

Definition Spiel (Thomas Harris)

Eine Vielzahl von Verhaltensspielen, welche wir tagtäglich beobachten können, basierten vermutlich auf den "natürlichen Minderwertigkeitsgefühlen unserer Persönlichkeitsstruktur.

Alfred Adler zufolge müsse der Mensch aus seinem Lebensplan heraus verstanden werden.

Trick

Der Trick besteht darin, dass A bei Spieler B etwas übersieht, missversteht oder verzerrt darstellt. Dies ist ein Köder, der den Auslöser für das Spiel darstellt.

Wunder Punkt

Wenn Spieler B mit dem Trick an einem wunden Punkt getroffen wurde, dann steigt er in das Spiel ein.

Verdeckte Transaktion

Nun entsteht eine Transaktion, bei der sowohl eine offene als auch eine verdeckte Transaktion ablaufen.

Wechsel des Ich-Zustands

Einer der Spieler wechselt vom scheinbar vernünftigen Ich-Zustand in einen anderen Ich-Zustand, und dabei wird die verdeckte Transaktion offenbar (Spieler A wechselt vom fragenden "Erwachsenen-Ich" zum hämischen "Kind-Ich").

Verblüffung

Der andere erkennt den Wechsel und reagiert auf das Gesprochene verblüfft oder verärgert. Damit endet in der Regel das Spiel.

Nutzeffekt

In der Regel enden solche Spiele mit unguen Gefühlen sowohl beim "Verlierer/Opfer" als auch beim "Gewinner/Täter". Berne geht davon aus, dass diese unguen Gefühle zum Teil unbewusst "erwünscht" und "absichtlich" herbeigeführt werden, da sie eine Art der Zuwendung darstellen.

Kompensation durch Verhaltensspiele

- Harris glaubt, dass alle Verhaltensspiele Varianten eines einfachen Kinderspiels seien, welches leicht in jeder Gruppe von Dreijährigen zu beobachten sei.
 - "Meins ist besser als deins"
 - Die Person die das Spiel beginnt wird vorübergehend von ihrer drückenden Bürde der "Nicht-o.k.-Gefühle" (Minderwertigkeitsgefühle) befreit.
-

Umgang mit Spielen

Für jedes Spiel gibt es Ausstiegsstrategien. Präventiv besteht die Möglichkeit, Spiele zu umgehen, indem Sie anderen Menschen mit Respekt begegnen und ihnen positive Aufmerksamkeit entgegenbringen.

Eric Berne vertritt die Auffassung, dass die meisten Menschen sich diese positive Grundhaltung "erarbeiten" müssten. Seines Erachtens ist sie kennzeichnend für eine echte "Führungspersönlichkeit". Selbst unter widrigen Umständen werden diese Führer/Führerinnen ihre Selbstachtung und die Achtung vor denen, die ihnen anvertraut wurden, nicht verlieren.

Eric Berne ist der Überzeugung, dass eine Person, die es schafft, anderen Menschen mit Respekt zu begegnen und auf Spiele zu verzichten, immer ein "Gewinner" sein wird.

Revision #12

Created 14 October 2021 10:04:58 by Martin Tienken

Updated 14 October 2021 14:22:15 by Martin Tienken