas sociales, excepto conceptos como Padre o guión culturales, ley de economía de caricias (Steiner, 1.986), el pentágono del juego (Summerton, 1992) o las poco concretas ideas de Berne sobre la estructura y dinámica de los grupos.

En nuestra opinión el primer paso para disponer de un enfoque transaccional de análisis de sistemas sociales es analizar el cuerpo teórico transaccional y ver que procesos psicosociales está obviando, ya que de otra forma estaríamos creando un nivel de análisis imposible de integrar con un cuerpo teórico central reduccionista. Si disponemos de una orientación de la teoría transaccional del ser humano que discrimine lo intrapsíquico de lo relacional y de lo psicosocial e integre los tres niveles, estaremos mejor preparados para abordar el estudio de los sistemas sociales.

Revisaremos a continuación algunos conceptos transaccionales, especialmente aquellos que están más orientados a explicar los procesos y dinámica del desarrollo humano (guión, juegos y racket). Como afirma Zalcman (1.990, p. 11), «Berne dedicó más atención a la descripción clínica que al desarrollo teórico», por

lo que no es de extrañar que haya sido necesario revisar algunas ideas del creador del A.T. en la construcción de un modelo global más consistente.

Como es sabido Berne (1.974, p. 456) definió el guión como «programa progresivo creado en la primera infancia bajo la influencia paterna, que dirige la conducta del individuo en los aspectos mas importantes de su vida». Es interesante constatar, como dice English (1.988) que Berne dudaba sobre su teoría del guión y así la definición que da del mismo en el glosario del mismo ¿Qué dice Ud. después de decir hola? es algo distinta a la citada: «plan de vida basado en una decisión tomada en la infancia, reforzado por los padres, justificado por acontecimientos subsiguientes, y que culmina en una alternativa elegida» (op. cit., p. 488). A pesar de los matices que introduce esta segunda definición la teoría berniana del guión “sugiere que el individuo es mas un producto que el productor del guión” (Cornell, 1.988, p. 274).

Algunos autores (Cornell, 1.988. English, 1.988) han destacado algunas lagunas en la teoría del guión interpretada de esta forma: su carácter de maldición debido al peso que se concede a las experiencias infantiles bajo imposición parental, ignorancia de la plasticidad del ser humano a lo largo de etapas posteriores, infravaloración del carácter interactivo de la experiencia humana; la distorsión que produce analizar el guión desde la patología; el hecho de que la teoría surge de la reconstrucción de su vida hecha por los adultos y no de un análisis del desarrollo, etc. Algunas aportaciones posteriores a Berne intentaron corregir alguna de la deficiencias que hemos mencionado, especialmente Goulding (1.972) quien al enfatizar la importancia de la decisión para la formación del guión concede un papel mas activo a la persona, aunque la importancia de los mandatos paternos negativos sigue presente .

Desde esta perspectiva el concepto de guión sería una visión determinista y restrictiva del ser humano, algo contra lo que, paradójicamente, Berne se reveló claramente. En Berne fueron frecuentes las ambigüedades conceptuales por lo que, finalmente, acabamos por referirnos a las interpretaciones que hacemos al enfatizar unos u otros aspectos de su obra. En relación al guión y en el extremo opuesto a Cornell podemos citar a Clarkson (1.992, p. 6) cuando advierte que el guión es una imagen o metáfora, y no puede usarse literalmente como a menudo se hace, y, especialmente olvidando un concepto básico en Berne, la “fuerza de la naturaleza”, la fuerza creativa y de crecimiento que completaba la matriz del guión con un vector que, proveniente del Niño, atravesaba el Adulto y el Padre y simbólicamente se dirige hacia arriba.

Recientemente ha aparecido un corriente “transaccional - constructivista”(Allen y Allen, 1995; Loria, 1995) que enfatiza el concepto de guión como narración, en lugar de la visión clásica más ambigua, y que en cualquier caso no había analizado la zona fronteriza “Yo - entorno “ más que desde una perspectiva interaccional pero que simplifica el proceso de construcción de la propia historia al reducirlo a la suma

de decisiones ante los mensajes parentales, y que no describe la complejidad de la interacción persona-entorno y el proceso por el cual, reactiva y proactivamente, dotamos de significado a nuestras experiencias.

Interpretar el análisis del guión en términos de autonarración, y no de decisión, es, en realidad, un desarrollo de la teoría clásica, ya que las decisiones son los temas básicos que se despliegan en las narraciones. El guión como narración es una versión más matizada de la propia vida y permite, además, asumir más fácilmente el carácter dinámico del guión que se va adaptando constantemente a lo largo de la vida.

Una interpretación del guión basada en la interacción entre la persona y su entorno, y en términos de narración, es decir, de la construcción de la propia historia, en lugar de considerarlo un plan decidido, desde una perspectiva no solo constructivista sino construccionista, se integra mejor con la teoría de juegos.

En mi opinión es cierto que en muchas ocasiones se utiliza el guión en su interpretación más simple y lineal y que ésta no es ajena al propio Berne, quizás como sugiere English (1.988, p. 296) por “su necesidad de justificar su análisis de juegos”. El análisis de juegos de Berne es una aproximación clínica al fenómeno pero sin un marco conceptual o teórico claro y consistente (Zalzman, op. cit.). Cabe añadir además que el saldo final del juego como motor del mismo no solo contradice la ideología humanista-transaccional sino la observación clínica en la que cualquier terapeuta ha observado los repetidos intentos de sus clientes para evitar el saldo de sus juegos.

Karpman (1.984) y English (1.979) destacaron la importancia del cambio (de rol en el triángulo dramático) lo que permite una visión de los juegos mas completa. En efecto, con la introducción por Karpman del cambio de rol se dotó a la teoría de una factor diferenciador de otras series de transacciones (Zalzman, op. cit.) y permitió a English diferenciar las transacciones que denominó «racketeering» de los juegos que solo existen si se produce el cambio. Como expresa English (1.979, p. 27), «la diferencia significativa entre la extorsión de caricias y el juego consiste en que éste llega a su fin mediante una transacción cruzada que es resultado de un cambio de estado del Yo del jugador, mientras que aquella se continua como una serie de transacciones complementarias durante tanto tiempo como el interlocutor del jugador coopere procurando las caricias deseadas». Si se produce el cambio (o sea, el juego) el saldo es solo un «premio de consolación», probablemente una descarga emocional que en muchas ocasiones no cerrará la gestalt de la situación.

Estas aportaciones clarifican el origen de los juegos (el fracaso en la extorsión de caricias), su dinámica (el cambio como origen del juego) y los diferencian de la extorsión de caricias (quizás un forma distinta de estructurar el tiempo como sugiere Zalzman) que tiene su origen en la represión y sustitución de las emociones y la posición existencial que modela el tipo de extorsión (English, 1.979).

La extorsión de caricias es un intento de influencia en los otros para asegurarse el sentirse bien y al mismo tiempo va configurando una determinada realidad que

se define a partir del resultado de las distintas relaciones. En función de cual sea este resultado la persona se percibirá a sí misma y a los otros de determinada manera, en otras palabras tomará sus decisiones de guión, respetando o no la decisión de guión arcaica que es la posición existencial. Desde esta perspectiva el guión es la consecuencia de la extorsión de caricias y de los juegos (Casado, 1.991).

El análisis de racket es el tópico transaccional mas confuso ya que se usa en sentidos diferentes. Aquí lo utilizaremos en el contexto del modelo de análisis propuesto por Erskine y Zalcman (1.989) que denominaron Sistema del Racket, que, como los autores indican, permite analizar la dimensión intrapsíquica del comportamiento humano, considerando «los procesos de pensamiento y sentimiento, las sensaciones físicas y las percepciones e interpretaciones de significado» (Zalcman, 1.990, p. 15). Estos procesos influyen en las transacciones y en la forma en que las personas construyen y viven su realidad.

Como es sabido el Sistema del Racket se compone de tres elementos básicos: las creencias y sentimientos de guión, las manifestaciones parasitarias y los recuerdos reforzadores. Las creencias y sentimientos del guión son contaminaciones del Adulto que se derivan de las decisiones de guión y las refuerzan. Se activan en situaciones de apuro que tienen que ver con las experiencias pasadas que originaron las decisiones. Las manifestaciones parasitarias emanan de las creencias y sentimientos y facilitan unas formas de relación coherentes con ellos, incluyendo los procesos de extorsión de caricias, configurando un rol explícito, observable por los demás.

Es importante destacar que Zalcman con posterioridad ha puesto el énfasis en considerar el Sistema del Racket como una descripción de los procesos intrapsíquicos relacionados con el guión, que tanto pueden llevar a reconstruir la realidad como a confirmar las decisiones primitivas. Resulta evidente la importancia de esta interpretación en el contexto de integración del análisis de racket con los juegos y el guión en términos no deterministas.

En resumen, el A.T. nos ofrece una teoría que puede:

- Ser una teoría del desarrollo, no una reconstrucción
- Ser explicativa tanto del desarrollo sano como del patológico
- Reconocer el carácter interactivo entre la persona y su entorno (visión construccionista)
- Reconocer que el proceso de interacción, si bien es fundamental en las primeras etapas para la definición que la persona hace de sí misma, los demás y el mundo, prosigue durante las etapas posteriores y por tanto la formación del guión no finaliza con la adolescencia.
- Ser holística, ya que lo cognitivo y lo emocional forman un sistema coherente (reconociendo que el cuerpo es el gran olvidado del A.T.)
- Ser congruente con la ideología humanista que se basa en el crecimiento psicológico y la tendencia al desarrollo humano y no en la repetición

compulsiva, es decir, reconocer el carácter proactivo y no meramente reactivo del ser humano

## **APROXIMACIÓN PSICOSOCIAL AL DESARROLLO HUMANO**

La tesis básica en que fundamentaremos este modelo explicativo es la idea clásica de la Psicología Humanista de que el ser humano tiene unas necesidades y tiende proactiva y reactivamente a satisfacerlas. La necesidad existencial básica es sentirse seguro, con lo que se evita la ansiedad, el miedo a no-ser. La satisfacción de esta necesidad se busca siempre en relación al otro, que es, especialmente en las primeras etapas, fuente de protección, alimento y bienestar.

En el desarrollo del ser humano el primer paso es concienciarse a sí mismo como un ser independiente, descubrir su self. La construcción del propio self es un proceso que se produce en ese contexto de búsqueda de bienestar y evitación de la ansiedad y el displacer. Desde un punto de vista cognitivo, al principio, el otro es un contexto indiferenciado del que se espera la seguridad y sobre el que se interviene a partir de la sensación de placer o displacer mediante conductas innatas. Paulatinamente el contexto se va diferenciando en partes y aparece estrictamente el otro (otros), y finalmente la noción de self y con ella la de relación (Sassaroli y Lorenzini, 1.992).

Quiere esto decir que antes de la consciencia del vínculo relacional el niño o niña ya ha tenido una vivencia de bienestar o frustración, seguridad o inseguridad, etc. que configura un esquema arcaico que condicionará sus vivencias posteriores. No creo que estemos en disposición de concretar como se produce este proceso entre la aparición del self y la consciencia de la relación, pero parece plausible que sean procesos paralelos tal como apuntábamos antes al referirnos al concepto psicosocial de identidad (individual y social).

A partir de este momento, cognitivamente, el niño o niña efectúa unas predicciones sobre las relaciones, en función de sus necesidades y también de sus experiencias previas, da una explicación al resultado de las relaciones reales y también pone en marcha estrategias para aumentar la predictibilidad de dichos resultados y que éstos se ajusten a lo que necesita (Sassaroli y Lorenzini, op. cit.). Es decir, empieza el proceso de extorsión de caricias.

El resultado de este proceso de contraste entre las necesidades y las predicciones y la realidad se plantea en términos de aceptación o rechazo (estar bien - no estar bien) y dará lugar a las posiciones existenciales básicas, que pueden considerarse una evolución (confirmatoria o no) del esquema arcaico al que aludíamos antes y que ya contiene una elaboración cognitiva.

Analizaremos ahora esta etapa focalizando nuestra atención en el desarrollo emocional. Las emociones son «cambios biológicamente basados en la disposición a la acción relacional (Greenberg y Korman, 1.993, p. 5). En una reacción emocional las sensaciones corporales nos ofrecen una «evaluación perceptual automática de

la situación en relación a la supervivencia del self o al bienestar» (Greenberg y Korman, op. cit., p. 6). En este sentido cada emoción va asociada a una tendencia a la acción determinada. Como afirma Pagés (1.986) la emoción es una conducta de comunicación prelingüística o semiótica.

En estado puro una emoción es, por tanto, una fuente de información sobre el entorno y nos da un potencial de respuesta adecuado a nuestra percepción. Pero durante el proceso de desarrollo nuestro «sistema emocional» se va haciendo mas complejo como ha explicado Leventhal (cit. en Greenberg y Korman, op. cit.) por el agrupamiento de «varias informaciones sensoriales, ideacionales y de memoria bajo un mismo prototipo (que) produce una respuesta mas compleja (...). Este «esquema de emoción» sintetiza la cognición, la motivación y el afecto para ofrecer la sensación que tenemos de nosotros mismos y del mundo. En términos transaccionales estamos hablando del proceso de aparición del sistema del racket que nos explica de que modo las creencias de guión, las emociones parásitas, la memoria, etc. condicionan nuestra percepción del exterior y definen nuestro estilo de acción y relación con los demás. Asimismo confirma el punto de vista que explica las emociones parásitas como substitutivas ya que las emociones auténticas originales van quedando asociadas a experiencias dolorosas.

En este punto no podemos obviar la influencia de la cultura. Siguiendo a Kemper (1.987) podemos distinguir unas emociones primarias (miedo, rabia, depresión y satisfacción) y unas secundarias (culpa, vergüenza, vanidad, amor,...) que son construcciones sociales hechas a partir de las primarias mediante definiciones sociales, etiquetajes y significados diferentes según las condiciones de interacción y organización sociales. Con ello apuntamos que el proceso de substitución de emociones espontáneas por parásitas se produce en la familia pero dentro de los límites culturales sociales al igual que sucede en el proceso general de transmisión del guión, como ya apuntaron hace tiempo White y White (1.975).

Estas visiones sobre los procesos básicos cognitivos y emocionales provenientes de la Psicología Cognitiva confirman, por tanto, el modelo transaccional que se basa en la satisfacción de necesidades de la persona a través de la interacción con el otro, la visión del mundo en términos de bienestar - malestar (posición existencial) y la extorsión de caricias y los juegos como estrategias relacionales que intentan asegurar el reconocimiento, «explican» como es el mundo y le dan sentido (construcción del guión).

Para profundizar nuestro análisis nos valdremos del modelo clásico de Maslow que plantea: 1) la tendencia del ser humano a satisfacer sus necesidades; 2) estas necesidades están jerarquizadas (solo a partir de cierto nivel de satisfacción de la inferior se asciende a la siguiente) y 3) las necesidades superiores (de crecimiento) son en orden ascendente: la pertenencia, la estima y la autorrealización.

En otras palabras, para dar respuesta a la búsqueda de la identidad positiva lo primero que necesita el ser humano es la seguridad de sentirse integrado en un

grupo, que en la infancia será el familiar. Mediante esta pertenencia empieza a definirse a sí mismo y a los otros (primer nivel de categorización: yo - los otros miembros de la familia), y empieza a socializarse mediante la aceptación de normas y valores culturales (segundo nivel de categorización: nosotros - los otros). En términos transaccionales empieza a definir su guión decidiendo (en términos de los Gouling) entre las opciones que le son posibles las respuestas a las preguntas «yo soy...» y «nosotros somos...» mediante una narración, más o menos mágica, que explique y de sentido a su realidad.

Estas elecciones se toman en un contexto cultural que ya se está interiorizando (el Padre cultural en formación), al principio aceptando mensajes externos (en esta familia siempre ha sido importante la honradez y el trabajo, por ejemplo), posteriormente participando en la definición de las representaciones sociales (transacciones verbales Padre - Padre) que pueden ir matizando la cultura anterior (las representaciones sociales de generaciones pasadas que se han transmitido) o bien modificándola al escoger nuevos objetos sociales y dotarlos de un significado especial (el trabajo solo tiene sentido si se gana mucho dinero, por ejemplo).

Lo importante es ver que el guión se decide paralelamente a la construcción de una determinada realidad dentro de la cual tiene sentido y que determina los límites dentro de los que la decisión será aceptada. Este guión se compone tanto de la identidad individual (el yo) como social (el nosotros). El primero surge de la dinámica interna familiar, del rol que adquiere el individuo en relación a los otros miembros de la familia como ya avanzó Berne, el segundo de la dinámica entre la familia y los demás grupos de pertenencia (raza, clase socioeconómica, religión, etc.) y los grupos que son distintos al propio.

Excepto en familias patológicas o medios sociales oprimidos la identidad social será positiva en relación al exterior al margen de valoraciones objetivas. Así una familia con graves problemas económicos puede mantener su identidad positivamente reconociéndose que siempre han sido muy trabajadores y no delincuentes o una familia marginada socialmente puede proyectar a la sociedad su malestar. Incluso las patologías severas de tipo psicótico pueden entenderse desde este punto de vista. Como afirmó Laing (1982, p. 16) hace ya bastantes años, «lo que internalizamos, es la familia como sistema. No los elementos aislados, sino las relaciones y operaciones entre elementos y conjuntos de elementos». Si el sistema familiar en el que vive el niño o niña tiene una estructura caótica o paradójica la interpretación que hará de ella, la explicación que encontrará para su mundo, será mágica, delirante.

Para el niño se trata de acceder de pleno derecho a esa identidad, sin contar aún con un Adulto desarrollado que le permita analizar objetivamente la situación. Ahora está en juego su estima, ser alguien (que está bien) en una familia que «está bien». Necesita ser reconocido (recibir caricias) y para garantizar ese reconocimiento utilizará determinados estilos de relación que le resultan eficaces (extorsión de

caricias), aunque a veces fallen (juegos). En esta etapa el niño o niña necesita mantener la pertenencia al grupo ya conseguida y hacerla compatible con su necesidad de estima. En caso de conflicto primará la primera, tal como avanzó Maslow, al menos hasta que no se disponga de otro grupo de pertenencia que permita prescindir del familiar como única fuente de seguridad. Por ello de un proceso conflictivo familiar se pueden derivar guiones negativos que, sin embargo, pueden ser entendidos como un esfuerzo positivo de la persona por mantener su seguridad.

Pero también la familia buscará, como grupo, caricias externas y jugará juegos para mantener su identidad social positiva, ya que de ello depende la autoestima de sus miembros y el equilibrio grupal interno. Se producirá entonces una dinámica más compleja en la que los miembros de la familia desempeñaran diversos roles al servicio de un mensaje único hacia el exterior, con lo que nos adentramos en el terreno de las relaciones intergrupales, que ha analizado Summerton (1.993) al hablar de relación entre «estados culturales» pero donde no quedan explicados los procesos previos internos del grupo.

Es interesante constatar aquí que en la literatura transaccional que ha estudiado detenidamente la interacción entre los distintos estados del yo no se ha dedicado especial atención a la relación entre el Padre y el Padre cultural que cobra especial significado desde una perspectiva psicosocial. Probablemente para profundizar este análisis deberemos diferenciar los distintos componentes parentales que deben seguir procesos distintos: las ideologías (conjunto de ideas fundamentales de un grupo), valores (atribuciones de significado positivo a algunas cualidades), creencias (percepciones y mitos), costumbres (comportamientos ritualizados) y normas (reglas de control social).

Finalmente, cuando la familia ya no es el único grupo de referencia, la participación del joven en la construcción de su guión es aún más activa, pues no solo tiene acceso a un abanico mayor de normas y valores parentales entre los que escoger, sino que finalmente participará activamente en la definición de nuevas representaciones sociales que tengan sentido para su grupo social (el grupo de amigos y el grupo escolar en la adolescencia, diversas formas de asociación, vida social y laboral en la adultez). Las representaciones sociales construyen el marco de valores y creencias sociales al que el guión individual tenderá a adaptarse. Así las opiniones construidas socialmente sobre temas como el consumo, el dinero, la salud, la familia, la pareja, etc. pueden desequilibrar o confirmar las decisiones de guión previas que sitúan a la persona ante su mundo social.

Una vez en la edad adulta, tanto la capacidad del Adulto, como la participación en diversos sistemas sociales permite una actualización permanente del guión aunque sea en aspectos más superficiales. Únicamente las decisiones infantiles tomadas bajo mucha presión y que han quedado muy alejadas de la realidad del aquí y ahora de las personas serán difíciles de modificar «espontáneamente» porque implican una desestructuración de los esquemas cognitivos y emocionales, es decir,

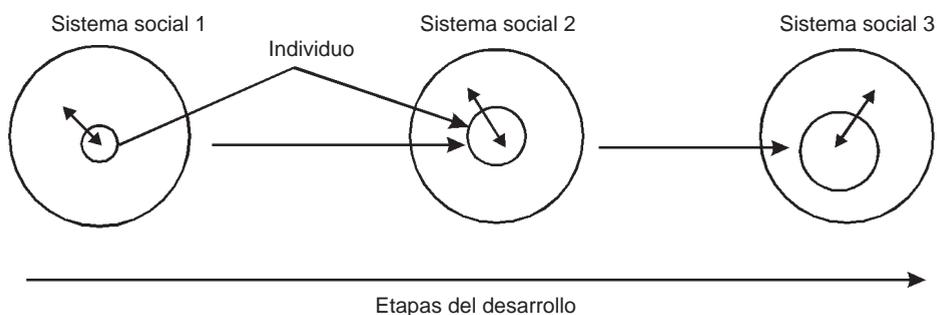
del sistema del racket, que favorece reacciones regresivas.

El guión es, por tanto, el resultado de un largo proceso de interacción que se establece entre las necesidades de la persona (bienestar, pertenencia, estima, después estructuración y comprensión del mundo y finalmente sentido a la propia vida ya en la adultez (Casado, 1991, p. 36 y sig.) y la respuesta del entorno, y durante el que el niño o niña va sacando conclusiones y construyendo su realidad a partir del resultado que obtiene de sus pensamientos, emociones y comportamientos. A lo largo de este proceso la persona forma parte de unos grupos y por tanto participa de su cultura y necesita mantener su pertenencia para salvaguardar su identidad. Por su parte el entorno tiene a su vez sus respuestas limitadas por la cultura vigente.

## CONCLUSIÓN

En mi opinión el AT nos ofrece un modelo consistente y operativo que explica tanto los procesos de desarrollo (de forma no determinista sino interactiva, de los procesos sanos y los patológicos) y la dinámica de la vida adulta en la que puede reconocerse un «estilo relacional» (tipo de extorsión de caricias), juegos, rackets (manifestaciones parasitarias) que son manifestaciones del guión y al mismo tiempo lo mantienen y que a su vez están en los orígenes del propio guión. Finalmente, integra los aspectos intrapsíquicos, relacionales y psicosociales, lo que nos permite analizar las modificaciones de guión fruto de la interacción con los distintos sistemas sociales (que modifican el Padre cultural) y los cambios impulsados desde el Adulto.

Sólo podemos entender la relación de las personas con los sistemas sociales si reconocemos que la persona adulta es en sí misma un sistema psicosocial derivado de su proceso de desarrollo previo al momento actual:



Desde esta perspectiva el análisis de sistemas sociales se convierte en una opción de análisis de la experiencia humana en un continuo que va desde lo intrapsíquico a lo social y que reconoce la interacción entre todos los niveles que lo configuran. Todo ello en un modelo integrado diacrónica y sincrónicamente.

La “belleza” conceptual del A.T. es que permite integrar ambos procesos

ofreciéndonos un modelo comprensivo del desarrollo y la dinámica adulta, pero necesitamos un esfuerzo de investigación que nos permita desarrollar los conceptos transaccionales explicativos de los sistemas sociales que ya han sido propuestos, como la dinámica de grupos de Berne, los procesos de influencia (poder) de Steiner o Krausz, los juegos grupales de Summerton, la economía de caricias de Steiner, guiones culturales, etc. y añadir otros nuevos.

Trabajos recientes (entre los que podemos citar los de Massey (1995 y 1996) nos hablan de la consciencia que existe en la comunidad transaccional sobre el papel que ha de jugar lo psicosocial en un modelo psicológico del siglo XXI. Quizás necesitaremos una conceptualización más estricta de los tópicos transaccionales, ya que como observa Barrios (1991, p. 90), « los conceptos que usa el AT son vagos, se mueven en la ambigüedad y carecen de precisión semántica y de reglas adecuadas de correspondencia con los datos empíricos. Son no cuantificables y metafóricos», pero probablemente estemos hoy más cerca que nunca del Análisis Transaccional que soñaba Berne.

---

*Este artículo plantea la necesidad de superar el reduccionismo que supone excluir los procesos psicosociales de las teorías explicativas del desarrollo y dinámica adulta. Se efectúa una revisión de la teoría del Análisis Transaccional desde la perspectiva psicosocial, teoría que aunque, en su modelo clásico, solo considera los aspectos intrapsíquicos y relacionales, presenta un gran potencial de integración psicosocial.*

*Palabras clave: Análisis transaccional, procesos psicosociales, guión, juegos psicológicos*

## **Referencias Bibliográficas**

- ALLEN, J.R. Y ALLEN, B.A. (1995): Narrative theory, redecision therapy, and postmodernism. *Transactional Analysis Journal*, 25:4
- BARRIOS, M.J. (1991): *El Análisis Transaccional y los límites del método científico*. Sevilla: Alfar.
- BERNE, E. (1973). *The structure and dynamics of organizations and groups*. New York: Ballantine Books
- BERNE, E. (1974). *¿Qué dice Ud. después de decir hola ?* Barcelona: Ed. Grijalbo (original de 1973)
- BERNE, E. (1976). *Análisis Transaccional en psicoterapia*. Buenos Aires: Ed. Psique (original de 1961)
- CASADO, LI. (1991). *La nueva pareja*. Barcelona: Ed. Kairós
- CLARKSON, P. (1992). *Transactional Analysis psychotherapy*. London: Routledge
- CORNELL, W.F. (1988). Life script theory: a critical review from a developmental perspective. *Transactional Analysis Journal*, 18:4.
- ELEJABARRIETA, F. (1991). Las representaciones sociales. Echevarria, *Psicología Social Sociocognitiva*. Bilbao: Desclée de Brouwer.

- ENGLISH, F. (1979). Rebusques y extorsión de caricias como raíz de los juegos. Blakeney, *Manual de Análisis Transaccional*. Buenos Aires: Paidós (original de 1977)
- ENGLISH, F. (1988). Whiter scripts? *Transactional Analysis Journal*, 18:4.
- ERSKINE, R.G. & ZALCMAN, M.J. (1989). El circuito del sentimiento parásito. Un modelo de análisis. *Revista de Análisis Transaccional y Psicología Humanista*, n° 22 (original de 1979)
- FROMM, E. (1992). *Lo inconsciente social*. Barcelona: Paidós (original de 1990)
- GOULDING, R. (1972). New directions in T.A: Creating an environment for redecision and change, en Sager y Kaplan, *Progress in group and family therapy*. New York: Brunner-Mazel
- GREENBERG, L.S. & KORMAN, L. (1993). La integración de la emoción en psicoterapia. *Revista de Psicoterapia*, n° 16 (pp. 5-20)
- KARPMAN, S.B. (1984). Cuentos de hadas y análisis dramático del guión. *Revista de Psiquiatría y Psicología Humanista*, n° 8 (pp.10-14) (original de 1968)
- KEMPER, T.D. (1987). How many emotions are there? Wedding the social and the autonomic components. *American Journal of Sociology*, vol. 93, n° 2 (pp 263-289)
- LORIA, B. R. (1995). Structure determinism and script analysis: a bringing forth of alternative realities. *Transactional Analysis Journal*, 25:2
- MASSEY, R.F. (1995). Theory for treating individuals from a Transactional Analysis/systems perspective. *Transactional Analysis Journal*, 25:3
- MASSEY, R. F. (1996). Transactional Analysis as a Social Psychology. *Transactional Analysis Journal*, 26:1
- PAGÉS, M. (1986). L'émotion comme conduite intermédiaire. *Bulletin de Psychologie*, vol. XXXIV, n° 377
- SASSAROLI, S. & LORENZINI, R. (1992). Relaciones tempranas y nacimiento del self. *Revista de Psicoterapia*, n° 12 (pp. 63-76)
- SUMMERTON, O. (1992). The game pentagon. *Transactional Analysis Journal*, 22:2
- SUMMERTON, O. (1993). Games in organizations. *Transactional Analysis Journal*, 23:2
- STEINER, C. (1986). La economía de caricias. *Revista de Psiquiatría y Psicología Humanista*, n° 16 (pp. 25-30) (original de 1.971)
- TAJFEL, H. (1984). *Grupos humanos y categorías sociales*. Barcelona: Herder (original de 1.981)
- WHITE, J.D. & WHITE, T. (1975). Cultural scripting. *Transactional Analysis Journal*, 5:1
- ZALCMAN, M.J. (1990). Game Analysis and Racket Analysis: Overview, critique and future developments. *Transactional Analysis Journal*, 20:1