1. 심리게임의 세가지 역할과 그 내용에 대해 서술한다.

박해자, 구원자, 희생자

1. 박해자 : 타인을 비평한다. 자기를 기만해 온 상대에 노여움을 폭발한다.
2. 희생자 : 늘 비난받을 것을 알면서도 같은 실수를 하는 사람. 자신도 모르게 실수를 자주 하면서 상대를 화나게 해서 자기 부정적 태도를 확인하게 한다. 걸려들지 않기 위해서 자기 행동을 바꾸고 올바른 행동이 되도록 고민하는 것이 좋다
3. 구원자 : 박해자나 희생자를 구원함. 무엇이든 해줌으로써 내가 없으면 아무것도 할 수 없게 상황이 만들어짐. 상황을 만드는 현장에서 올바른 구원자 역할을 하는 것이 관건이다. 박해자나 희생자가 원치 않는 구원자 역할을 하고 있는지도 생각해 본다.
4. 심리게임 시에는 아래 5가지 사항을 준수해야 한다. 심리게임 실행 시 각각의 사항을 준수 하기 위한 방법에 대하여 서술한다.
5. 게임의 시작에 주의하고 그것을 피하여야 한다. : 게임이 되지 않도록 자기와 상대를 디스카운트 하지 않는다. 우선 자기가 참여하고 있는 게임을 인식하고 자기가 시작하는 쪽이라면 시작하는 것을 그만둔다. 걸려들기 쉬운 타입이라면 대응하지 않도록 한다.
6. 상대의 행동에 직접 게임이라고 호칭하지 않는다. : 함부로 게임에 참여하지 않되 상대의 행동에도 박해자, 희생자, 구원자라 쉽게 정의하지 않도록 한다.
7. 일상생활에서 체험하는 감정을 통제할 수 있도록 한다. : 감정을 통제하여 그레이 스탬프보다는 골드 스탬프의 교환을 한다.
8. 드라마 삼각형의 역할의 어느 것도 연출하지 않도록 한다. :세가지 역할의 어느것도 연기하지 않는다. 불필요하게 타인을 비평하지 않고 자율적인 일을 남에게 의지하는 것을 그만두며, 원조를 필요로 하지 않는 사람을 돕는 것을 그만 둔다.
9. 기존의 교류 시스템을 바꾸어 본다. : 게임에 들어간 것을 알았다면, 교차교류를 보낸다.