

Das Dramadreieck

Der Transaktionsanalytiker und Hobbyschauspieler Stephen Karpman fand heraus, dass es in fast allen Geschichten der Menschheit, also in Theaterstücken, Romanen, Filmen, Märchen etc. a) eine typische, immer wiederkehrende Rollenverteilung und b) typische, immer wiederkehrende Abläufe zwischen den Akteuren, also den Trägern der verschiedenen Rollen, gibt. Die klassische Rollenverteilung lautet: Retterrolle, Opferrolle, Verfolgerrolle. Der typische Ablauf, also das dramatische Moment in Theaterstücken und Märchen, besteht nach Karpman darin, dass die Hauptperson von einer in die nächste Rolle wechselt, eventuell mehrmals hintereinander!

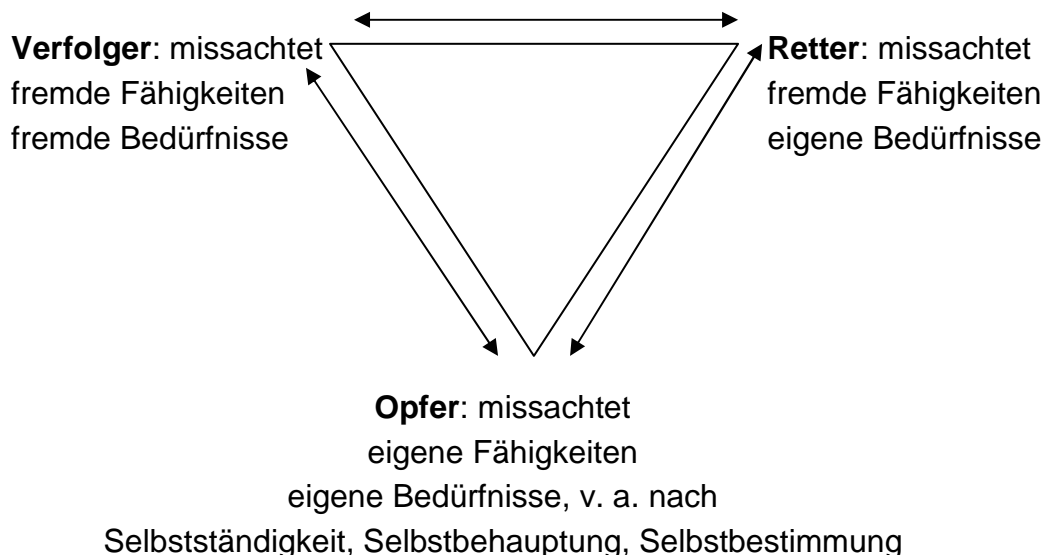
Beispiel: Rotkäppchen macht sich als Retterin zur Grossmutter auf den Weg und wird dort zum Opfer des bösen Wolfes (des Verfolgers). Am Schluss hilft das Rotkäppchen als Verfolgerin dem Jägersmann, den Wolf aufzuschlitzen und ihm den Bauch mit Steinen zu füllen.

Auch die anderen Figuren des Märchens (z. B. der Wolf) lassen sich nach Karpman je nach ihrer Funktion einmal in dieser, einmal in jener Rolle sehen.

Transaktionsanalytiker gehen davon aus, dass im Alltag a) jeder von uns dazu neigt, in eine dieser manipulativen Rollen zu schlüpfen und b) den momentanen Gesprächspartner dazu verführt oder einlädt, die dazu ergänzende Rolle einzunehmen. **Mit Manipulation ist auf der Sozialebene gemeint: der verdeckte Versuch eines Menschen (Akteurs), das Verhalten des Gegenübers zu beeinflussen. Deshalb der Ausdruck manipulative Rolle.**

Jeder von uns hat bereits in Alltagssituationen und erst recht in kritischen Situationen die Neigung, in eine der drei Rollen hineinzurutschen. Im Lauf der Auseinandersetzung kommt es dann wie im Märchen auch zu Rollenwechseln \longleftrightarrow

Zum Veranschaulichen des Gesagten dient das sogenannte **Dramadreieck:**



Die Verfolger- oder die Retterrolle einerseits und die Opferrolle andererseits stehen zueinander im Verhältnis von sich ergänzenden Gegenrollen, wobei zwei verschiedene Opferrollen denkbar sind: eine, die im Gegenüber eine Verfolger- und eine, die nach einer Retterrolle verlangt. Ein Mensch in der Opferrolle braucht keineswegs passiv zu sein. Wer in einer Opferrolle auftritt, dem gelingt es erfahrungsgemäss sogar besonders oft, andere zu veranlassen, eine Verfolger- oder Retterrolle einzunehmen.

In manipulatorischer Hinsicht ist ein Mensch in der Opferrolle in unserer Gesellschaft besonders mächtig! Es ist eben eine Rolle, die beliebt sein kann, weil sie von Verantwortung entlastet. Der Transaktionsanalytiker Morris Haimowitz fragte den Teilnehmer einer Gruppe, der sich darüber beklagte, in einem Streit „Opfer“ geworden zu sein: „Wie hast du es nur fertig gebracht, zum Opfer zu werden?“

Wie bereits erwähnt kommt es während einer Auseinandersetzung häufig zu einem Rollenwechsel. So kann z. B. jemand, der sich zuerst in der Opferrolle einem Retter unterwirft, diesen plötzlich zu hassen beginnen, wenn er sich entmündigt vorkommt, und dagegen rebellieren, wobei er in eine Verfolgerrolle wechselt, während sich sein früherer Retter jetzt plötzlich selber als Opfer erlebt.

Psychologische Spiele im wiederkehrenden Dramadreieck

In der Transaktionsanalyse gibt es den Begriff „das psychologische Spiel“ oder auch „das manipulative Spiel“. Gemeint ist eine Abfolge von Handlungsweisen zwischen zwei oder mehreren Personen, die - für einen aussenstehenden Beobachter - vorhersehbaren Regeln folgen. Die Absichten der Spieler sind verdeckt, indem sie nicht oder nicht genau sagen, was sie spüren und was sie möchten.

Es gibt Personen, die häufig andere aus einer dieser drei Rollen ansprechen, dementsprechend rede ich dann von **Opferspielen** (so fängt Bsp. der obdachlose Drogensüchtige sein Spiel auf der Strasse an, indem er einen Passanten fragt „häscht mer no en Schtutz?“), **Verfolgerspielen** („ich bin der einzige, der hier arbeitet / denkt / wichtig ist, und ihr seid hier alles zusammen Faulpelze / Dummköpfe / Nullen“) oder **Retterspielen** („ich wollte ja nur helfen, warum reagiert er /sie bloss so trotzig / undankbar / stur?“). Reagiert der Angesprochene nicht aus einer Gegenrolle oder lässt sich nicht in eine solche hineinmanövrieren, verliert der Spieler entweder das Interesse an der Beziehung oder versucht es mit einer anderen der drei Rollen.

Wer autonom ist und die Grundeinstellung „Ich bin O.K., du bist O.K.“ einnimmt, wird weder aus einer dieser Rollen agieren noch sich in eine dieser Rollen hineinschieben lassen. Wenn einmal ein Spiel läuft, gilt es zu unterscheiden, in welchem Schweregrad. Spiele 1. Grades werden sozusagen en famille gespielt, d. h. Aussenstehende bekommen davon nichts mit, im Gegensatz zu Spielen 2. Grades. Spiele 3. Grades enden im Psychiatrischen Wohnheim, im Gerichtssaal bzw. Gefängnis oder auf dem Friedhof.

Nach W. H. Holloway sind manipulative Rollen Ausdruck einer kindlichen Haltung: ein aggressives Kind, das sich durchzusetzen versucht; ein hilfloses Kind, das über Mitleid zu bekommen versucht, was es will; das hilfsbereite Kind, das auf Dankbarkeit und Gegenleistung hofft.

Es gibt, worauf besonders eindrücklich James u. Jongeward hinweisen, soziale und politische Situationen mit echten Verfolgern, Rettern und Opfern. Diese dürfen nicht mit den hier gemeinten manipulativen Rollen verwechselt werden. Im Gegensatz zu Berne bringe ich auch berufliche Funktionen (Polizist, Arzt, Krankenschwester usw.) an sich nicht in Beziehung zu diesen Rollen, auch wenn es oft vorkommen mag, dass jemand, der zur Einnahme einer der drei Rollen neigt, auch einen entsprechenden Beruf ergreift, der dazu passt.