



Die Positionen im Karpman-Dreieck werden häufig gewechselt, dann läuft das "Drama". Der Retter wird zum Verfolger oder das Opfer zum Verfolger oder der Retter/Verfolger zum Opfer. Dies entspricht dem Switch im Spielkonzept.

Off ist es wichtig, die soziale Ebene von der psychologischen zu trennen. Zum Beispiel kann ein Kranker auf der sozialen Ebene Opfer sein und gleichzeitig auf der psychologischen Ebene unterschwellig Vorwürfe als Verfolger ausdrücken.

Der Verfolger braucht es, anderen Fehler nachzuweisen, um sich gerechtfertigt zu fühlen.  
Der Retter braucht das Opfer als hilfloses Wesen, um sich selber überlegen fühlen zu können.  
Das Opfer muss den Verfolger oder den Retter idealisieren, um sich vor Verzweiflung zu schützen.

Häufig findet man die Bewegung vom Retter zum Verfolger, "von der Sentimentalität zur Brutalität".

In der Industrie hat die Opferposition ein schlechtes soziales Ansehen. Dementsprechend fällt es vielen Managern sehr schwer, sich als "Anfordernder" zu definieren, weil sie befürchten, dann als Opfer wahrgenommen zu werden. Für viele ist es auch neu, dass man um etwas bitten und gleichzeitig in einer O.K.-Position bleiben kann.

Der O.K.-Kreis wurde von mir als "Gesundheitsmodell" dem Karpman-Dreieck hinzugefügt, um die O.K.-Alternativen deutlich zu machen. Die Bezeichnungen als Verben sollen deutlich machen, dass es sich hier um keine starren Rollen, sondern um Funktionen handelt, die sich im situativ stimmigen Fluss befinden.