



Systemische TA kompakt Beziehungen II Spiele

Leitung: Dr. Bernd Schmid
25.-27.06.2009



Die nachfolgenden Folien des Vortrags von Dr. Bernd Schmid sind mit den dazugehörigen Stellen eines Videos verbunden. Das Video befindet sich auf Youtube und wird automatisch an der entsprechenden Stelle geöffnet, wenn Sie unten das Symbol „youtube“ klicken.

Alle Inhalte der Präsentation sind frei verfügbar und können (auch kommerziell) weiterverwendet werden. Als Gegenleistung wird vereinbart, die Folien wie folgt zu kennzeichnen:

CC-by-Lizenz, Autor: Bernd Schmid für isb-w.eu.





Definition und Perspektiven

Transaktionen = Standfotos

→ Spiele = Filmsequenzen

= Beziehungs - Muster, wie werden sie
in Kommunikationsschritten kreiert?
und wie kann man eingreifen?

Ursprünglich Berne (1961) :

Spiel = set of ulterior transactions, that lead
to a predictable outcome





Spielformel

$C_{on} + G_{immik} = R_{esponses} \rightarrow S_{witch} \rightarrow X_{Crossup} \rightarrow P_{ayoff}$

$C + G = \text{Köder} + \text{Haken}$ (psychologische Ebene)

$R = \text{Serie}$ (soziale Ebene) scheinbar unverfänglicher Transaktionen

$S \rightarrow X \rightarrow P =$

$\rightarrow \text{Wechsel} \rightarrow \text{Irritation} \rightarrow \text{Endauszahlung}$





Spiel-Beispiel I: „Stupid“

Köder + Haken (psychologische Ebene)

1. aK → kEL *Gell, ich bin blöd?!*
2. kEL → aK *Ja, Du bist blöd!*

Serie (Soziale Ebene)

3. ER ↔ Er z. B. Fragen + Antworten

Wechsel

4. aK → kEL: *Ich bin zu blöd dazu!* 5. kEL → aK: *Du bist wirklich zu blöd!*

Endauszahlungen

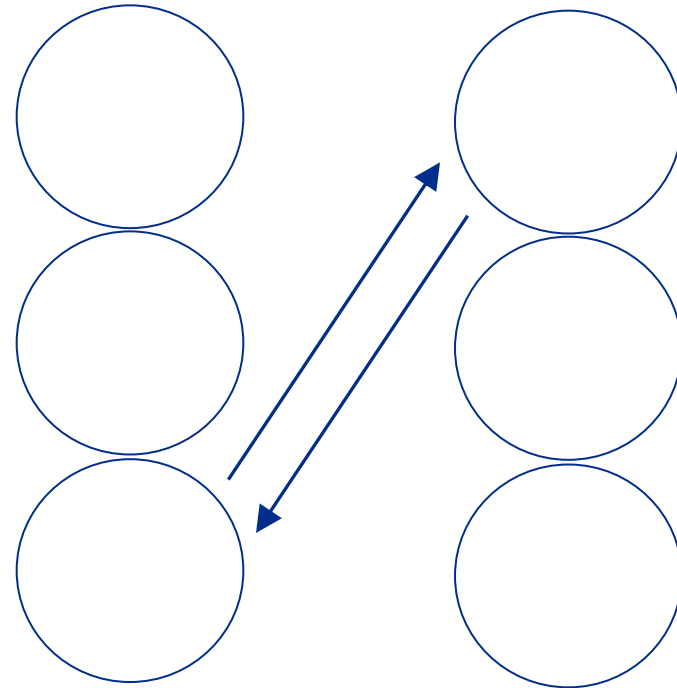
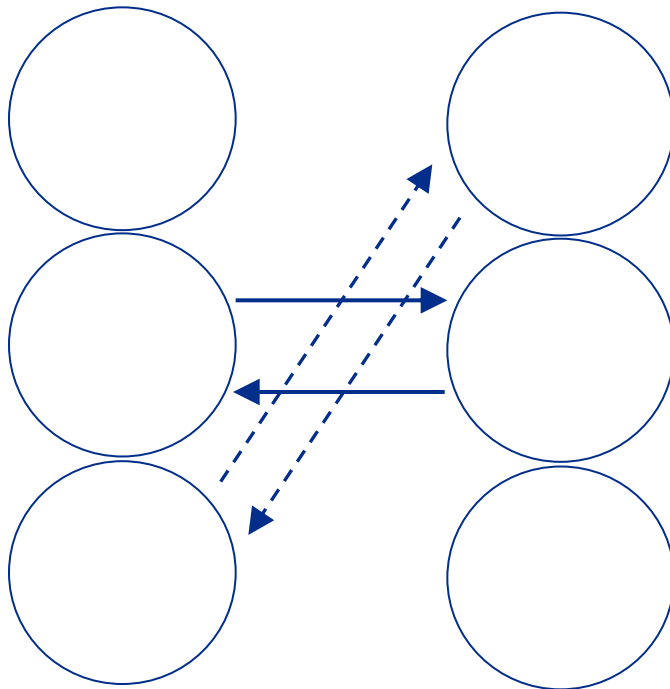
aK: Ich bin zu blöd (Mit mir kann man nichts anfangen!) Racketgefühl: traurig

kEL: Warum sind alle nur so blöd? (Man muss alles alleine machen!) Racketgefühl: ärgerlich





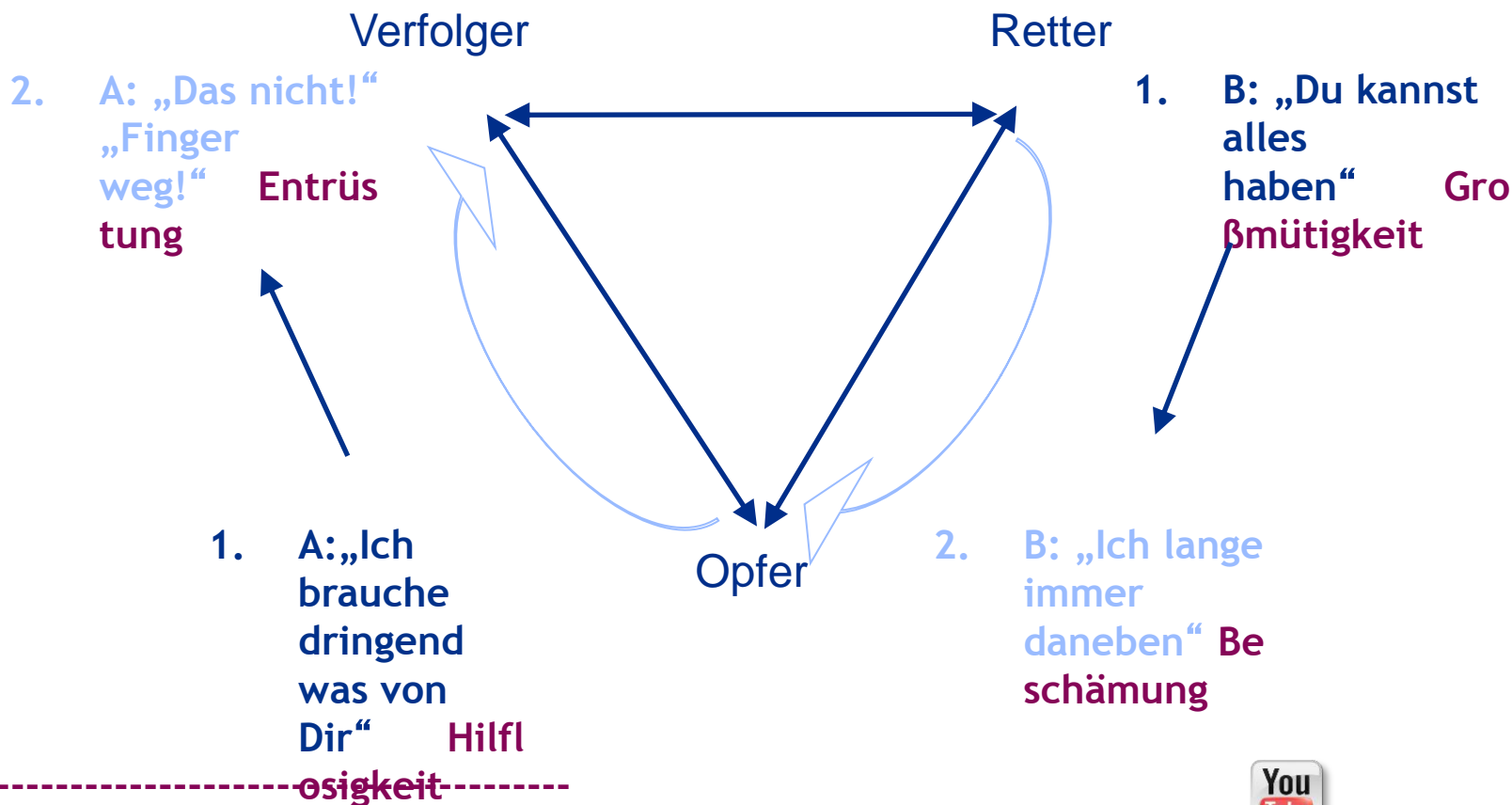
„Stupid“-Darstellung mit Transaktionen (Funktionsmodell)





Drama Dreieck (Steve Carpman)

Bsp. Hilfe Vergewaltigung



Opfer (-/+) / Verfolger (+/-) / Helfer (+/-)

Spielthemen nach bevorzugten Positionen im Drama-Dreieck



- Opferspiele: Schlag mich! Holzbein! Ich Armer! Warum passiert mir das immer?
- Helferspiele: Ich will Dir nur helfen! Was wärst Du ohne mich! Bin ich nicht ein Gutmensch? Sie werden noch auf mich stolz sein!
- Verfolgerspiele: Ja, aber! Gerichtssaal! Schau, wozu Du mich gebracht hast! Wenn Du nicht wärst!





Warum werden Spiele gespielt?

- Zeitstrukturierung (Intensität mit „absehbarem Risiko“) + Zuwendungshaushalt
- Plausibilität für Lieblings- „gefühle“ (racket: sexualized feeling, ha,ha!)
- Sammeln von Rabattmarken, Rechtfertigung für negative Dynamiken
- Bestätigung von Skript-Glauben, Pflegen von Illusionen (Galgentransaktionen)
- Zur Einrichtung bzw. Stabilisierungen von Symbiosen
- Trostpreis nach gescheiterter symbiotischer Ausbeutung (Raketeering)





Ansatzpunkte bei Spielen

- Einladung vermeiden bzw. ablehnen
- Wahrnehmen und vorwegnehmen, was sich hintergründig anbahnt: (*Angenommen wir machen so weiter, wo werden wir enden?*)
- Wechsel nicht mitmachen oder positiv durchkreuzen.
- Zum Verzicht auf negative Gefühle + Bestätigung von Wertpositionen + Glaubenssätzen einladen.
- Eigene Anfälligkeiten und Skriptmotivationen bzw. Nutzen herausfinden.





Beispiel Organisationsbereich: Kooperation für Projekte in der Region

$C_{on} + G_{immik} = R_{esponses} \rightarrow S_{witch} \rightarrow X_{Crossup} \rightarrow P_{ayoff}$

Köder + Haken (*Illusionen: großes Change Management + Elitechance + Macht/Geld*)
= Serie (*lange ineffiziente Projektaktivitäten*)
→ Wechsel (*Anspruch + Wirklichkeit geraten in Konflikt*) → Verblüffung (*Illusionen werden deutlich*) → Endauszahlung (*persönliche Bearbeitung + gesellschaftliche Folgen*)
→ Viele Player und nicht nur psychologische Einsätze



Spielwirklichkeiten + Wirklichkeit durch Spiele



„Das Erkenntnisinteresse ruft auch die Wirklichkeiten wach, auf die es sich richtet“ Schmid/Gérard 2008

- Spielanalyse kreiert Spiele
- Meta-Spiele (Wir finden verschüttete Traumata, Missbrauch, verdrängte Gefühle, unerkannte Delegationen)
- Notwendig? Zum Kontext passend?
- Relevanz? Alternativen?
(Aufmerksamkeitssteuerung + Kultur)



Prävention von Spielen (+ anderem)



- Wenig Grandiositäten + Illusionen
z.B. (Bedürfnisse + Interessen →
Notwendigkeiten)
- Die eigenen Strebungen und Mythen
kennenlernen
- Auf sinnvolle und maßvolle Wirklichkeiten
Wert legen
- keine Tabus, Konfrontation + Dialog fördern
- Professionelle Identität + Kompetenz



Spiel = Beobachterkategorie



Die ausgeschnittenen Sequenzen werden durch den Analytiker entsprechend seiner Fragestellung getroffen.

Ereignisfolgen werden interpunktiert (WATZLAWICK, 1972), bestimmte Einheiten als Anfangsreiz und bestimmte als darauf bezogene Reaktion definiert.



Weitere theoretische Klärungen

Wo ist der Wind Kap 7 - 9



- Entwicklungsstufen der Spiel-“Theorie“
- Unmöglichkeit der konsistenten Übersetzungen der Definitionen und Darstellung von Spielen ineinander
- Spiele aus verschiedenen Blickwinkeln
- Spiel aus der Wirklichkeitskonstruktiven Perspektive (Leitideen aus Bezugsrahmen inszenieren!)

