Heinrich Keßler

Spiele-Klassifizierungen in der Transaktionsanalyse.

Spiele sind immer ganzheitlich. In der Regel versuchen die Spielenden wechselseitig, die Herrschaft über die Dynamik des Spieles und die Auswirkungen zu erhalten, zu behalten oder zu vermeiden.

Das Dokument zeigt eine Gliederung, welche erlaubt, in laufende Spiele einen Zugang und einen solchen Überblick zu erhalten, dass zumindest vorläufige Hypothesen über die aktuelle Dynamik, den Verlauf und Beteiligten zu erhalten.

Jede Beschäftigung mit einem Spiel macht einen selbst sofort zum Mitspieler in einem Spiel, aus welchem es keinen Ausstieg mehr gibt. Einzig Rollenwechsel sind noch möglich.

Leitfragen, die direkt zum Spiel und in das Spiel führen:

1. Was wird vermieden?
2. Welche Entwicklung wird verhindert?
3. Was ist der Einsatz?
4. Welcher Nutzen ziehen die Spieler aus dem Spiel?
5. Was ist der Preis?
6. Wie wird die Fortsetzung des Spieles erreicht (ohne Lösung)?
7. Welche Alternativen bestehen?
8. Welche Potenziale zeigen sich?

Das Originaldokument des Autors aus dem Jahre 1981 (Track 25) wurde am 01.07.2017 aktualisiert in die jetzige Form gebracht.

Autor:

Heinrich Keßler
Hornisgrindestraße 1
D-77767 Appenweier

Internet: https://www.2000ff.de

Spiele – Klassifizierungen:

1. Treiber und Steuerung des Spieles durch:

|_| Verfolger |_| Opfer |_| Retter

1. Anzahl der Spieler:

|_| zweiseitig |_| dreiseitig |_| fünfseitig |_| vielseitig

2. Benutzte Valuta:

|_| Worte |_| Geld |_| Körperteile

3. Klinische Arten:

|_| hysterisch |_| besessen-zwanghaft |_| paranoid Warum immer …..ich? |_| depressiv

4. Körperzonen:

|_| oral (Alkoholiker) |_| anal (Schlemihl) |_| phallisch (Macht den Sieger unter Euch aus.)

5. Psychodynamisch:

|_| antiphobisch (Wenn du nicht wärst) |_| projektiv (Eltern-beirat) |_| introjektiv (Psychiatrie)

6. Instinkt-Trieb:

|_| masochistisch (Wenn du nicht wärst) |_| sadistisch (Schlehmihl) |_| fetischistisch (frigide)

A. Flexibilität bezüglich:

|_| Anzahl der Spieler |_| Valuta |_| Dynamik

B. Tenazität (Zähigkeit, Ziehbarkeit, Hartnäckigkeit)

|_| Spieler geben schnell auf |_| ausdauernd |_| zäh

C. Intensität:

|_| lässig, zwanglos |_| spannungs-geladen |_| aggressiv hart

Welche Verträge bestehen, fehlen, werden angestrebt, abgelehnt oder nicht (mehr) eingehalten?

Unterscheide:	Inhalte:
1. Formeller Vertrag	Verpflichtungen, Rechte und Pflichten
2. Erwachsenen-Ich-Vertrag	Verantwortung im konkreten Einzelnen.
3. Beziehungsvertrag	Rollen, Versprechen
4. Lebensskript-Vertrag	Weltbild
5. Kreativitätsvertrag	aufregende, schöne Erfahrungen

Häufige Spiele

Ziel:	Spielname:	These:
Selbstkasteiung	Alkoholiker	Wie schlecht habe ich mich benommen. Sieh zu, ob du mich davon abhalten kannst.
Rechtfertigung	Jetzt hab‘ ich dich endlich, du Schweine-hund!	Jetzt habe ich dich endlich…
Rechtfertigung	Du siehst, ich gebe mir die größte Mühe	Ich lass mich nicht herum-schubsen
Ermutigung	Gerichtssaal	Man muss mir bestätigen, dass ich im Recht bin.
Ermutigung	Warum nicht, ja, aber …	Sieh mal zu, ob du mir einen Lösungsvorschlag machen kannst, den ich nicht aus irgendeinem Grunde zurückweisen kann.
Verzeihung	Schlemihl	Ich kann mich destruktiv verhalten und man verzeiht mir doch.
Arglistige Rache	Frigid Impotent Verführ mich Hilfe, Vergewaltigung	Sexspiele

Spielanalyse

These:	=	allgemeine Beschreibung des Spiels
Antithese:	=	therapeutischer Umgang mit dem Spiel
Ziel:	=	Sinn und Zweck des Spiels: z.B. Selbstbestätigung Rechtfertigung Selbstkasteiung
Dynamik:		Masochismus bei „Tritt mich“ Masochismus und Unterwerfung bei „Wenn du nicht wärst, …“ Unzulänglichkeitsgefühle bei „Ja, aber …“ Eifersucht und Wutanfälle bei „Jetzt hab‘ ich dich, …“ Rivalität zwischen Geschwistern bei „Gerichtssaal“
Transaktionsanalyse-Modell: (Paradigma)		Transaktionsanalyse der verdeckten und sozialen Transaktionen
Nutzeffekte:		liegen vor allem in seinen stabilisierenden (homöostatischen) Funktionen:

a)	Biologisch:	Strokes
b)	Existenziell:	Grundpostion -|- -|+ +|-
c)	Psychisch innen:	z.B. Selbstbestätigung
d)	Psychisch außen:	z.B. Unterlegenheit vermeiden
e)	Sozial:	z.B. Recht auf Spielen (Jammern) z.B. Zeitvertreib: „Wenn er nicht wäre …“

Welche Widerstände gegen Veränderungen bestehen?

1. Innerseelischer Widerstand	(persönlicher Widerstand)
2. Familiärer Widerstand	(sozialer Widerstand)
3. Beruflicher Widerstand	(institutioneller Widerstand)
4. Kultureller Widerstand	(kultureller Widerstand auf der Ebene von Märchen, Mythen, Medien, Werbung)