

VIII

Theorie–Diskussion von TA–Konzepten zu Beziehungen

Die Analyse der einzelnen Transaktionen wird im folgenden zusammen mit der Spielanalyse behandelt. Beide Male werden Beziehungs– und Interaktionsmuster untersucht. Nur wird eben in der Transaktionsanalyse zunächst eine Kategorisierung der einzelnen Kommunikationseinheiten versucht, während die Spielanalyse ganze Serien von Transaktionen und ihre typischen Muster zum Gegenstand hat.

Die Transaktionsanalyse hat in der Schulung professioneller Kommunikatoren in professionellen Beziehungen eine wesentliche Bedeutung erlangt. Man übt sich darin, Kommunikation nach bestimmten Gesichtspunkten richtig zu diagnostizieren, und aufgrund dieser Diagnosen therapeutische Ideen in gezielte Kommunikationseinheiten konkret umzusetzen. Diagnosen müssen durch konkret nachweisbare Transaktionen belegt werden, wie auch umgekehrt die wirksame Kommunikation therapeutischer Ideen und Vorstellungen im Detail nachgewiesen werden muß. Sicher gibt es auch wichtige Aspekte in der Diagnose und Therapie, die dadurch nur unvollkommen erfaßt werden können, jedoch wird versucht, den Bereich des detailliert Nachweisbaren auszuschöpfen.

Von klinischer Bedeutung sind eher Serien von Transaktionen. In der Spielanalyse werden die zusätzlichen Informationen genutzt, die sich aus den Mustern der Abfolge von Transaktionen ergeben. Hier werden Ideen entwickelt, welche Kommunikations– und Beziehungsmuster als funktional, gesund oder entwicklungsfördernd, bzw. welche Muster als dysfunktional, entwicklungshemmend oder krank betrachtet werden. Aufgrund solcher Diagnosen entsteht dann die therapeutische Fragestellung, wie auf Interaktions– und Beziehungsmuster heilende eingewirkt werden kann. Konzepte wie das Beziehungsdiagramm von BERNE (1974), das Symbiosediagramm der Cathexisschule (SCHIFF et al., 1975) oder Typ I bzw. Typ II Racketeering von ENGLISH (in: PETZOLD und PAULA Hrsg., 1976) fragen danach, in welcher

Weise Interaktionen und Beziehungen chronisch auf bestimmte Muster eingeschränkt worden sind.

1. Offene versus verdeckte Ebene der Beziehung

Zum Begriff der Transaktion und insbesondere zur Begriffserklärung der verschiedenen Transaktionsarten hat SCHLEGEL (1987) neuere klärende Überlegungen angestellt. Er unterscheidet eine offene und eine verdeckte Ebene der Kommunikation und kritisiert zu Recht die fälschlich verwendeten Begriffe soziale und psychologische Ebene. Allerdings weckt auch der Begriff "verdeckt" Vorstellungen von aktivem Verbergen von etwas Vorhandenem. Der Beobachter, der solches postuliert, bleibt noch außer Betracht. Bezieht man ihn ein, ergibt sich die Fragestellung, aus welchem Blickwinkel denn eine Kommunikation offen oder verborgen ist.

Nehmen wir an, daß bei einem Treffen von drei Personen zwei untereinander kommunizieren. Für sie ist ein bestimmter Teil dieser Kommunikation offen, das heißt, daß sie ein gemeinsam geteiltes bewußtes Verständnis der Logik und Bedeutung dieser Kommunikation haben. Andere Kommunikationsebenen interessieren sie zunächst nicht. Der Dritte jedoch kann sich für eine andere Kommunikationsebene interessieren, auf der man ein bestimmtes Muster dieser Kommunikation beschreiben und vorhersagen kann. Der Dritte kann diese Ebene als auch wichtig oder gar bestimmend für die Beziehung der beiden betrachten. Vom Standpunkt des Dritten aus gesehen ist die ihn interessierende Ebene der Kommunikation für die beiden Kommunikationspartner verdeckt, jedoch offen für den Betrachter. Allerdings kann es viele fünfte und sechste Beobachter geben, die ganz andere Interaktionsebenen als den Verlauf erklärend ansehen.

Die Differenz offen-verdeckt entstammt der Leitdifferenz bewußt-unbewußt der Psychoanalyse. Sie ist eine Spezifizierung der Staffeln von Vordergrund und Hintergrund nach den Prioritäten eines Beobachters. Klinisch wird diese Unterscheidung dann interessant, wenn wir davon ausgehen, daß diese Kommunikationsebene als wesentlicher Ausdruck der

Persönlichkeiten und der Beziehung oder als wesentlicher Bestimmungsfaktor für den Ablauf der Kommunikation angesehen wird (3. Kommunikations-Regel von BERNE).

2. Die Transaktion

Eine Transaktion ist als Einheit von Reiz und Reaktion (Einladung und Antwort) definiert. Sie wird Ich-Zuständen (im Strukturmodell) oder psychischen Funktionen (im Funktionsmodell) bei den beteiligten Personen zugeordnet. Bezüglich eines bestimmten Reizes stellt sich also die Frage, von welchem Ich-Zustand/welcher Funktion er als Sender ausgeht, und an welchen Ich-Zustand/welche Funktion beim Empfänger er gerichtet scheint. Dieselbe Analyse nehmen wir dann bei der Reaktion vor. Je nach Differenzierung nach Ich-Zuständen oder Funktionen ergeben sich nun die vielfältigsten Kombinationsmöglichkeiten.

3. Komplementär / nicht komplementär

Eine der Grundfragen, die uns in der Beobachtung vom Kommunikation beschäftigt, ist die, ob Reiz und Reaktion sich gegenseitig zu einer komplementären Kommunikationseinheit ergänzen, oder ob dies nicht der Fall ist. Als komplementär sehen wir eine Kommunikationseinheit an, bei der Reiz und Antwort in einer sich ergänzenden Weise zueinander passen. Ob dies der Fall ist oder nicht, hängt vom Bezugsrahmen des Betrachters ab.

In der vereinfachten Analyse, in der man beim Struktur- oder Funktionsmodell eine Dreier-Einteilung vornimmt, kann man Komplementarität als gegeben postulieren, wenn bei Reiz und Reaktion der beiden Personen ausschließlich ein und dieselbe Unterteilungskategorie beteiligt ist. Umgekehrt geht man in dieser vereinfachten Analyse davon aus, daß die Transaktion nichtkomplementär ist, wenn die Reaktion aus einer anderen als der angesprochenen Kategorie kommt oder sich an eine andere als die Kategorie richtet, von der der Reiz ausgesendet wurde. Wenn man hier von einer gekreuzten Transaktion spricht, bezieht man sich

dabei auf die Tatsache, daß sich bei der nichtkomplementären Transaktion in der graphischen Darstellung häufig die Kommunikationspfeile überkreuzen. Allerdings ist es theoretisch unglücklich, Begriffsnennungen mit der graphischen Darstellung zu verknüpfen. Es wäre besser, von komplementärer und nichtkomplementärer Transaktion zu sprechen.

Die Entscheidung, ob eine Transaktion als komplementär zu betrachten ist, hängt von der jeweiligen Fragestellung ab. So kann ein und dieselbe Transaktion unter einem Gesichtspunkt als komplementär und unter einem anderen Gesichtspunkt als nichtkomplementär betrachtet werden. Kommt man zum Beispiel bei einer funktionsanalytischen Dreier-Einteilung zu dem Schluß, daß dem Reiz als Sender eine "elterliche Haltung" zugeordnet und als an eine "kindlich bedürftige Haltung" gerichtet angesehen wird, so gilt die Transaktion als komplementär, wenn der Reaktionspfeil umgekehrt parallel zwischen den gleichen Kategorien verläuft. Zeigt es sich nun als sinnvoll, die psychische Funktion "elterliche Haltung" für die gegenwärtige Fragestellung weiter zu differenzieren, also in zwei oder mehrere Unter-Teilungen aufzuteilen, und dasselbe bei der "kindlich bedürftigen Haltung" zu tun, kann sich die Schlußfolgerung ändern. Reiz und Reaktion könnten unter den nun differenzierten Gesichtspunkten als zueinander nichtkomplementär betrachtet werden.

Es ist auch denkbar, daß man – gemessen an den beteiligten Ich-Zuständen oder Funktionen – die Transaktion als komplementär betrachtet, ohne daß sich die Inhalte der Transaktionen aufeinander beziehen. Man müßte in diesem Fall, selbst wenn die graphische Darstellung Komplementarität signalisiert, die Transaktion im Bezug auf ihre inhaltliche Seite als nichtkomplementär diagnostizieren.

Es könnte außerdem so sein, daß eine Transaktion bei funktionsanalytischer Betrachtung als komplementär einzuschätzen ist, während sie unter strukturanalytischer Betrachtungsweise als nichtkomplementär eingeschätzt würde. Zum Beispiel würde funktionell ein fürsorglicher Reiz durch eine bedürftige Reaktion als komplementär beantwortet eingeschätzt werden. Jedoch könnte ein Ich-Zustand des extero-psychischen Systems als Sender des Reizes identifiziert werden, der versucht, im anderen einen Ich-Zustand des archeo-psychischen Systems zu erreichen. Der Ich-

Zustand, der jedoch als für die bedürftige Reaktion als verantwortlich identifiziert wird, könnte ebenfalls dem exteropsychischen System der Person, die antwortet, zugeordnet werden. Dieser könnte sich seinerseits an einen Ich-Zustand des archeopsychischen Systems des Gegenübers richten. Es handelte sich also strukturell gesehen um eine nichtkomplementäre Transaktion. Information erhält man dabei, wenn man Unterscheidungen trifft, die einen Unterschied machen, also für die gegenwärtigen Fragestellungen und Vorgehensüberlegungen von differential-diagnostischer Bedeutung sind.

4. Vielschichtige Transaktionen versus diffuse

Je lebendiger Kommunikation ist, desto vielfältiger und vielschichtiger sind auch einzelne Transaktionen. Sie zu beschreiben bedarf Bezugnahme auf ganz verschiedene Ich-Zustände oder auf ganz verschiedene Funktionen bei den beteiligten Menschen. Diese Vielschichtigkeit kann mit einfachen Diagrammen graphisch nicht dargestellt werden.

Kliniker haben häufig vielschichtige Transaktionen zu analysieren, die mit Störungen der Persönlichkeitsorganisation in Verbindung gebracht werden. Hier ist oft schwierig zu entscheiden, welche Aspekte einer Transaktion als Ausdruck von gesunder Vielschichtigkeit und welche anderen Aspekte als Ausdruck gestörter Persönlichkeitsorganisation oder als gestörte Kommunikation zu definieren sind. Was dem einen diffus scheint, kann dem anderen verständlich sein. In demselben Erleben und Verhalten sieht der eine eine Gestörtheit, der andere notwendige Komplexität und eine sinnvolle Vorstufe zu einer neuen Klarheit.

5. Transaktionsmuster und Beziehungsspiele

Aus dem Gesamt der Transaktionen wählen wir immer wieder bestimmte Transaktionen aus, die wir als unter bestimmten Betrachtungsgesichtspunkten zusammengehörend definieren. Wir

untersuchen dann Charakteristika, zum Beispiel die Muster, nach denen Transaktionen aufeinander folgen. Auch hier wird die Auswahl durch den Analytiker entsprechend seiner Fragestellung getroffen. Ereignisfolgen werden interpunktiert (WATZLAWICK, 1972), bestimmte Einheiten als Anfangsreiz und bestimmte als darauf bezogene Reaktion definiert. Wir wählen solche Serien von Transaktionen aus, die wir als zusammengehördes Muster erkennen. Wir definieren den Anfang und die zum Muster gehörenden Transaktionen bis zum definierten Ende.

Von Beziehungsspielen sprechen wir dann, wenn komplementäre Transaktionen zu problematischen Kommunikationsergebnissen und Beziehungen werden, ohne daß dies der bewußten Absicht der Kommunikanten entspricht oder der Vorgang bewußt gesteuert worden wäre. Nicht alle Transaktionsmuster sind Spiele in diesem Sinn. Es können auch andere Transaktionsmuster interessieren z.B. zur Verbesserung der professionellen Kompetenz geschult werden. Hier richtet sich je nach Professionssituation und Kontext das Interesse auf völlig verschiedene Kommunikationsebenen und –figuren.

Wie groß wir bei einer Spielanalyse die Beobachtungseinheit wählen, welche Transaktion wir als Beginn und welche als Ende der beobachteten Serie definieren, hängt jeweils von unserer Hypothese und Fragestellung ab. Es ist möglich, eine größere Serie von Transaktionen auf diese Weise unter immer neuen Fragestellungen wieder und wieder zu analysieren.

Wir finden es häufig, daß sich dieselben Muster im Mikrobereich in kleinsten Transaktionseinheiten genauso wie im Makrobereich auf verschiedenen Ausdrucksebenen zeigen. Andererseits führt die Aneinanderreihung mehrerer gleicher oder verschiedener Muster und ihre Verknüpfungen miteinander in einem größeren Zusammenhang oft zu anderen Fragestellungen und Schlußfolgerungen, als aus der Analyse kurzer Sequenzen möglich gewesen wäre. Zur Begründung für professionelles Vorgehen muß immer wieder der diagnostische und therapeutische Standpunkt, mit dem an die Transaktionen herangegangen werden soll, mit analysiert werden. Er ist ein Teil der Diagnose.

6. Erste Spiel–Definitionen

BERNE (1961) hat Spiele als ein "set of ulterior transactions" (Serie unterschwelliger Transaktionen) definiert. Ihn interessierten also solche Serien von Transaktionen, die auf der "offenen" Ebene plausibel und unauffällig wirken, auf der "verdeckten" aber ein sich wiederholendes problematisches Muster zeigen. Aus dem Blickwinkel der verdeckten Kommunikation postuliert er signifikante komplementäre Einstiegstransaktionen in ein solches Muster. Entsprechende Reize und Reaktionen werden mit Metaphern wie Haken und Öse oder ähnlichem umschrieben. Die (für die Beteiligten) verdeckte Ebene der Transaktionen ist dann von klinischem Interesse, wenn wir davon ausgehen, daß die dieser Ebene zugeschriebenen Muster Ausdruck dysfunktionaler Beziehungen sind oder zu solchen führen. BERNE spricht hier auch von einer versteckten Motivation, die die Beteiligten dazu bewegt, Beziehung gerade in diesem Muster der Transaktionen in Szene zu setzen, von Zielorientierung und dem ausbeuterischen Charakter dieser Transaktionen.

In "Struktur und Dynamik von Organisationen und Gruppen" betont BERNE (1986), daß diese Serien von Transaktionen zu einem Beziehungsergebnis führen, das (aus Sicht der Beobachters) ein wohldefiniertes Ergebnis (für die Beteiligten und ihre Beziehung) darstellt. In "Spiele der Erwachsenen" (1970) wird zusätzlich betont, daß die Transaktionen auf der verdeckten Ebene komplementär sind, und daß das wohldefinierte Ergebnis dieser Transaktionen vorhersehbar sei. In "Principles of Group-Treatment" nennt BERNE (1966) das so definierte Ergebnis der beobachteten Serie von Transaktionen "pay-off" und nennt diesen "gewöhnlich wohlversteckt, aber wohldefiniert". Er eröffnet hier die Möglichkeit, auch solche Serien von Transaktionen Spiele zu nennen, deren Logik und zu erwartendes Ergebnis nicht als versteckt betrachtet werden muß. Tatsächlich behebt dies eine Schwierigkeit in der Betrachtungsweise, die dadurch gelegentlich entsteht, daß man nur solche Serien von Transaktionen ein Spiel nennen zu dürfen glaubt, deren Logik erst durch Analyse einer verdeckten Ebene sichtbar wird. Viele Serien von Transaktionen, die von klinischer Bedeutung sind und der ursprünglichen Spiel-Definition entsprechen, sind nicht oder nur momentan einer verdeckten Kommunikationsebene zuzurechnen.

Erst in "Sex in Human Loving" (Spielarten und Spielregeln der Liebe, 1974), wohl unter dem Einfluß des Konzepts des Drama-Dreiecks von KARPMANN (1968), entwickelt BERNE seine Spielformel (Con + Gimmick = respons → switch → pay-off). Hier wird zum ersten Mal in das Studium der Spiele die Frage nach einem Wechsel (switch) eingeführt. Dies geschah wohl aufgrund der Beobachtung, daß manche Spiele mit einem verblüffenden Wechsel von Ich-Zuständen oder Funktionen in Erscheinung treten. Diesen Verblüffungseffekt fügt BERNE später (in: „Was sagen Sie, nachdem Sie guten Tag gesagt haben?“ [1986]) in die Spielformel als cross-up ein. Als Problem ergibt sich, daß BERNE im Kontrast zu seiner ursprünglich Definition diesen Wechsel (Switch) zum entscheidenden Kriterium darüber erhebt, ob eine Serie von Transaktionen als Spiel betrachtet werden soll oder nicht, ohne daß irgendwo klärend definiert worden wäre, was dieser switch in Begriffen der Persönlichkeitsanalyse oder der Transaktionsanalyse denn genau sei. Ebenso wenig werden die Begriffe Con + Gimmick wirklich definiert, sondern lediglich, wie der switch auch, durch Beispiele illustriert. Die Formel sagt aus, daß die Eingangstransaktion das Ergebnis definiert: Con + Gimmick = pay-off. Respons, Switch und crossup sind Überträger dieses Zusammenhanges.

7. Spiele aus verschiedenen Blickwinkeln

Bindet man sich nicht definatorisch daran, daß komplementäre Eingangstransaktionen (Con + Gimmick) bereits das Spiel-Ergebnis definieren, dann kann man auch auf der verdeckten Ebene mehrere mögliche Ausgänge und Positionswechsel der Beteiligten zulassen. Nichtkomplementäre Transaktionen auf der verdeckten Ebene stellen dann typische Weichenstellungen dar, aufgrund deren die Transaktionsserie verschiedene Verläufe nehmen kann. Oft ergeben sich ganz neue Fragestellungen, wenn wir ein bestimmtes Spiel im Kontext anderer Spiele oder eines übergeordneten Musters, dem auch dieses Spiel dient, betrachten.

BERNE war hauptsächlich am Spiel-Ergebnis für die innere Organisation der Beteiligten wie für die Beziehung interessiert. Die transaktionellen Schritte auf dieses Ergebnis hin betrachtete er eher

als Mittel zu diesem Zweck. Bei manchen mehr auf die Beziehungsgestaltung von Personen gerichteten Betrachtungen grenzt die spielanalytische Sichtweise von Erlebens- und Verhaltens-Gewohnheiten an Rackets. Bei der spielanalytischen Betrachtung wird dabei lediglich untersucht, wie Erlebens- oder Verhaltensgewohnheiten in Interaktion mit anderen errichtet oder gepflegt werden bzw. wie Beziehungen dazu benutzt werden, um Erlebens- und Verhaltensgewohnheiten zu pflegen. Die weiteren Zusammenhänge in der intrapsychischen Dynamik sind nicht Gegenstand der spielanalytischen Sichtweise.

7.1. Spiele und Racketeering

ENGLISH nimmt hingegen andere Fragepositionen ein, aufgrund deren er die Logik von Transaktionsserien untersucht. In ihren Ausführungen zum **Racketeering** beschreibt ENGLISH *Spiele als Transaktionsmuster, die komplementär zueinander sind und vom Standpunkt des Betrachters aus als gegenseitige Ausbeutung betrachtet werden*. Lediglich wenn einer der Beteiligten das so etablierte komplementäre Beziehungs- und Transaktionsmuster zu verlassen droht, sind signifikante Wechsel in den Ich-Zuständen und Transaktionen zu beobachten. Diese sollen zunächst dazu dienen, das ursprüngliche Beziehungsmuster wiederherzustellen. Wenn dies mißlingt, soll durch Wechsel ein solches Ende des Transaktionsmusters erreicht werden, das einen gewissen Ersatz für den verlorengegangenen Ausbeutungsgewinn bieten soll (Trostpreis). Die wesentliche Aufmerksamkeit wird also hier der Logik des komplementären, sich häufig wiederholenden Beziehungsmusters (Racketeering) geschenkt. Der Hauptnutzen wird nicht im Ende, sondern im komplementären Prozeß selbst gesehen.

7.2. Spiele und Symbiosen

SCHIFF betrachtet Spiele unter noch einem anderen Blickwinkel, nämlich als Serie von Transaktionen, die dazu dienen sollen, ein bestimmtes (symbiotisches) Beziehungsmuster erst zu etablieren. Eine an einem symbiotischen Beziehungsmuster interessierte Person führt ein Manöver durch, das eine andere Person bereitmacht, sich in die komplementäre Rolle einer dysfunktionalen Symbiose und in die entsprechenden komplementären Transaktionen einzufinden. Der Spielgewinn liegt also darin, jemanden symbiosebereit zu machen.

Sieht man **Spiele im Kontext von Symbiosen**, so stellt sich allgemeiner die Frage: *Wie werden mittels Spielen dysfunktional-symbiotische Beziehungsaspekte etabliert, gelebt, ihre Auflösung verhindert oder ihre Beendigung verarbeitet?* Diese Betrachtung von Spielen grenzt an die Fragen der symbiotischen Beziehungen und wie sie gestaltet werden, also der symbiotischen Verhaltensweisen. In den Spielen wird eher die Logik und der Ablauf der Serie von Transaktionen untersucht und nicht in erster Linie, wie diese Transaktionen dazu dienen, bestimmte Beziehungen zu gestalten. Die Charakterisierung der entstehenden Beziehung als symbiotisch, die Klassifizierung von symbiotischem Verhalten in Beziehungen wird dabei nicht behandelt.

7.3. Spiele und Bezugsrahmen

BERNE hat in "**Spiele der Erwachsenen**" eine ganze Reihe von Beziehungs- und Transaktionsmustern benannt und den Bezug der beobachteten Transaktionsmuster zu anderen diagnostischen Überlegungen bezüglich der Lebensorganisation Einzelner oder der Beziehungsorganisation von Systemen und der damit verbundenen Symptombildung untersucht. Hier hat er auch in differenzierter Weise danach gefragt, wie man sich erklären kann, daß Menschen ein und dieselben Muster, die von außen betrachtet Unbehagen bereiten und die Gesundheit beeinträchtigen, dennoch wieder und wieder realisieren. Hier wird vom psychoanalytischen Gedankengut der Primär- und Sekundärgewinns ausgehend gefragt, inwiefern die Realisierung dieser Muster für die innere Organisation der Person und für die Aufrechterhaltung ihrer gewohnten sozialen Beziehungen von Bedeutung sind.

Auch wird hier auf den Bezugsrahmen verwiesen, der durch solche Muster verwirklicht wird. Wesentliche Ideen des beteiligten Bezugsrahmens werden als Theses des Spiels formuliert (z.B. "Letztlich tun Männer Frauen Gewalt an" oder "Fairness zwischen Konkurrenten ist unmöglich!"). In der Regel gehen wir davon aus, daß eine solche These eine destruktive oder einschränkende Leitidee darstellt und durch andere Leitideen aus den Bezugsrahmen der Beteiligten oder durch neu einzuführende Leitideen aus Bezugsrahmen anderer ersetzt werden müsste. Zu diesem Zweck ist es oft sinnvoll und notwendig, die Einbettung dieser Leitidee in die Gesamtorganisation der Ideen einer Person, also in ihren Bezugsrahmen, zu analysieren. Vielleicht kann man dann verstehen, warum es für diese Person ungewohnt oder gar aus anderen Ideen heraus unzumutbar ist, die dem Spiel zugrundeliegende Leitidee aufzugeben. In diesem Fall müsste zunächst der Kontext dieser Leitidee redefiniert werden, bevor es möglich ist, die mit dem Spiel verbundene Leitidee abzulösen oder zu ergänzen.

Gäbe man dem Aspekt des Bezugsrahmens mehr Bedeutung in der Spielanalyse, und sähe man ein Spiel als eine Serie von Transaktionen an, mit denen ein problematischer Bezugsrahmen in einem intrapsychischen oder interaktionellen Prozeß in Szene gesetzt wird, käme man zu einer allgemeinen Definition des Spiels aus der Perspektive der Wirklichkeitskonstruktion:

Ein Spiel ist eine Serie von Transaktionen, mit denen die Beteiligten einschränkende Leitideen aus ihrem Bezugsrahmen inszenieren.

Spielanalyse und Fragen des Bezugsrahmens berühren die sozialen Vorgänge des Definierens, Kodifizierens und Redefinierens aus der Perspektive der Wirklichkeitskonstruktion.

8. Der transaktionale Prozeß

In der ursprünglichen Spieldefinition wird neben der Serie von Transaktionen auf das vorhersagbare Ergebnis abgehoben. Was als Ergebnis betrachtet wird und an welchem Punkt ein Ergebnis festgestellt wird, definiert der Beobachter.

Das Wesentliche an der Spielanalyse ist die Analyse des transaktionalen Prozesses, also das System der aufeinander bezogenen Beiträge von Beteiligten zu einem sozialen Prozeß. Dieser transaktionale Prozeß läßt sich in für den Betrachtungszweck geeignete Schritte zusammenfassen, die dann als Transaktionen unter den verschiedenen Gesichtspunkten analysiert werden. Jede Analyse muß auch übersichtlich gehalten werden. Daher wird es ganz unterschiedlich sein, was unter dem Gesichtspunkt der jeweiligen Fragestellung zu einer Transaktion zusammengefaßt und analysiert wird.

9. Spiele und Grenzen graphischer Darstellung

Als Spiel kann man eine ganz simple, möglicherweise in Sekunden ablaufende Serie von Transaktionen betrachten, wie auch sehr komplexe Interaktions- und Beziehungsmuster in einer Familie mit einem psychiatrischen Patienten. Man kann Spielüberlegungen in diesem Sinne auf die Interaktion zweier oder mehrerer Menschen anwenden oder auf noch komplexere Beziehungen. Die Veranschaulichung solcher Überlegungen durch graphische Darstellungen, wie etwa Beziehungsdiagramme oder Transaktionsdiagramme, sind hilfreiches Handwerkszeug in diesem Zusammenhang. Jedoch dürfen diese graphischen Vereinfachungen kein Eigenleben entwickeln, so daß wir beginnen, unsere professionellen Fragestellungen auf die Vereinfachung der graphischen Darstellungsmöglichkeiten zu reduzieren.

10. Allgemeine Definitionen von Spiel

Je mehr man erkennt, wie vielfältig Spiele beschrieben werden können, umso mehr möchte man einseitig spezifizierende Definitionen verlassen und allgemeinere finden. Diese sollen nur solche Unterschiede zum Gegenstand der Definition machen (Leitdifferenzen), die man für vorrangig hält. Andere Unterscheidungen, die man machen möchte, können nachfolgend außerhalb der Definition situativ hinzugefügt werden. Zu Recht

wird hier oft eingewandt, daß durch solche verallgemeinernden Definitionen der Aussagegehalt von spezifischeren Definitionen verlorengelht. Dennoch werde ich im folgenden zwei sehr verallgemeinernde Definitionen von Spiel anbieten. Die eine unterscheidet "Gewohnheitsspiele" von anderen Transaktionsmustern (Spieldefinition X), und die andere unterscheidet "hintergründige Überraschungsspiele" von absehbaren Kommunikationsverläufen auf vordergründigen Beziehungsebenen (Spieldefinition Y). Durch Verallgemeinerungen dieser Art kommen wir der allgemeinen Spieltheorie, die Logiken von Strukturen und Abläufen ganz generell zum Gegenstand hat, nahe. Eine Anschlußfähigkeit der Spieldefinition der Transaktionsanalyse an die allgemeine Spielanalyse könnte lohnenswert sein.

Allgemeine **Spieldefinition X**: *Ein Spiel ist eine Serie von Transaktionen, mit denen die Beteiligten Gewohnheiten in der Beziehung mit anderen etablieren, ausleben, gegen "Störungen" stabilisieren bzw. auf erfolgte Störungen reagieren.*

Diese "entpathologisierte" Definition ist anschlufähig an die ebenfalls entpathologisierten Definitionen von Racket als Erlebens- und Verhaltensgewohnheiten. Der Terminus "Störung" ist neutral gemeint im Sinne von Gewohnheiten störend. Sinnvolle, kreative Störungen dysfunktionaler Gewohnheiten sind hier genauso gemeint wie destruktive Störungen funktionaler Gewohnheiten.

Die allgemeine Spieldefinition X unterscheidet Transaktionen, die Wirklichkeitsgewohnheiten in Beziehungen verwirklichen, von solchen, die als "Gewohnheiten störend" anzusehen wären. So betrachtet wären z. B. transaktionale Muster der Aufrechterhaltung gewohnheitsmäßiger professioneller Figuren, die nicht zeit- oder kontextgemäß sind, gegenüber "Störungen" etwa von Kunden, Auftraggebern oder innovativen Fachkollegen als Spiele in der jeweiligen Beziehung anzusehen.

Nimmt man nicht gewohnheitsmäßig versus "Gewohnheiten störend" als Leitdifferenz für eine allgemeine Definition, sondern vordergründig versus hintergründig und zusätzlich überraschend versus erwartungsgemäß, dann kann man die allgemeine **Spieldefinition Y** formulieren: *Ein Spiel ist eine Serie von Transaktionen auf einer hintergründigen Beziehungsebene, die auf*

vordergründige Ebenen der Beziehung überraschende Auswirkungen hat.

Auswirkungen dieser Art können positiv wie negativ sein, daher können auch konstruktive Spiele hier angesiedelt werden. Die Überraschung kann sich auf der vordergründigen Ebene auswirken, aber auch als Verschiebung von Vordergrund und Hintergrund auftreten. Wenn sich in einer Beratung z. B. hintergründig eine Liebesbeziehung anbahnt, kann diese überraschend als Ehe fortgeführt werden.

Bezüglich allgemeiner Definitionen in der Transaktionsanalyse und ihrem Zusammenhang mit den vielfältig möglichen Spezifikationen für die unterschiedlichen professionellen Belange werden sicher noch viele theoretische Diskussionen zu führen sein. Selbstverständlich müssen Definitionen auf diesem Allgemeingrad in einer der bekannten oder ganz neuen Weisen spezifiziert und ergänzt werden, wenn man mit ihnen konkret arbeiten will.

11. Theoretische Probleme mit der Darstellung von Spielen

Wenn wir die Geschichte der Definitionen von Spielen und ihrer graphischen Darstellung betrachten, darf es nicht wundern, daß Ausbildungskandidaten gerade in der Darstellung von Spielen größte Schwierigkeiten haben. Diese schreiben sie zu Unrecht sich selbst zu, weil die Darstellungen in den Lehrbüchern den Eindruck erwecken, als wären die verschiedenen Varianten der Spielanalyse ein konsistentes System, das es nur richtig zu begreifen gelte.

Entsprechend BERNEs ursprünglichen Definition vom vorhersehbaren Ereignis der Transaktionen auf der verdeckten Ebene müßten Con + Gimmick in der Spielformel die zueinander komplementären Eingangstransaktionen auf der verdeckten Ebene sein. Da das Ergebnis der Transaktion als vorhersehbar definiert ist, müßten diese komplementären Eingangstransaktionen eine Verabredung über das gemeinsame Bewirken dieses Ergebnisses darstellen. Der am Ende der Beobachtungseinheit erreichte Ergebnis (pay-off) müßte inhaltlich der Verabredung durch Con +

Gimmick entsprechen. Dies legt auch das Gleichheitszeichen in der Formel nahe: $\text{Con} + \text{Gimmick} = \text{pay-off}$. Der switch müsste innerhalb dieser Logik den Zeitpunkt in der Serie von Transaktionen kennzeichnen, an dem die durch $\text{Con} + \text{Gimmick}$ vereinbarte Beziehungskonstellation und ihr Ergebnis nicht länger verdeckt bleibt, sondern auch für die Beteiligten offen erlebbar wird. Dennoch wäre dieses Ergebnis nicht unerwartet, sondern hätte von allen Beteiligten bereits durch angemessene Wahrnehmung der komplementären Eingangstransaktionen erkannt werden können. Auf der verdeckten Ebene gibt es insofern aus dieser Analyseperspektive nur komplementäre Transaktionen, da Stimuli und Antworten zusammenwirken, um das absehbare Ergebnis zu erreichen. Nichtkomplementäre Transaktionen auf der verdeckten Ebene müssten, unter dem Analysegesichtspunkt des Spiels, irrelevant sein. Bleibt die Frage: Wo findet eigentlich ein Switch statt?

Der Wechsel, der einen Unterschied macht, ist genau genommen ein Wechsel der Ebenen. Die verdeckte Ebene wird plötzlich zur offen erlebten Ebene. Dieser Ebenen-Wechsel kann im Transaktionsdiagramm nur als Wechsel auf der offenen Ebene dargestellt werden.

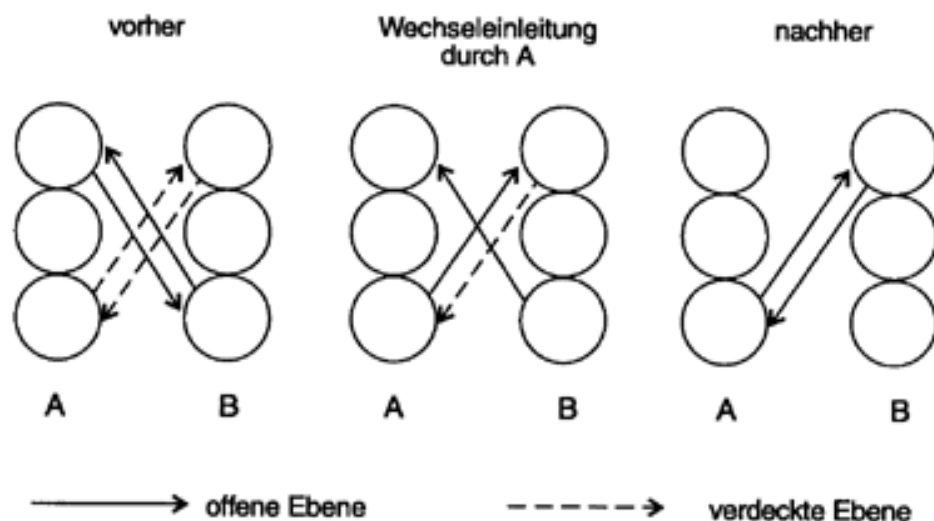


Schaubild 14: Graphische Darstellung des Switch im Spiel

Damit übereinstimmend wird in der TA-Literatur der Begriff des Switch aus der Spielformel für eine nichtkomplementäre Transaktion auf der offenen Ebene verwendet und zum Beispiel im Drama-Dreieck als Wechsel in einer sozialen Position gekennzeichnet. Da die auf den pay-off bezogenen Transaktionsaspekte auf der verdeckten Ebene komplementär bleiben, scheint es nur verwirrend, den Wechsel als konstituierendes Merkmal eines Spiels der Definition hinzuzufügen.

Der Moment, an dem eine bisher verdeckte Dynamik offen wird (was wohl heißt: als Erleben in die Wahrnehmung der Beteiligten tritt) ist von praktischer Bedeutung für die Therapie. Er bietet oft für die Klienten den Anlaß, auf ihr Erleben und Verhalten in Beziehungen aufmerksam zu werden. Differential-diagnostisch scheint mir dieser Punkt jedoch nicht von großer Bedeutung zu sein. Ein Muster von komplementären Transaktionen, das eine bestimmte Beziehung konstellierte und zu bestimmten Folgen für die Beteiligten führt, ist auch dann von klinischem Interesse, wenn es keinen besonderen Moment gibt, an dem die Beteiligten darauf aufmerksam werden. Beziehungsmuster können auch auf einer verdeckten Ebene verabredet und über die Zeit hinweg vorhersagbar verwirklicht werden, ohne daß dies als Kontrast im Erleben deutlich spürbar wird.

Gerade im Zusammenhang mit psychiatrischen und psychosomatischen Krankheitsbildern ersetzen oft körperliche Symptombildungen oder massive Entwicklungseinschränkungen die eher dramatischen Ausdrucksformen, die mit Switch im Sinne eines überraschenden Rollenwechsels beschrieben werden. Zur Darstellung des Rollenwechsels ist von KARRMANN (1968) das Drama-Dreieck entwickelt worden. Es beschreibt drei typische soziale Positionen (Retter, Verfolger, Opfer), aus denen Menschen miteinander Drama inszenieren. Funktionsanalytisch gesehen wird der Retter einer negativ-fürsorglichen Haltung gleichgesetzt, der Verfolger einer negativ-kritischen Haltung und das Opfer der Haltung eines Hilflosen oder Geschlagenen.

Es ist nicht üblich, eine der drei Positionen strukturell dem neopsychischen System oder funktional dem Erwachsenen-Ich zuzuordnen. Außerdem ist keine der drei Positionen mit einer Ich-bin-o.k. – Du-bist-o.k.-Position assoziiert, sondern sie sind mit

negativen Funktionen, bei denen einer der Beteiligten als nicht o.k. betrachtet wird, verbunden. Man kann mit dem Drama–Dreieck Positionen der offenen Ebene oder der verdeckten Ebene der Kommunikation beschreiben.

Erwägt man nun, das Drama–Dreieck zur Beschreibung von Spielen heranzuziehen, müssen zunächst einige Fragen geklärt werden, ob oder wie das Drama–Dreieck von seiner Konzeption her das Phänomen, das mit der Definition und der Beschreibung von Spielen zu fassen versucht wird, abbildet. Da ein Spiel eine Serie von als verdeckt zu diagnostizierenden Transaktionen angesehen wird, entsteht zunächst die Frage, auf welche Ebene das Schema des Drama–Dreiecks angewendet werden soll: auf die verdeckte oder auf die offene Transaktion?

Versucht man, die Transaktionsfolge, die als offen gilt, im Drama–Dreieck darzustellen, ist von der Definition der Rollen im Drama–Dreieck her nur möglich, solche Transaktionen darzustellen, die nicht–o.k.–Funktionen darstellen. In der Regel wird jedoch im Gegenteil davon ausgegangen, daß auf der offenen Ebene zunächst o.k.–Transaktionen ausgetauscht werden. Dies macht ja gerade den Überraschungseffekt nachher beim switch aus. Wenn davon ausgegangen wird, daß ein Switch auf der offenen Ebene stattfindet, etwa von einer o.k.–Position zu einer Nicht–o.k.–Position, dann kann dieser Switch im Drama–Dreieck selbst nicht dargestellt werden. Die o.k.–Transaktion vor diesem Switch paßt per Definition nicht ins Drama–Dreieck, und Transaktionen nach dem Switch zeigen den Wechsel, der dargestellt werden soll, nicht.

Stellt ein Spiel eine Serie von verdeckten Transaktionen dar, muß sich die Analyse des Spiels hauptsächlich auf die Kette von verdeckten Transaktionen beziehen. Diese Transaktionen sind bei einfachen Spielen komplementär und weisen gar keinen Switch auf. Wie oben dargestellt, ist der Switch eigentlich weder ein Wechsel auf der offenen Ebene noch auf der verdeckten Ebene. Für die Darstellung des Wechsels von verdeckt zu offen eignet sich das Drama–Dreieck nicht.

Lediglich wenn man komplexe Spiele und auch gekreuzte Transaktionen auf der verdeckten Ebene postuliert (die notwendig sind, um ein bestimmtes Beziehungsergebnis herzustellen), kann ein Wechsel der Ich–Zustände oder Funktionen auf der verdeckten Ebene mit Hilfe des Drama–Dreiecks dargestellt werden,

vorausgesetzt, daß dieser Wechsel von Nicht–o.k.–Positionen zu anderen Nicht–o.k.–Positionen, die durch die drei Ecken des Dreiecks unterschieden werden, stattfindet. Da diese zueinander nicht komplementären Transaktionen auf der verdeckten Ebene entscheidende Schritte im komplexen Spiel darstellen können, kann man sie von dieser Warte aus gleichzeitige auch als komplementär betrachten.

Ein Wechsel von verschiedenen Varianten der Opferrolle, die in einem differenzierten Funktionsmodell sehr wohl als gekreuzte Transaktionen anzusehen wären, kann bei der geringen Differenzierung des Drama–Dreiecks natürlich nicht dargestellt werden. Hierzu wären differenzierte Rollenverteilungen, wie etwa das Rollenhexagon der Cathexisschule (SCHIFF et al., 1975) notwendig.

12. Dysfunktionale Symbiosen und Ausbeutung in Beziehungen

BERNE weist in der graphischen Darstellung seines Beziehungsdiagramms (1974) bereits darauf hin, daß es wichtig ist zu fragen, welche Persönlichkeitsanteile und Funktionen in der Beziehung zweier Menschen repräsentiert sind. Man kann umgekehrt auch Überlegungen anstellen, welche Beziehungsdimensionen in einer Beziehung nicht repräsentiert sind. Dies kann zu Überlegungen führen, ob sich nicht Menschen in ihrer Beziehung zueinander in der Vielfalt ihrer psychischen Funktionen oder ihrer beteiligten Persönlichkeitsanteile einschränken. Welcher Art ist diese Einschränkung? Ist das Vorhandensein oder Fehlen von Dimensionen von differential–diagnostischer Bedeutung? Werden Veränderungen in den Beziehungen und den Transaktionsmustern, mit denen sie gestaltet werden, als entwicklungsfördernd/heilsam oder hemmend/schädlich betrachtet? Das Fehlen möglicher Beziehungsaspekte liefert oft wichtigere diagnostische Hinweise als das auffällige Vorhandensein anderer.

ENGLISH hat durch ihr Konzept zweier typischer Ausbeutungspositionen in Beziehungen (Typ I und Typ II – Racketeerer) nützliche klinische Beobachtungen auf einen

einfachen Nenner gebracht und aufgezeigt, mit welchen typischen Transaktionsmustern bei den verschiedenen Typen in den Serien von Transaktionen zu rechnen sei. Hieraus kann man therapeutische Ideen ableiten, wie man diesen Einladungen seitens des Klienten therapeutisch begegnen kann.

In anderem Zusammenhang hat die Cathexisschule chronisch eingeschränkte Beziehungen zwischen zwei Personen gekennzeichnet und dysfunktionale Symbiosen genannt. Symbiosen werden dort umschrieben als Beziehungen, in denen mehrere Menschen sich zusammen wie einer verhalten wollen. Dies ist eine eindruckliche Metapher, häufig verbunden mit dem bekannten einfachen Symbiosediagramm, das die Idee signalisiert, daß eine der beteiligten Personen vorwiegend das archeopsychische System aktiviert, während die andere vorwiegend das extero- und neopsychische System aktiviert (oder die entsprechenden Funktionen). Dies ist für manche einfache Fragen eine nützliche Darstellung. Dennoch wäre eine Definition der dysfunktionalen Symbiosen wichtig. Ich habe sie in der Literatur nicht gefunden.

Eine **allgemeine Definition** könnte lauten: *Beziehungen sind dysfunktional symbiotisch, wenn zwischen den Beteiligten Verantwortung oder Unbehagen verschoben wird. Oft ist das Unbehagen die Folge nicht übernommener Verantwortung. In symbiotischen Beziehungen leben oder entwickeln die Beteiligten wesentliche Aspekte ihrer Persönlichkeit nicht.*

Wenn sich die Beteiligten dabei unter Ausblendung eigener Persönlichkeitsanteile oder Entwicklungsmöglichkeiten wiederholt gegenseitig ergänzen, spricht man in diesem Zusammenhang von **komplementären Symbiosen**. Wenn sie um Verteilung dieser Ergänzung ringen, spricht man von **Wettbewerbssymbiosen**.

Es gibt Beziehungen, in denen die Verteilung geregelt ist und die Beteiligten sich in diesem Sinne gegenseitig komplementär ergänzen. Und es gibt Beziehungen, in denen beide oder mehrere Beteiligte chronisch versuchen, bestimmte Persönlichkeitsaspekte allein zu vertreten, darum zu konkurrieren und andere zur Verwirklichung dazu komplementärer Aspekte einzuladen. Da jedoch solche Beziehungen gelegentlich auf diese Art von gegenseitiger Konkurrenz aufgebaut sind, bleibt zu fragen, ob wirklich gewünscht wird, daß die andere Person in eine komplementäre Rolle geht. Vielmehr könnte man die Beziehung auch als eine komplementäre Beziehung betrachten. Beide tragen

durch sich gegenseitig stabilisierenden Wettbewerb dazu bei, Aspekte ihrer Persönlichkeiten und ihrer Beziehungsgestaltung völlig auszublenden und durch diesen Wettbewerb zu ersetzen. Die Erklärung, die Beteiligten meiden hauptsächlich die Aktivierung der in die Beziehung nicht einbezogenen Persönlichkeitsanteile oder psychische Funktionen, ist oft nur beschränkt plausibel. Häufig scheint es um Wettbewerb selbst zu gehen, um den Versuch, bezogene Positionen des einen durch die Einnahme von damit konkurrierenden Positionen des anderen entgegenzuwirken. Die dabei aktivierten Ich-Zustände/Funktionen können hier durchaus austauschbar sein (symmetrische Beziehungen).

Umgekehrt können auch komplementäre Symbiosen durchaus auf wenige Aspekte von Beziehungen oder Persönlichkeitsentfaltung überhaupt abgestellt sein. Beteiligte einer solchen komplementären Beziehung können durch komplementäre Transaktionen eine gewohnte Verteilung von Beziehungsaspekten stabilisieren und dabei gemeinsam andere Wirklichkeitsaspekte aus der Beziehung ausschließen. Solche Systeme (z. B. Familien) können dann durchaus gemeinsam versuchen, sich der Konfrontation mit den fehlenden Wirklichkeitsaspekten durch den Therapeuten zu erwehren. Im übrigen sprechen wir dann vereinfacht von komplementären oder konkurrierenden Symbiosen, wenn sich solche Beziehungsmuster besonders häufig in einer Beziehung zeigen.

In der Cathexisschule wurden aus der Sicht der Therapeuten Verhaltensweisen definiert, mit denen (vorwiegend psychotische) Patienten andere (insbesondere Therapeuten) in symbiotische Beziehungen einladen. Durch diese sogenannten **passiven Verhaltensweisen** verweigern sich die Klienten in bezug auf eine Problemlösung oder Beziehungsgestaltung, die aus Sicht der Therapeuten angezeigt wäre. Stattdessen tun sie etwas, um andere dazu zu bewegen, die Verantwortung zu übernehmen oder anstelle des Weigerers das sich aus der Passivität ergebende Unbehagen zu tragen. Das entstehende Unbehagen auf den Verweigernden zurückzuleiten ist oft eine wichtige Voraussetzung, um die Motivation der Verantwortlichen zum aktiven und konstruktiven Umgang mit der Situation zu erzeugen.

Aus der geschichtlichen Situation heraus, in der diese Konzepte entwickelt wurden, ist durchaus verständlich, daß lediglich die Einladungen des (psychotischen) Patienten an andere in eine symbiotische Beziehung analysiert werden, nicht aber die Einladungen früherer oder gegenwärtiger Bezugspersonen an den (psychotischen) Patienten. Müßten die entsprechenden Verhaltensweisen der Gegenseite im Kontrast zu "passivem Verhalten" dann "aktives Verhalten" genannt werden?

Betrachtet man symbiotische Beziehungen und wie sie entstehen oder mitgestaltet werden von allen beteiligten Personen, so wäre wahrscheinlich das Verhalten, das andere in symbiotische Beziehungen entsprechend der obigen Definition einlädt oder solche Beziehung aufrechterhält, insgesamt mit dem Überbegriff "symbiotisches Verhalten" zu benennen. Ergänzende Aspekte dysfunktional symbiotischer Verflechtungen sind in Kapitel III ausführlich dargestellt. Weitere theoretische Probleme ergeben sich an dieser Stelle nicht.

