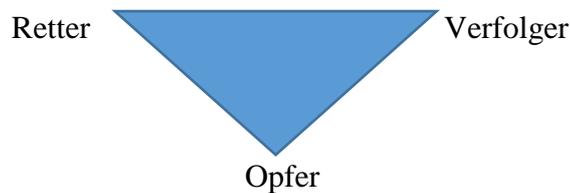


Psychologische Spiele

Ein Spiel im Sinne der Transaktionsanalyse ist eine Form der Kommunikation zwischen Menschen mit einem bestimmten, voraussagbaren Ergebnis. Für außenstehende Beobachter haben solche Abläufe einen vorhersehbaren Ausgang.

Spiele sind unbewusst und folgen einem ganz bestimmten Muster und werden nach ihrem zentralen Motto benannt, z.B. „Ich-wollte-doch-nur-helfen“, „Versetzt-mir-eins“. Man erkennt sie daran, dass an ihrem Ende ein schlechtes Gefühl für die Spielpartner steht. Keiner der Spielpartner war in der Lage offen und eigenverantwortlich zu kommunizieren und das bedeutet für jeden eine Bestätigung und Verstärkung des eigenen Skripts .

Das Dramadreieck oder Karpman-Dreieck wurde kurz nach der Ausgabe des Buches „Spiele der Erwachsenen“ von Steven Karpman entwickelt, der Märchen und Dramen nach den typischen Rollen und Spielsequenzen untersuchte. Das Dramadreieck ist eine sehr einfach zu beschreibende Kommunikationsform, die in jedem Fall in eine Sackgasse führt. Die drei bekannten Rollen (Retter, Opfer, Verfolger) werden öfters gewechselt, wodurch Verwirrung entsteht. Genauso wie für die eigentlichen manipulativen Spiele werden komplementäre Mitspieler benötigt.



Spiele können auf Dauer für die Beteiligten wachstumshemmend oder auch schädigend wirken, wenn sie nicht aufgelöst werden und durch geeignetere und stimmigere Interaktionen ersetzt werden.

Definition:

Ein Spiel besteht aus einer fortlaufenden Folge verdeckter Komplementär-Transaktionen, die zu einem ganz bestimmten vorhersagbaren Ergebnis führen. ¹

¹ Berne, Eric: *Spiele der Erwachsenen. Psychologie der menschlichen Beziehungen* (Hamburg 1970).

Karpman, Stephen: *Fairy Tales and Script Drama Analysis*, in: *Transactional Analysis Bulletin* 7 (1968), 39-43.