

3.3 Analyse kommunikativer Muster: ‚Spiele‘

Unter ‚Spielen‘ im Sinne der Transaktionsanalyse werden Serien verdeckter Transaktionen mit einem vorhersagbaren Ende verstanden, es sind also regelhafte Kommunikationsmuster. Im Deutschen ist dieser Begriff nicht eindeutig, da er oft auch auf das freie, genußvolle und kreative Spielen des Kindes bezogen wird.

Das Buch ‚Spiele der Erwachsenen‘ (1967/1964), das schnell zum Bestseller wurde, ist wohl die bekannteste Veröffentlichung E. Berne. Die Ideen und Begriffe der Spielanalyse entnahm er weitgehend der mathematischen Spieltheorie, deren Ziel es ist, bei Regelspielen Wahrscheinlichkeiten und regelhafte Zusammenhänge im Entscheidungsverhalten von Menschen zu bestimmen. Für die Theoriebildung wurden Spiele wie Schach und Poker bevorzugt.

Berne hat eine Vielzahl von sozialen Situationen einer spieltheoretischen Analyse unterzogen, d.h. wiederholte Verhaltens-, Denk- und Fühlmuster als Systeme von Spielregeln, Spielplänen, Eröffnungen, Spielzügen, Einsätzen, bis hin zum Spielende und dem Spielgewinn betrachtet.

📖 Berne: Spiele der Erwachsenen. 1967.

Grundlagen

„Mathematische Spielanalyse betrachtet ‚Er-Er‘-Transaktionen, während Transaktionale Spielanalyse sich mit den verborgenen, verdeckten Transaktionen befaßt, die im Alltagsleben die materiellen und die transaktionalen Gewinn-Auszahlungen bestimmen. Während die mathematische Spielanalyse die Regeln, wie ein Poker-Spieler gewinnen kann, bedenkt, fragt die transaktionale Spielanalyse, wieso jemand trotz der Absicht zu gewinnen diese Regeln verletzt und so am Ende verliert. Die mathematische Spielanalyse erklärt, was jemand tun muß, um zu gewinnen, die transaktionale Spielanalyse sagt, was er tut, um zu verlieren.“ (Berne, 1962, S. 24, Übers. G. P.)

Gewinner- und Verlierer-Spiele

Während die mathematische Spieltheorie ihre Zielsetzung in der Erforschung von Gewinnerverhalten und Gewinnoptimierung sucht, lenkte Berne die Aufmerksamkeit auf das skriptgebundene Spielverhalten und damit auf die Seite der Verlierer. Auch die sogenannten ‚positiven‘ Spiele wie ‚Kavalier‘, ‚Hilfreiche Hand‘ oder ‚Die werden noch einmal froh sein, daß sie mich gekannt haben‘, die er in ‚Spiele

der Erwachsenen‘ beschreibt, sind keine eigentlichen Gewinner-spiele, sondern eher Nicht-Verlierer-Spiele.

Berne weitete den logisch-kognitiven Ansatz der mathematischen Spielanalyse aus, indem er verdeckte Transaktionen, psychologische und existentielle Spielgewinne und deren Einbettung in den Lebensplan berücksichtigt. Die ‚Währung‘, in der gespielt wird, sind nun Gefühle (Maschen), der ‚Spielgewinn‘ ist kein Geldbetrag, wie beim Poker, sondern Triumph oder Enttäuschung. Die klassische Transaktionsanalyse untersucht in der Spielanalyse Kommunikationssequenzen und regelhaftes (stereotypes) Verhalten, die zu einem emotional negativen Ziel, der ‚Auszahlung‘ (der Skriptbestätigung und -verstärkung), führen.

Wir sind der Meinung, daß auch die positive Seite der regelhaften Kommunikationsmuster als ‚Gewinner-Spiele‘ ihren Ort in der Transaktionsanalyse haben sollte, und beziehen daher die nützliche Seite der Spiele in die Diskussion mit ein.

Einteilung von Spielen nach der existentiellen Grundeinstellung (o.k.-Positionen)

Grundeinstellung:	Ich bin o.k.	Ich bin nicht o.k.
Du bist o.k.	Gewinner-Spiele: Beide profitieren vom Umgang miteinander	Unterlegenheits-spiele: Ich verliere, weil andere gewinnen
Du bist nicht o.k.	Überlegenheitsspiele: Ich gewinne auf Kosten anderer	Verlierer-Spiele: Beide haben den Schaden aus der Beziehung

Spiele als Beziehungsgestaltung

⌘ ‚Ich versuche nur, dir zu helfen‘ (Therapiespiel):

Ein Klient kommt wegen Schlafstörungen. Nach der Analyse der Situation empfiehlt der Therapeut, erst schlafen zu gehen, wenn er wirklich intensive Müdigkeit verspüre. Bei der nächsten Sitzung berichtet der Klient, die Empfehlung habe nicht geholfen, denn er sei untertags eingeschlafen und doch nachts wach gelegen. Der Therapeut sucht nach einer weiteren Möglichkeit, der Klient berichtet seine Mißerfolge. Der Therapeut entwickelt dabei immer mehr Ärger, den er nicht zum Ausdruck

bringt („Rabattmarken“), und spürt die eigene Hilflosigkeit („ich bin dem nicht gewachsen“). Der Klient bricht dann die Behandlung ab mit der Bemerkung, bisher habe die Behandlung nur Geld gekostet und nichts gebracht. Der Therapeut denkt sich oder sagt sogar laut: „Ich wollte Ihnen doch helfen.“

Während in „Spiele der Erwachsenen“ oft die Erlebnis- und Handlungsweise eines Spielers betrachtet wird, zeigte die Praxis bald, daß im sozialen Feld Spielangebote einer Person meist auf eine Spielbereitschaft einer zweiten Person treffen müssen, damit ein Spiel durchgeführt und zu seinem Ende gebracht werden kann. Die Analyse von Familien, Gruppen, Teams etc. ergibt meist kombinierte Spiele mit verteilten Rollen oder Spiele, bei denen eine Partei durch mehrere Personen vertreten wird (z.B. Mobbing).

„Gesunde“ und „schädliche“ Spiele, Schweregrade von Spielen

Da Regel-Spiele unsere Bedürfnisse nach Struktur und Wettbewerb (An- und Aufregung) erfüllen, reicht ihre Spannbreite von genußvollem Zeitvertreib, Training von Kontaktfunktionen oder Regeln am Arbeitsplatz bis zu schweren Störungen mit schädlichem Ausgang (psychische und psychosomatische Erkrankungen, Sucht, Suizid oder Mord).

Bei den Formen der Spiele unterscheidet die TA daher Schweregrade:

- **Gewinner-Spiele:** Sie sind in einer bestimmten Umgebung nützlich, dienen der persönlichen Identitätsbildung, der Gruppenzugehörigkeit und regeln einen befriedigenden Umgang miteinander.
- **Spiele 1. Grades:** Sie kommen in unserem Alltag häufig vor, sind mäßig unangenehm in ihrem Ausgang und werden allgemein toleriert.
- **Spiele 2. Grades:** Sie werden vor der Öffentlichkeit verborgen, sind bei Bekanntwerden peinlich und sind mit körperlichen und psychischen Schädigungen verknüpft (z.B. Prügeln in der Ehe).
- **Spiele 3. Grades:** Sie sind mit massiven körperlichen und/oder psychischen Schädigungen verbunden, enden in der Öffentlichkeit des Krankenhauses, der Psychiatrie, vor Gericht oder auf dem Friedhof (z.B. sich einen Rausch antrinken, jemanden oder sich umbringen).

⌘ „Schlemihl“-Spiel 1. Grades

Eine Klientin kommt regelmäßig zu spät, entschuldigt sich immer wieder, wie peinlich es ihr ist, aber sie könne es nicht ändern. Irgendwann ist es dem Therapeuten zuviel, und er zeigt vehement seinen Ärger. Beide fühlen sich nicht wohl, wollen am liebsten die Situation ungeschehen machen und fahren im Therapieprozeß fort, als sei nichts gewesen.

Spielketten, -varianten, eingebettete Spiele

Jede Person hat eine Sammlung bevorzugter Spiele, die je nach äußerer sozialer oder innerer psychischer Situation verwendbar sind. Oft sind die Spielvarianten in ihrer Struktur ähnlich und durch eine typische Rollenwahl zu Beginn und am Ende eines Spiels zu erkennen.

Spiele können manchmal sehr kurz, in wenigen Transaktionen ablaufen, andere auch eine lange Zeitspanne (evtl. das ganze Leben) umfassen. Für den Fortgang eines langdauernden Spiels können Ketten kürzerer Spiele wesentlich sein, z.B. können für das langfristige berufliche Scheitern Ketten von „Dumm-Spielen“ eingesetzt werden. Oft lassen sich in längeren Spielsequenzen auch verschiedene Varianten von Spielen eingebettet finden.

⌘ So läßt sich das Scheitern einer Ehe als langfristiges Spiel betrachten, in der z.B. der Glaube, nicht geliebt zu werden, bestätigt wird. Bis zur Trennung tragen Spiele wie „Wenn du nicht wärst“, „Schlag mich!“ oder „Jetzt hab‘ ich dich endlich, du Schweinehund!“ zur Sammlung von „Rabattmarken“ bei, die am Ende der Ehe ein „Gerichtssaal-Spiel“ (etwa Sorgerecht um die Kinder) und das öffentliche Ausbreiten der gegenseitigen Vorwürfe erlauben.

Die Systematik: Spielanalyse nach Bernes „Spiele der Erwachsenen“

Nach den ersten Veröffentlichungen von Bernes wurde in der Transaktionsanalyse eine Vielzahl von Spielen untersucht, die vor allem durch ihr Thema oder Motto charakterisiert wurden. Heute ist diese differenzierte inhaltliche Analyse zugunsten der Prozeßanalyse (Spielformel) zurückgetreten. Da sie auch den positiven Ansatz enthält (Ressourcen), sei sie dennoch hier beispielhaft aufgeführt.

- **Spieltitel oder These:** Jedes Spiel hat eine Überschrift, in der das Spielziel angekündigt wird. (So führt auch „Mensch ärgere dich nicht!“, in der Regel zu Ärger bei einem oder mehreren Mitspielern.) Er beschreibt den „Eröffnungszug“, auf den der Mitspieler reagieren soll (auch „Haken“ oder „attraktive Falle“).

- **Ziel:** Das positive Ziel des Spiels, z.B. Rechtfertigung, Ermutigung, Gerechtigkeit
- **Rollen:** Beteiligte Personen mit typischen Rollenzuweisungen (z.B. Richter, Verteidiger, Ankläger)
- **Dynamik:** Emotionaler Teil der Zielsetzung, oft als Wiederholung von Kindheitsszenen (analog zur psychodynamischen Erklärung von Symptomen in der Psychoanalyse)
- **Paradigma:** Das typische Muster des Spiels (beteiligte Ich-Zustände, offene und verdeckte Botschaften, typischer Wechsel)
- **Einzelaktionen:** Typische Schritte, analog zu den Akten eines Dramas mit Eröffnung, Eskalation, Finale
- **Nutzeffekte:** Der Spielgewinn auf verschiedenen Ebenen (s.u.)
- **Antithesis:** Interventionen, die helfen können, die positive Seite zu betonen, sich aus dem Spiel herauszuhalten, es am Anfang zu stoppen oder das schlechte Gefühl am Ende zu vermeiden.

Das Erlebnismodell: Spiele als Serie verdeckter Transaktionen mit vorhersagbarem Ausgang

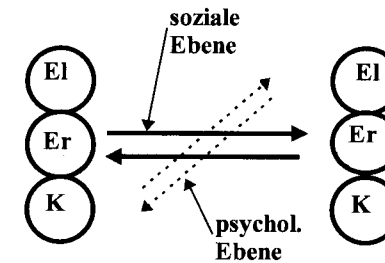
Die einfachste und ursprüngliche Definition der Spiele beruht auf einer konsequenten Fortführung des Modells der verdeckten Transaktionen und lautet:

„Ein Spiel besteht aus einer fortlaufenden Folge verdeckter Komplementär-Transaktionen, die zu einem ganz bestimmten, voraus-sagbaren Ergebnis führen.“ (Berne 1970, S. 57).

Nach der dritten Kommunikationsregel bestimmt die verdeckte Ebene das Ziel der Kommunikation. Der Kommunikant teilt also seinem Gesprächspartner unabsichtlich oder unbewußt mit, was er als Ziel des Gesprächs erreichen möchte (z.B. eine Bestätigung eines Skriptsatzes wie ‚Du kannst mir auch nicht helfen‘). Während die soziale Botschaft als ‚Er‘-, ‚Er‘-Transaktion erscheint (z.B. Gespräch über Alternativen zum Problemverhalten), handelt es sich auf der psychologischen Ebene üblicherweise um Botschaften von ‚El‘ des Senders zum ‚K‘ oder vom ‚K‘ zum ‚El‘.

Antwortet die andere Person in entsprechender, komplementärer Weise, finden wir auf der sozialen und auf der psychologischen Ebene eine parallele Kommunikation. Diese kann eine Weile andauern. Das Ende des Spiels – der vorhersagbare Ausgang – ist erreicht, wenn eine oder beide Personen die verdeckte Ebene der Kommunikation offensichtlich werden lassen.

Die Kupfer-Goulding-Spieldarstellung



Das soziale Modell: Spiele als Rollenverhalten mit Rollenwechseln

Das Drama-Dreieck

Steven Karpman (1968) untersuchte Märchen und Dramen nach typischen Spielsequenzen. Er fand drei charakteristische Rollen:

Opfer	Retter	Verfolger/Ankläger
eine Person, die vor-gibt, ● daß ihr die Kraft zum Problemlösen fehlt, ● daß andere sich ändern müssen für ihr Wohlbefinden, ● daß ihre Bedürftigkeit sie vom Problemlösen abhält, ● daß ihre Denkfähigkeit nicht ausreicht.	eine Person, die ● sich auf grandiose Art zutraut, anderen zu helfen, ● Denken und Problemlösen für andere übernimmt, ● mehr für andere tut, als sie ihnen mitteilt, ● Dinge tut, die sie eigentlich nicht tun mag.	eine Person, ● die andere herabsetzt, sie verletzt und übermäßig kritisiert, ● die andere bestrafen will, ● unter deren Verhalten andere leiden.

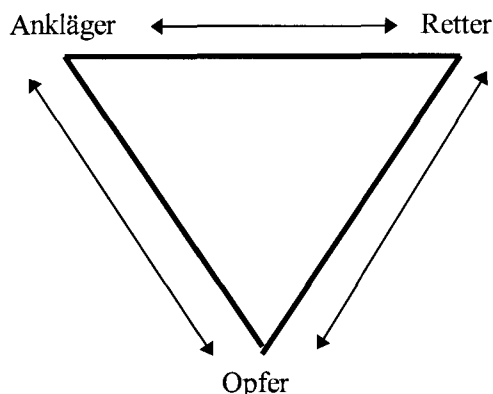
Spannung entsteht dadurch, daß diese Rollen öfter gewechselt werden, so daß Verwirrung entsteht, wer nun gerade welche Rolle inne hat. Das Spielende wird in jedem Fall durch einen Rollenwechsel ausgelöst.

Karpman entwickelte daraus das Modell des **Drama-Dreiecks**, das die sozialen Rollen (äußerlich sichtbar) darstellt. Der jeweilige Rolleninhaber versucht dabei, passende Mitspieler zu finden oder andere

Personen in die komplementären Rollen zu bringen, damit das Spiel seinen Lauf nehmen kann. (Die Pfeile zeigen die möglichen Rollenwechsel an, sind also keine Kommunikationspfeile.) Alle Rollen sind gekennzeichnet durch eine Über- oder Untertreibung (Abwertung) der eigenen Fähigkeiten und Bedeutung.

Durch die Betonung des Rollenwechsels werden Spiele von **Zeitvertreibsmustern** unterscheidbar. Zeitvertreib kennt keinen Rollenwechsel, oder anders ausgedrückt, eine soziale Situation kann durchaus als Zeitvertreib beginnen, wird aber durch den Rollenwechsel zum Spiel (s.a. Racketeering, Kap. 3.5).

Das Drama- oder Karpman-Dreieck



§ In einer Beratungsstelle klagt jemand, kein Geld zu haben, um sich für eine Bewerbung neue Kleidung kaufen zu können (Opfer). Das Anliegen klingt vernünftig. Aber auf die Hinweise, daß für Unterstützung mit Geldmitteln zum Kleidungskauf das Sozialamt zuständig sei, wird der Mann ärgerlich und beschimpft den Berater, wozu er eigentlich da sei und von dem dummen Geschwätz hätte er nun genug (Verfolger/Ankläger).

Das Redefinitions-Sechseck

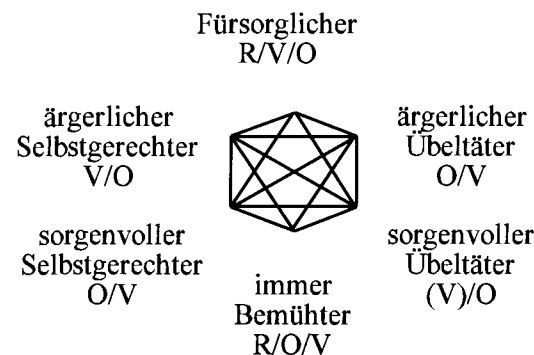
Da das Drama-Dreieck nur die externe, soziale, nicht aber die interne, psychologische Ebene erfasst, wurde das Modell von K. Mellor und E. Schiff (1977) erweitert zum **Redefinitions-Sechseck** (Redefinition meint hier die Umdeutung der Wirklichkeit zur Erhaltung eines vorgefaßten Bildes, des Bezugsrahmens). Das Spiel wird beendet,

wenn die ursprünglich verdeckte Seite (Rolle) offensichtlich wird. Vorher sind aber innerhalb der Rolle noch Varianten möglich, um das Spielende zu vermeiden.

Der Retter hat dabei die Charaktere des 'immer Bemühten', 'hart Arbeitenden' (hard worker) aus dem Kind-Ich heraus oder 'des Versorgers' (Caretaker) aus dem Eltern-Ich. Er „endet“ auf einer Position der Hilflosigkeit als Opfer, die vorher schon unterschwellig zu spüren war (die 'hilflosen Helfer').

Der 'Selbstgerechte' oder 'Rechthaber' (righteous) als Verfolger/Ankläger hat die Möglichkeiten, zwischen Klage und Betrübnis über die anderen und der anklagend ärgerlichen Rolle zu wählen, so bietet er sich einmal aus der Opferposition an und ist verdeckt der verfolgerische Aggressor, oder er ist offen aggressiv, fühlt sich aber unterschwellig als Opfer.

Ähnlich ist es mit dem 'Versager' oder 'Übeltäter' (wrongdoer), der zwischen Reumütigkeit, jammernd mit gutem Vorsatz und wütender Herausforderung schwankt, sich entweder offen als Opfer zeigt oder offen aggressiv ist, dabei unterschwellig jeweils das Gegenteil verspürt.



Eine Sonderform des Dramas: Das 'einhändige Drama-Spiel':

Durch den inneren Dialog zwischen den negativen Ausprägungen des kritischen Eltern-Ich, fürsorglichen Eltern-Ich und des angepassten Kind-Ich lassen sich leicht Grübelsequenzen und Entschlußlosigkeit darstellen: Die Person wechselt innerlich ständig zwischen gutem Vorsatz (Retter-Position), Energielosigkeit (Opfer-Position) und Selbstvorwürfen (Verfolger-Position).

Beispiel aus dem Alltag als Spiel 1° im inneren Dialog: 'Heute abend täte

es dir gut, statt fernzusehen noch eine Runde spazierenzugehen' (Retter – f EL), 'aber leider fühle ich mich so müde nach der vielen Arbeit' (Opfer – aK), 'du bist einfach zu willensschwach, solltest dir mehr Mühe geben und deine Vorsätze halten!' (Verfolger – kEL)

Spiele als Versuch der Wiederherstellung einer symbiotischen Beziehung

Die Schiff-Schule sieht Spiele als den Versuch an, durch geschickte Manipulation eine symbiotische Beziehung herzustellen, die der handelnden Person die Art von Zuwendung, die in der Kindheit vermißt wurde, ermöglichen soll. Ähnlich wie in der Darstellung nach Kupfer/Goulding (s.o.) wird eine Person auf die Dominanz des Eltern-Ich, die andere auf das Kind-Ich festgelegt.

Spiele als Scheitern der Ausbeutungstransaktion

F. English (1988) sieht den Beginn der Spiele in einer Ausbeutungstransaktion (s.o.). Eine **untersichere** (Typ I) und eine **übersichere** (Typ II) Person stehen in einer parallelen Kommunikation, die komplementär einen Teil der Persönlichkeit des anderen ausnutzt bzw. unterdrückt. Droht nun das Scheitern einer solchen symbiotischen Beziehung (z.B. weil eine Person sich ändert), zieht die ängstlichere Person (manchmal können es auch beide sein) die 'Notbremse', d.h., sie wechselt den Ich-Zustand und löst die Endauszahlung aus (den 'Trostpreis', wie English die Auszahlung nennt). Spiele lassen sich demnach auch nach dem Auslöser der Auszahlung klassifizieren, nach Typ I, Typ II oder beiden Personen. Dabei betont F. English, daß Typ II (übersicher) durch den Zusammenbruch der Ausbeutungsbeziehung mehr bedroht ist (bis zur Suizidgefahr) als der Typ I (untersicher).

Das Verhaltensmodell: Die Spielformel

In der ersten Definition Bernes (1967/1964) waren die Serie verdeckter Transaktionen und das vorhersagbare Ende wesentlich. Durch die Erweiterung um den Positionswechsel und die daraus resultierende Enttäuschung/Verblüffung entstand schließlich (1975/1972) die **'Formel G'** (G' steht für 'Game'):

Haken+Öse = Antworten → Wechsel → Enttäuschung → Auszahlung
(Con + Gimmik = Response → Switch → Crossup → Payoff)

oder mit den Begriffen von Stewart/Joines (1990):

Attraktive Falle + (Mit-)Spielinteresse = harmlose Reaktionen → Rollenwechsel → Moment der Perplexität → Auszahlung

Die **Spieleröffnung** wird als **'Haken'** bezeichnet: Jemand versucht eine andere Person in ein bestimmtes Spielmuster zu manipulieren. In der **Spielannahme** greift der andere den 'Haken' auf. Er hat dann die passende **'Öse'**, d.h. einen entsprechenden **'wunden Punkt'**, und das Spiel kann starten. 'Haken' und 'Öse' sind somit die sozialen und psychologischen Botschaften, die parallel zueinander passen.

Eine andere Betrachtungsweise (Hine 1990) sieht Haken und Öse gleichzeitig bei einer Person wirksam als externe/soziale und interne/psychologische Spielbereitschaft: Demnach haben beide Personen gleichzeitig Haken und Öse als äußeres Verhalten und inneren 'wunden Punkt'. Dieses Modell hat den Vorteil, daß Verhalten und innerer Prozeß beider Spieler konsequent durchanalysiert werden können, während in der Spielformel Spieler 1 und Spieler 2 in ihrem Verhalten und ihrem Denken und Fühlen nicht immer klar getrennt sind.

Sitzen Haken und Öse, beginnt der **Verlauf des Spiels (Antwortreaktionen)**, dessen zeitliche Dauer nicht unmittelbar vorgegeben ist. Es kann sich um wenige Transaktionen oder auch langdauernde Verläufe handeln.

Während zunächst das Offenwerden der verdeckten Botschaft (d.h. ein Wechsel von der sozialen zur psychologischen Ebene) das Ende des Spiels auslöste, ist nun der **Wechsel des Ich-Zustands** wesentliches Kriterium. So sind auch Wechsel auf der psychologischen Ebene von 'El' nach 'K' und umgekehrt möglich.

⌘ Mensch, bist du toll:

Klient: offen: „Es gibt wirklich wenig kompetente Berater.“

verdeckt: „Ich kann das schließlich beurteilen.“

Berater: offen: „Da haben Sie völlig recht.“

verdeckt: „Es tut so gut, einen Bewunderer zu haben.“

Später kritisiert der Berater den Klienten wegen mangelnder Mitarbeit:

Klient offen: „So hätten Sie das wirklich nicht sagen dürfen! Ich bin enttäuscht von Ihnen!“

Berater: offen: „Wieder mal keinen Erfolg gehabt, ich bin nicht gut genug!“

⌘ Depression:

Klient: offen: „Ich will meine Einsamkeitsprobleme bearbeiten.“

verdeckt: „Ich möchte umsorgt sein.“

Berater: offen: „Bitte beschreiben Sie diese Probleme genauer.“

verdeckt: „Ich Sorge für dich.“

Es folgen viele Privattelefonate mit dem Berater außerhalb der Stunden.
Die Beratung endet:

Klient: offen: „Gestern waren Sie nicht erreichbar, und ich wußte nichts davon.“

verdeckt: „Vertraue keinem!“

Berater: offen: „Ich habe mir doch so viel Mühe gegeben.“

verdeckt: „Ich schaff's nie, ein guter Berater zu werden.“

Die Enttäuschung nach dem Positionswechsel besteht darin, daß der Wechsel überraschend kommt oder eine Äußerung enthält, die man nicht vermutet hatte. Der typische Gedanke ist: „Ich hätte nie von dir gedacht, daß du so ... sein kannst!“ Je nachdem, wer das Spielende auslöst, ist die Enttäuschung bei der Person, die das Spiel noch weiterführen wollte, oder aber bei beiden.

Die Auszahlung (Payoff) besteht in einem unangenehmen Gefühl (auch Überlegenheitsgefühle gehören dazu). Da dieses Gefühl künstlich herbeigeführt wurde, handelt es sich um ein Maschengefühl. Meist wird dieses Gefühl als Rabattmarke für weitere Spiele und das Skript gesammelt. Mit dem Gefühl werden auch Gedanken aktiviert, die die Ansichten über sich selbst, andere und die Welt bzw. das Leben bestätigen. („Ich habe doch geahnt, daß ich es nicht schaffe, daß andere rücksichtslos sind und daß das Leben wenig Freude enthält.“)

Interagierende Spiele mit zwei oder mehr Spielpartnern

Die Spielformel bezieht sich auf zwei beteiligte Personen (Pn1 + Pn2) am Spiel:

Haken + Öse = Reaktionen		→ Wechsel	→ Enttäuschung	→ negatives Endgefühl
Pn 1	Pn 2	Pn 1	Pn 2	Pn 1+2

Ebenso können mehrere Personen (Familie, Team) wechselweise Rollen im Spiel übernehmen und das Spiel erweitern, verlängern oder zu Ende bringen (z. B. können Eltern „Jetzt hab' ich dich endlich, du Schweinehund!“ mit einem Kind spielen, das in der Schule „dumm“ spielt, während ein Lehrer in bezug auf die Eltern „Wenn du nicht wärst“ spielt, um seine didaktischen Schwächen zu rechtfertigen).

□ Zalcman, M.: Spielanalyse und Maschenanalyse. 1993.

Das erlebnisgeschichtliche Modell: Zusammenhänge zwischen Spielen, Maschen und Skript

Das Verhaltenslernen: Modell, Verstärkung und Transfer

Allgemein wird angenommen, daß Gewinner- und Verliererspiele durch Modelle erlernt und durch Anerkennung (Verstärkung) gefestigt werden.

Auslöser für schädliche Spiele ist die Verweigerung von Wünschen und Bedürfnissen zunächst durch konkrete Personen der Umgebung später durch verinnerlichte elterliche Botschaften (Einschärfungen, Gegeneinschärfungen, z. B. Antreiber). Spiele erlauben, oberflächlich den Ge- und Verboten des ‚Eltern-Ich‘ zu folgen und dennoch mindestens einen Teil der Bedürfnisse und Wünsche erfüllen zu können. Durch Generalisierung und Transfer werden die gelernten Spiele verfeinert und auf ähnliche Situationen übertragen (z. B. aus der schulischen Leistungssituation in den beruflichen Alltag). Da der Ausgang der Spiele vorhersehbar ist, setzt ein Selbstverstärkungsmechanismus ein, der durch seinen Belohnungswert („ich habe es doch geahnt!“) Spiele weiter stabilisiert.

Das Kulturlernen: Spiele als Identitäts- und Zugehörigkeitsbeweis

Nach Berne (1966) und Kahler (1978) dienen Spiele unterschiedlichen positiven Zwecken:

- **Historische Identität:** Sie schaffen eine Einbettung in die Generationenfolge
- **Kulturelle Identität:** Dokumentation von Zugehörigkeit zu Rasse, Religion, gesellschaftlicher Klasse etc.

- **Soziale Identität:** Sie schaffen ein Kontinuum in der Zeitstruktur, machen soziale Situationen berechenbar, erlauben Kontakt bei bestimmter Distanz.
- **Persönliche Identität:** Sie bestimmen den Kontakt zu Freunden und Bekannten, regeln das eigene Verhalten in Gruppen.

Der Umgangston, Rede- und Verhaltensgewohnheiten in der Familie charakterisieren für alle Mitglieder und Bekannten die Zugehörigkeit („Wir XYs können was vertragen, uns hat noch niemand unter den Tisch gesoffen!“ – „Bei uns redet man hart, aber herzlich, da nimmt man das nicht krumm!“). Typische Spiele sind für Familiensysteme charakteristisch (z.B. völlig überarbeitet, Schlemihl, Kick me): „Wenn jemand noch gehen kann, ist er nicht krank“ – „Sieh, was du angerichtet hast“ – „Er ist ja so ungeschickt, haha“.

Ebenso läßt sich beobachten, wie doppelbödiges Verhalten zu bestimmten Subkulturen gehört (Kirchgang und Bordellbesuch), auch verkettete Racheakte wie Prügeleien (im Extrem: Blutrache) werden als Zugehörigkeitsbeweis zu einer Gruppe, Nationalität, Kultur oder Subkultur angesehen.

Der Nutzen der Spiele

Bei Gewinner-Spielen ist der Nutzen offensichtlich. Aber auch Verlierer-Spiele helfen, Grundbedürfnisse auf indirekte Art zu erfüllen.

Analog zur Kommunikationsanalyse werden auch bei den Nutzen der Spiele die soziale und psychologische Ebene unterschieden, hinzu kommt der existenzbezogene Teil, der das Skript bestätigt.

	Externer Nutzen	Interner Nutzen
Soziale Ebene	oberflächlicher Umgang mit Leuten, Zeitvertreib, Geplauder	berechenbare Zeit verbringen mit sogenannten „guten“ Freunden
Psychologische Ebene	Vermeidung von Intimität, Verantwortung, keine direkte Nachfrage nach Strokes	ein Muster zum Gewinnen von schlechten Gefühlen

Existentielle Ebene	biologische Bedürfnisse nach Stimulation und Beachtung „negative Zuwendung ist besser als keine“	o.k.-Lebenspositionen werden bestätigt, Rackets unterstützt, das Skript verstärkt
---------------------	---	---

Spiele als Ausdruck des Wiederholungszwangs (tiefenpsychologisches Modell)

Die Annahme, daß Spiele als Reaktion auf frühkindliche Versagungssituationen entwickelt werden und in dem negativen Endgefühl einen ‚sekundären Krankheitsgewinn‘ enthalten, führt zu der Folgerung, daß sie sich im psychoanalytischen Pathologiemodell als Wiederholungszwang und damit als Teil der Übertragungsreaktion verstehen lassen.

3.4 Motivationsanalyse: ‚Grundbedürfnisse‘

Der Wunsch nach Kontakt ist so zentral, daß wir viel Energie in die Kontaktgestaltung setzen, die Motivation dafür werden wir in diesem Abschnitt zeigen. Die Kontaktgestaltung ist abhängig von der Persönlichkeit dessen, der den Kontaktwunsch hat. Ein wichtiger Motor zur Kontaktaufnahme ist der Wunsch nach der Erfüllung von Bedürfnissen. In diesem Abschnitt werden die Grundbedürfnisse besprochen und in ihrer Bedeutung eingeordnet.

Die **Grundbedürfnisse** des Menschen sind sowohl körperlicher als auch seelischer Art. Berne (1947) bezeichnet auch die seelischen Grundbedürfnisse nach Beachtung und Stimulierung als **Hunger** wie auch den Hunger nach Nahrung. Er sieht sie als gleichrangig an.

Wahrnehmen eines Bedürfnisses, Ausdruck desselben und Bedürfnisbefriedigung am Beispiel des Hungers nach Nahrung beim Säugling

Bei dem Hunger nach Nahrung läßt sich gut die Verbindung von innerem Stimulus und dem Verhalten, das zur Bedürfnisbefriedigung führt, zeigen. Der Säugling spürt den Hunger körperlich, schreit daraufhin, der Such- und Saugreflex wird ausgelöst. Er fordert damit Nahrung als Bedürfnisbefriedigung. Es folgt der Zustand des Satt-Seins der Bedürfnisbefriedigung nach der Aufnahme von Essen. Es gibt kaum einen schöneren