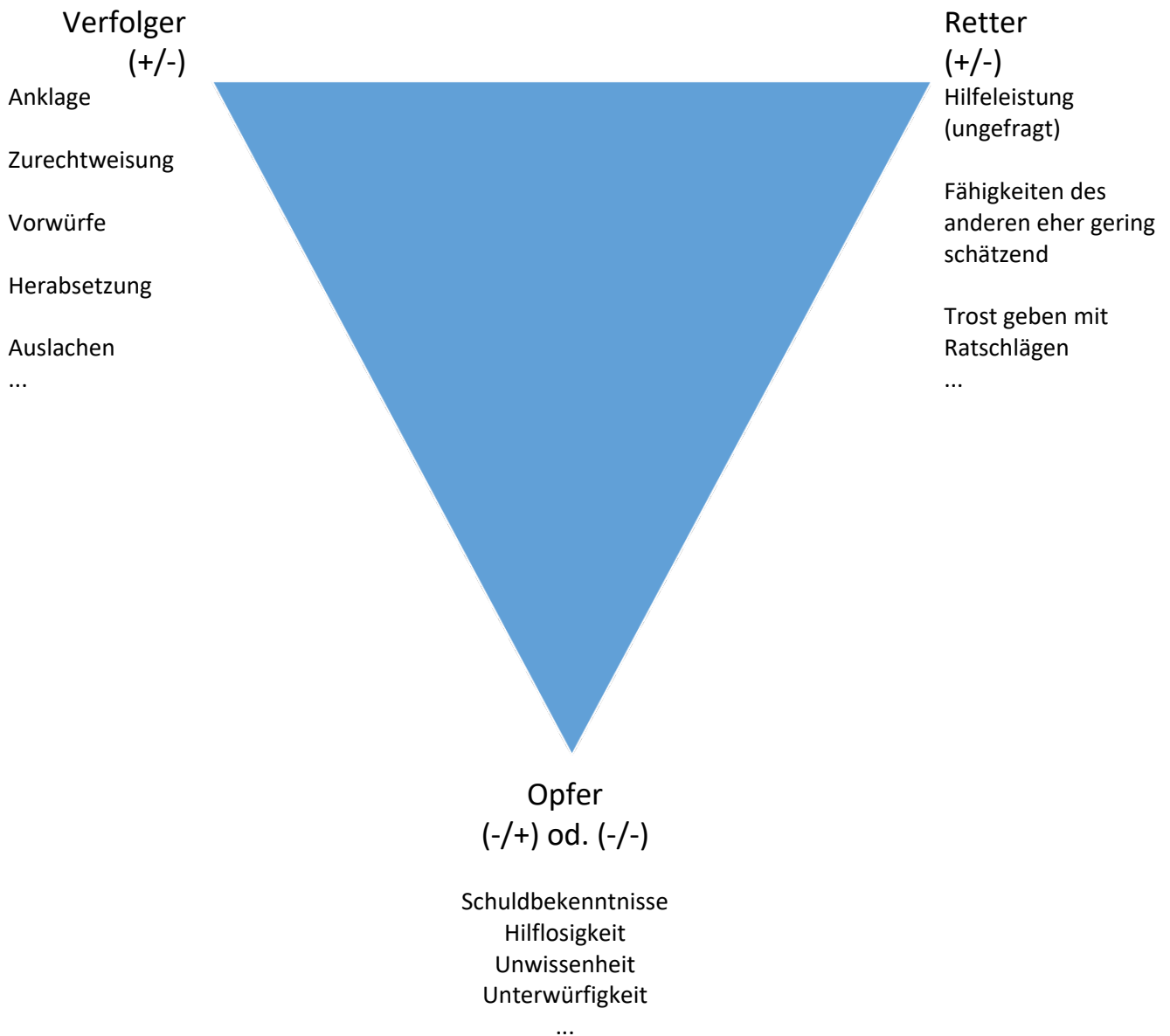


# Psychologische Spiele – Das Drama-Dreieck

(Modell der Transaktionsanalyse nach Stephen Karpmann)

---



Das oben dargestellte Drama-Dreieck ist prototypisch für alle psychologischen Spiel. Die in diesen Spielen verfügbaren Rollen sind: «Opfer», «Verfolger», «Retter». Alle Rollen zeichnen sich dadurch aus, dass sie **nicht** aus einer Grundhaltung «Ich bin o.k. / Du bist o.k.» gespielt werden und nicht offengelegte Ziele verfolgen, also manipulativ sind.

Psychologische Spiele bedienen in allen Rollen das Bedürfnis nach Aufmerksamkeit (Stroke-Hunger), sowohl in positiver als auch in negativer Gestalt. Die Angst vor Intimität<sup>1</sup> kann ein Grund sein, weshalb Menschen psychologische Spiele spielen. Spiele entstehen auch dann, wenn eigene Bedürfnisse unterdrückt, nicht erkannt und nicht benannt werden können.

---

<sup>1</sup> „Intimität“: siehe «Strukturierung der Zeit» nach Eric Berne