

# Das psychodramatische Gruppenspiel



Abschlussarbeit von

Jochen Bindseil

im Rahmen der Weiterbildung zum

Psychodrama-Leiter beim

Moreno Institut Stuttgart

Butzbach, 28. Februar 2004

## **Zusammenfassung**

Das psychodramatische Gruppenspiel wird als Form des Psychodramas, bei dem alle Teilnehmer/innen einer Gruppe gleichzeitig auf der Psychodrama-Bühne in Rollen spielen und das Gruppenthema bearbeiten, definiert. Im ersten Teil werden die Bedingungen und Ziele des psychodramatischen Gruppenspiels behandelt. Die fünf Bedingungsfaktoren Bühne, Protagonisten, Leiter, Mitspieler, Gruppe und der Ablauf eines Gruppenspiels hinsichtlich der Erwärmungsphase, Aktionsphase und Auswertungsphase werden in Abgrenzung zur protagonistenzentrierten Vorgehensweise dargestellt. Die Ziele dieser Methode - Persönlichkeitsentwicklung der Einzelnen und positive Gruppenprozesse - werden ausgehend vom Menschenbild Morenos und bezogen auf seine zentralen theoretischen Grundannahmen begründet und erklärt. Im zweiten Teil werden sieben Variationen des psychodramatischen Gruppenspiels im Kontext unterschiedlicher Gruppensituationen beschrieben. Den Praxis-Beispielen sind jeweils Analysen und theoretische Überlegungen zum Gruppenprozess und zur Zielrichtung (Wirkungsweise) vorangestellt.

## Vorwort

Die Psychodrama-Ausbildung habe ich begonnen, weil ich mich persönlich weiter entwickeln und mich beruflich qualifizieren wollte. In beiden Richtungen habe ich Antworten und weiterführende Fragen gefunden. Was mich aber im Verlauf der Ausbildung besonders berührt hat, das waren die Themen der anderen und das Erleben der gemeinsamen Gruppenprozesse. Durch die vielfältigen und tiefgehenden Begegnungen bin ich innerlich reicher geworden.

Ich danke den Menschen, die sich mit mir zusammen in den Ausbildungsgruppen auf den psychodramatischen Selbsterfahrungsprozess eingelassen haben, mit denen ich die theoretischen Grundlagen erarbeitet und die psychodramatischen Techniken erlernt habe. Wir waren uns auch gegenseitig konstruktiv-kritische und emotional-ermutigende Kolleginnen und Kollegen bei den ersten Leitungen in der Oberstufen-Gruppe und in der Supervisionsgruppe.

Besonderer Dank gilt denen, die mich während meiner Psychodrama-Ausbildung professionell begleitet, gelehrt und unterstützt haben, nämlich Ulla Fangauf, Edgar Wiegard-Grässle, Manfred Dietl, Manuela Kuchenbecker und Gotlind Kasper. Sie waren mir auf sehr unterschiedliche Weise persönliche und fachliche Vorbilder.

Ohne die Unterstützung in meinem privaten Umfeld hätte ich die Psychodrama-Ausbildung nicht machen können. Darum danke ich den Menschen, die mir nahe standen und heute nahe stehen.

Jochen Bindseil

## Inhaltsverzeichnis

<b>Zusammenfassung</b> .....	<b>2</b>
<b>Vorwort</b> .....	<b>3</b>
<b>Inhaltsverzeichnis</b> .....	<b>4</b>
<b>Einleitung</b> .....	<b>5</b>
<b>1. Bedingungen und Ziele des psychodramatischen Gruppenspiels</b> .....	<b>6</b>
<b>1.1 Am Anfang war die Lust am Stegreifspiel</b> .....	<b>6</b>
<b>1.2 Rahmenbedingungen</b> .....	<b>7</b>
1.2.1 Die Bühne .....	7
1.2.2 Die Protagonisten .....	8
1.2.3 Der Leiter .....	8
1.2.4 Die Mitspieler .....	9
1.2.5 Die Gruppe .....	9
<b>1.3 Phasen des psychodramatischen Gruppenspiels</b> .....	<b>11</b>
1.3.1 Die Erwärmungsphase.....	11
1.3.2 Die Aktionsphase .....	12
1.3.3 Die Auswertungsphase .....	14
<b>1.4 Leitbild, theoretischer Kontext und Zielbestimmung</b> .....	<b>16</b>
1.4.1 Das Menschenbild Morenos.....	16
1.4.2 Theoretische Grundlagen.....	20
1.4.3 Persönlichkeitsentwicklung der Einzelnen und positive Gruppenprozesse ...	23
<b>2. Variationen der Methode Gruppenspiel</b> .....	<b>25</b>
<b>2.1 Das Gruppenspiel als Methode zum Kennenlernen</b> .....	<b>25</b>
Praxisbeispiel: Gruppenspiel „Alles, nur kein Mensch“ .....	26
Praxisbeispiel: Gruppenspiel „Schiffspassage“.....	27
<b>2.2 Das Gruppenspiel als Bearbeitungsform des Gruppenthemas</b> .....	<b>30</b>
Praxisbeispiel: Die Gruppe spielt ihr Märchen .....	31
<b>2.3 Das Gruppenspiel als Bearbeitungsform des Seminarthemas</b> .....	<b>34</b>
Praxisbeispiel: Gruppenspiel „Utopia“ .....	35
<b>2.4 Das Gruppenspiel als Weg zur unbekanntem Selbstrolle / Fremdrole</b> .....	<b>37</b>
Praxisbeispiel: Gruppenspiel „Bahnhof“ .....	37
<b>2.5 Das Gruppenspiel als Exploration der Gruppensituation</b> .....	<b>39</b>
Praxisbeispiel: Gruppenspiel „Schiffsbesatzung“ .....	40
<b>2.6 Das protagonistenzentrierte Gruppenspiel</b> .....	<b>43</b>
Praxisbeispiel: Gruppenspiel „Zauberwald“ .....	44
<b>2.7 Das Gruppenspiel als Abschlussform</b> .....	<b>46</b>
Praxisbeispiel: Gruppenspiel „Zoo am Abend“ .....	47
<b>Ausblick</b> .....	<b>49</b>
<b>Literaturangaben</b> .....	<b>51</b>

## Einleitung

„Drama ist ein griechisches Wort und bedeutet ‚Handlung‘ (oder etwas, was geschieht). Psychodrama kann daher als diejenige Methode bezeichnet werden, welche die Wahrheit der Seele durch Handeln ergründet. Die Katharsis, die sie hervorruft, ist daher eine ‚Handlungskatharsis“.<sup>1</sup>

Diese Arbeit behandelt eine Form des Psychodramas, bei der alle Teilnehmer/innen einer Gruppe gleichzeitig auf der Psychodrama-Bühne in Rollen spielen. Ganz allgemein wird von psychodramatischem Gruppenspiel in Abgrenzung zum Protagonistenspiel gesprochen. Das psychodramatische Gruppenspiel ist ein Arrangement, bei dem Spontaneität und Kreativität aller Gruppenmitglieder und damit der Gruppe in ihrer gegebenen Konstitution gleichzeitig und am selben Ort zusammenkommen. In Abgrenzung zum Protagonistenspiel handelt es sich nicht um die Szenenentwürfe einer einzelnen Person, die mit Hilfe der Gruppe und unter Begleitung eines Leiters auf die Psychodrama-Bühne gebracht werden, sondern um Handlungsverläufe, die - vergleichbar mit dem Stegreiftheater - aus der Schöpferkraft aller Beteiligten entstehen. Jedem ist somit in der Begegnung mit seinen Mitspielern und der Gruppe die Aufgabe gestellt, sich am Geschehen zu beteiligen. Jeder ist ganz involviert, unabhängig von der Frage, ob er sich eher aktiv oder passiv ins Spielgeschehen einbringt. Das psychodramatische Gruppenspiel unterscheidet sich von dem Protagonistenspiel auch dadurch, dass es keinen zuschauenden Teil einer Gruppe gibt. Die Bühne existiert ohne den Zuschauerraum, das Spiel vollzieht sich ohne Beobachtung von außenstehenden Gruppenmitgliedern. Anders als beim Protagonistenspiel, bei dem der Leiter jederzeit die Möglichkeit hat und diese auch nutzt, vielfältige Techniken einzusetzen, um den Protagonisten zu begleiten und zu unterstützen, vollzieht sich das psychodramatische Gruppenspiel - zumindest während der eigentlichen Spielphase - wie ein Handlungsexperiment ohne Eingriff von außen. Die Rolle des Leiters ist darauf begrenzt, Anfang und Ende der Spielphase zu bestimmen und darüber zu wachen, dass die Grundregeln der Gruppe und der Methode eingehalten werden. Die Hinführung, Begleitung und Auswertung eines psychodramatischen Gruppenspiels erfordert sehr wohl ein bewusstes Leiterhandeln und die Wahl der Spielvariante setzt Erfahrungen im Umgang mit Gruppen voraus.

Diese Arbeit ist in zwei Hauptteile gegliedert. Der erste Teil behandelt die Bedingungen und Ziele des psychodramatischen Gruppenspiels. Der zweite Teil stellt Variationen der Methode im Kontext von unterschiedlichen Gruppensituationen vor.

---

<sup>1</sup> Moreno 1973, S. 77

## 1. Bedingungen und Ziele des psychodramatischen Gruppenspiels

In diesem Kapitel werde ich der Frage nachgehen, was die besonderen Bedingungen und Ziele des Gruppenspiels als einer Form des psychodramatischen Handelns sind.

### 1.1 Am Anfang war die Lust am Stegreifspiel

Psychodrama ist eine Form der Gruppenpsychotherapie, die von dem Arzt und Psychotherapeuten J.L. Moreno in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts entwickelt wurde. Der besondere Ansatz drückt sich in dem Motto „Handeln ist heilender als Reden“ aus. Gemeint ist damit der Zugang zu den interpsychischen und intrapsychischen Vorgängen (Konflikten) über Handeln, über die „In-Szene-Setzung“ von vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Situationen. Die Teilnehmer/innen einer Psychodrama-Gruppe erfahren die innere Wirklichkeit einzelner oder der ganzen Gruppe in den Rollen, die sie auf der Psychodrama-Bühne im Rollenspiel erleben und durch Spontaneität und Kreativität gestalten.

Über Moreno wird berichtet, dass ihn anfänglich die Spielfreude der Kinder, ihre Rollenspiele, ihre Verhaltensweisen und ihre Reaktionen im Spiel fasziniert haben.<sup>2</sup> Er hat dadurch und vor dem Hintergrund seiner medizinischen Ausbildung Interesse an dem Zusammenhang zwischen dem kindlichen Rollenspiel und dem seelischen Erleben des Kindes gefunden. Moreno selbst schreibt: „Meine praktischen Anfänge gehen auf das Jahr 1910 zurück. In den Gärten Wiens begann ich in den Jahren zwischen 1910 und 1914 Kindergruppen zu formen, mit ihnen aus dem Stegreif zu spielen und so den Keim für die Gruppenpsychotherapie und das Psychodrama zu pflanzen.“<sup>3</sup> Von diesen Anfängen ausgehend hat er Rollen- und Stegreifspiele für Erwachsene veranstaltet und sich mit der Wirkung des spontanen Spiels auseinander gesetzt.<sup>4</sup> Die kindlichen Rollenspiele, das Stegreiftheater und experimentelle Formen spontanen Theaterspiels können somit als historische Ausgangspunkte für die heute differenzierte Methode „psychodramatisches Gruppenspiel“ angesehen werden.

---

<sup>2</sup> Vgl. Leutz, G. 1986, S. 28 ff

<sup>3</sup> Moreno, J. L. 1993, S. 10

<sup>4</sup> Vgl. ebenda, S. 14, Fangauf, U. 1991, S. 89 - 107

## 1.2 Rahmenbedingungen

Psychodrama als Methode ist zunächst einmal Spiel<sup>5</sup>. Es werden persönlich relevante Themen, entweder individuelle oder gemeinsame, durch psychodramatische Techniken erfahren und bearbeitet. Es gibt fünf zentrale Bedingungsfaktoren für psychodramatisches Vorgehen: die Bühne, den Protagonisten, den Leiter, die Antagonisten und die Gruppe.<sup>6</sup>

### 1.2.1 Die Bühne

„Das Psychodrama stellt die Psyche selbst und ihre Probleme auf die Bühne.“<sup>7</sup> Die Bühne ist der Ort, an dem die innere Wirklichkeit des Einzelnen oder das Thema der Gruppe dargestellt wird. Die psychodramatische Bühne, von der hier die Rede ist, entsteht durch Aktion, d.h. ganz einfach, dass immer dort, wo psychodramatische Aktion stattfindet, der Raum den Charakter einer Bühne annimmt. Welcher Teil des Raumes zur Aktionsfläche werden soll, kann vom Leiter, der Gruppe, dem Protagonisten oder gemeinsam bestimmt werden.

Beim protagonistenzentrierten Psychodrama ist die Bühne der Teil des Raumes, der sowohl die Aktionsfläche beschreibt, als auch den anderen Teil des Raumes zum Zuschauerraum werden lässt, wo die Gruppenmitglieder sitzen, die nicht am aktiven Geschehen teilnehmen. Die Lage der Bühne ist nicht zwingend festgelegt. Sie kann je nach Bedarf im Raum variiert werden. Sie ist eine Art Schutzraum für den Protagonisten und für die Zuschauer gleichermaßen. Betritt der Protagonist die Bühne, tritt er gleichzeitig aus der Gruppe heraus, er begibt sich vor die Gruppe und an die Seite des Leiters, der ihn in der klassischen Form zunächst auf der Bühne zu einem „Spaziergang“ einlädt. Die anderen Gruppenmitglieder richten sich zur Bühne und dem Protagonisten hin aus. Sie wissen, dass es jetzt nicht um sie und mögliche eigene Themen geht, sondern um den Protagonisten und sein Thema. Sie treten damit – innerlich – zurück, sie werden Zuschauer und Zuhörer dessen, was auf der Bühne beginnt.

Wenn die ganze Gruppe in Aktion tritt, lässt sich schwerlich die Bühne von einem Zuschauerraum abgeteilt beschreiben, denn ohne Zuschauer gibt es auch keinen Zuschauerraum. Das psychodramatische Gruppenspiel braucht jedoch genauso eine Bühne, weil ein festgelegter Bühnenraum deutlich erkennbar werden lässt, wo das Spiel stattfindet und wo jemand ins Spiel eintritt (ggf. wieder austritt), wo die Wirklichkeit des Spiels ihren Raum hat. Darum ist es nicht richtig zu behaupten, der ganze Raum wird zur Bühne. Der Leiter bestimmt entweder alleine oder in Absprache mit der

---

<sup>5</sup> Vgl. Leutz, G. 1986, S. 28 „Rollenspiel, Streiftheater und Psychodrama sind Spiel. ...“

<sup>6</sup> Moreno spricht von fünf verschiedenen Mitteln, derer sich die psychodramatische Methode bedient: Bühne, Protagonisten, therapeutischer Leiter, Hilfs-Iche und Publikum. Vgl. Moreno 1973, S. 77 ff

<sup>7</sup> Moreno 1973, S. 80

Gruppe die Ausmaße der Bühne. Der Leiter wird sich einen Ort außerhalb der Bühne suchen, von wo aus er das Spielgeschehen verfolgen kann. Außerdem macht es oft Sinn, auch den Teilnehmern einen Bereich anzubieten, der als Ausstiegsmöglichkeit dienen kann. Falls es im Verlauf des Spielgeschehens dazu kommt, dass sich jemand ganz oder nur zeitweise nicht mehr am Gruppenspiel beteiligen will, kann er sich dort hin zurückziehen.<sup>8</sup>

### 1.2.2 Die Protagonisten

Im klassischen Psychodrama ist der Protagonist<sup>9</sup> derjenige, der sein Thema auf der Bühne inszeniert. Man könnte es so beschreiben, dass es seine Aufgabe ist, - mit Unterstützung des Leiters - seine Wirklichkeit (innere Wahrheit) durch Aktion auf der Bühne erlebbar bzw. wiedererlebbar werden zu lassen. Dabei gilt ihm die konzentrierte Aufmerksamkeit des Leiters und der Gruppe, die sich ihm zu Diensten stellt bis seine Protagonistenarbeit abgeschlossen ist.

Das Gruppenspiel kennt keinen Protagonisten in diesem Sinne. An die Stelle des Einzelnen rückt die Gruppe als solche. Es ist daher die Rede vom Gruppenthema, das durch spontanes Spiel aus dem Stegreif lebendig wird. Die Gruppe bestimmt ihr Thema und es erfordert ein Einverständnis der Gruppe als Voraussetzung für ein Gruppenspiel.

Eine andere Perspektive stellt jeden Einzelnen, d.h. alle Gruppenteilnehmer als Protagonisten vor. Da jeder grundsätzlich die Möglichkeit hat, im Gruppenspiel sein Thema bzw. seine Anteile am Gruppenthema ins Spiel einzubringen, erlebt sich jeder je für sich als Protagonisten<sup>10</sup>, der in seinem eigenen Interesse handelt und die anderen als Zubringer oder Mithandelnde erfährt.

### 1.2.3 Der Leiter

Wenn die Rolle des Psychodrama-Leiters in kurzen Zügen beschrieben wird, dann zunächst in seiner Funktion und Verantwortung gegenüber dem Protagonisten. Der Leiter unterstützt den Protagonisten in zielgerichteter (z.B. therapeutischer) Absicht und ist verantwortlich für alle Bedingungen des Psychodramas und insofern für alles das, was auf der Psychodrama-Bühne geschieht. In dieser Funktion nutzt er Psychodrama-Techniken wie Doppeln, Rollentausch, Interview, Spiegeln, die ihm als professionelles Handlungsrepertoire zur Verfügung stehen. Er inszeniert jedoch nicht seine Vorstel-

---

<sup>8</sup> Dieser Ort kann insbesondere bei unerfahrenen Gruppen und Ich-schwachen Menschen den Charakter einer „Rettungsinsel“ annehmen, weil man dort unter Einhaltung der Spielregeln Schutz findet.

<sup>9</sup> Ursprünglich ist „Protagonist“ die Bezeichnung für den Hauptdarsteller in der griechischen Tragödie.

<sup>10</sup> Es gibt nur Hauptdarsteller, weil alle Mitspieler prinzipiell gleichberechtigt und gleichrangig am Spielgeschehen teilnehmen.

lungen des Themas, er ist als „Regisseur“ darum bemüht, die Vorstellungswelt des „Autors“ (Protagonisten) auf der Bühne Wirklichkeit werden zu lassen.

Im Zusammenhang mit dem psychodramatischen Gruppenspiel ist die Rolle des Leiters dadurch bestimmt, dass er sich der Gruppe und somit allen Gruppenmitgliedern in gleicher Weise zuwendet. Am Anfang steht für ihn die Frage nach dem Gruppenthema und dem Stand der Gruppe im Gruppenprozess. Er entzieht sich nicht der Verantwortung für das Geschehen, indem er der Gruppe die Verantwortung für das Gruppenspiel überträgt, sondern unterstützt und begleitet die Gruppe aus der gleichen Haltung heraus, wie er es gegenüber einem Protagonisten tun würde. Allerdings kann er nicht die bekannten Psychodramatechniken anwenden. Das psychodramatische Gruppenspiel erfordert andere Techniken, etwa Initialtechniken, die die Gruppe zum Spiel führen. Während der Spielphase greift der Leiter (in aller Regel) nicht ins Geschehen ein, ist aber sehr wohl bei der Gruppe und ein Wächter, der den Spielverlauf aufmerksam beobachtet und von außen beeinflussen, unterbrechen und abbrechen kann.

#### **1.2.4 Die Mitspieler**

Als Antagonisten werden im Rahmen eines Protagonistenspiels diejenigen Gruppenmitglieder bezeichnet, die vom Protagonisten vorgegebene Rollen übernehmen und im Dienste des Protagonisten auf der Bühne mitwirken. Diese ausgewählten Gruppenmitglieder repräsentieren wichtige Personen oder Konfliktpartner des Protagonisten, die mit seinem Thema zusammenhängen. Die anderen Gruppenmitglieder bleiben Zuschauer.

Das Gruppenspiel, an dem sich ja alle Gruppenmitglieder gleichermaßen aktiv beteiligen, kommt ohne Antagonisten im oben beschriebenen Sinne aus. Gleichwohl gibt es die Möglichkeit, dass auf dem Weg der Rollenvergabe Gruppenmitglieder nicht ihre eigene selbstgewählte Rolle spielen, sondern eine von der Gruppe vorgegebene. Auf diese Weise stellen sie sich gegebenenfalls in den Dienst der Gruppe.

In der Begegnung und bei den spontanen Spielszenen erfahren sich die Teilnehmer als Protagonisten und die anderen Gruppenmitglieder als Mitspieler, Mitwirkende, Gegenüber, zugespitzt dann vielleicht auch als Korrespondenten oder Kontrahenten.

#### **1.2.5 Die Gruppe**

Wenn mehrere Personen zusammenkommen, miteinander in Beziehungen eintreten und sich auf den Zweck und die Regeln ihres Zusammenseins verständigen, entsteht eine Gruppe. Die formale Gruppenbildung steht ganz am Anfang und ist eine Grundvoraussetzung für alles Weitere.

Die Gruppe ist die Basis für das Psychodrama<sup>11</sup>. Mit ihr, durch sie und aus ihr heraus erwachsen psychodramatische Prozesse und deren Wirkungen reflektieren wiederum auf die Gruppe, in die Gruppe und auf einzelne Teilnehmer, die sich als Gruppenmitglieder erfahren, zurück.

Die Gruppe ist die Quelle für die Themen, die im Psychodrama bearbeitet werden. Jeder Einzelne kann in der Gruppe sein Thema, das er bearbeiten möchte, vorstellen. Kommt es zur soziometrischen Wahl des Protagonisten<sup>12</sup>, werden häufig Themen aufgegriffen, die in der Gruppe einen emotionalen Widerhall finden.

Das psychodramatische Gruppenspiel fokussiert auf die Gruppe. Es werden Themen aufgegriffen, die die Gruppe als solche oder in gewisser Weise alle Gruppenteilnehmer betreffen. Zum Gruppenspiel kann es nur dann kommen, wenn sich die ganze Gruppe dafür entscheidet und die erforderliche Gruppenkohärenz gegeben ist.

---

<sup>11</sup> Als Sonderform wurde die psychodramatische Einzeltherapie entwickelt, auf die hier nicht näher eingegangen wird.

<sup>12</sup> Wenn mehrere Teilnehmer gleichzeitig ihr Thema vorbringen und den Wunsch äußern, ihr Thema zu bearbeiten, muß entschieden werden, wer dran kommt. Bei der soziometrischen Wahl entscheiden die Gruppenmitglieder, indem sie sich hinter den Protagonisten bzw. das von ihnen gewählte Thema stellen.

### 1.3 Phasen des psychodramatischen Gruppenspiels

Der Ablauf des Psychodramas vollzieht sich in drei Phasen: Erwärmungsphase, Aktionsphase, Auswertungsphase. Beim protagonistenzentrierten Psychodrama dient die Erwärmungsphase<sup>13</sup> dazu, eine Atmosphäre zu erzeugen, in der es möglich ist, in der Gruppe persönliche Themen anzusprechen und zu bearbeiten. Die Aktionsphase<sup>14</sup> bietet Zeit und Raum für das Spiel des Protagonisten und die Auswertungsphase<sup>15</sup> hat das Ziel, den Protagonisten bewusst zu unterstützen, das Erlebte zu integrieren. Auf die Bedeutung der drei Phasen beim Gruppenspiel möchte ich im Folgenden differenzierter eingehen.

#### 1.3.1 Die Erwärmungsphase

Jeder Psychodrama-Prozess beginnt mit einer Erwärmungsphase. Sie dient der Vorbereitung der Gruppenmitglieder und des Leiters auf die sich anschließende Spielphase. Die Gruppenmitglieder haben zu Beginn noch keine Aufmerksamkeit füreinander, verhalten sich passiv und die Gruppe ist thematisch noch völlig offen. Am Ende der Erwärmungsphase soll die Entscheidung zum Spiel stehen.

Wird der Gruppenprozess offen gestaltet, ist in dieser Phase weder vom Leiter noch von der Gruppe ausgehend festgelegt, ob es zu einem psychodramatischen Gruppenspiel kommen wird oder nicht. Es gibt aber Erwärmungstechniken, die auf ein Gruppenspiel zielen. Der Leiter kann auch der Gruppe ein Gruppenspiel vorschlagen und damit eine Richtung weisen.

Für die Erwärmung hin zu einem Gruppenspiel ist es naheliegend, die Fokussierung auf die Gruppe (und nicht auf die Innenwelten des Einzelnen) zu richten. Es wird darum gehen, die Gruppenmitglieder vielfältig in Kontakt kommen zu lassen, Interaktionen in der Gruppe zu fordern und zu fördern. Der Leiter hat hierbei die Aufgabe, die Spielbereitschaft der Gruppe zu erkennen und zu unterstützen.

Bei unerfahrenen Gruppen ist es in dieser Phase hilfreich, Übungen anzuleiten, über die die Teilnehmer ins spontane Rollenspiel hineinfließen können. Kurze Improvisationen, wechselnde Partnerkonstellationen, einfache Rollenvorgaben, kleine szenische Einwüfe dienen dazu, Hemmungen abzubauen, ein Verständnis für das Stegreif-

---

<sup>13</sup> Für die Erwärmungsphase gibt es verschiedene Erwärmungstechniken, die dazu dienen, die Gruppe zu aktivieren (ins Handeln kommen), emotional anzusprechen (ins Fühlen kommen) und inhaltlich zu fokussieren (ins Thema finden).

<sup>14</sup> Auch Spiel- oder Handlungsphase, in der psychodramatische Handlungstechniken zum Einsatz kommen.

<sup>15</sup> Die Auswertung geschieht im klassischen Psychodrama in klaren Formen: Sharing (Was kenne ich von dem Erlebten aus meinem Leben?), Rollen-Feedback (Was habe ich in der Rolle erfahren?), Identifikationsfeedback (Was habe ich in der Identifikation mit einer Rolle auf der Bühne wahrgenommen?).

Theater zu bekommen und die Rollenübernahme ggf. zu üben (wieder zu entdecken)<sup>16</sup>.

Schließlich muss sich die Gruppe auf ein Gruppenspiel-Thema verständigen. Auch in dieser Entscheidungsphase kann der Leiter ein Thema vorschlagen oder vorgeben. Wenn er der Gruppe den Entscheidungsprozess überlassen möchte, werden Vorschläge aus der Gruppe geäußert und es kommt zur soziometrischen Wahl des Gruppenspielthemas<sup>17</sup>. Da sich alle Gruppenmitglieder aktiv am Gruppenspiel beteiligen sollen, ist es wichtig zu klären, ob sich auch alle auf das Thema einlassen können, selbst dann, wenn durch die soziometrische Wahl kein Konsens in der Gruppe besteht. Der Übergang zur Aktionsphase kann nur gelingen, wenn an diesem Punkt der Klärungsprozess konstruktiv abgeschlossen wurde. Dieser Gruppenentscheidungsprozess ist von der gruppenspezifischen Situation stark beeinflusst und dadurch ein durchaus kritischer Prozess, der ein hohes Maß an Aufmerksamkeit und Verständnis für gruppenspezifische Phänomene seitens des Leiters verlangt.

Neben der Entscheidung für das Thema kann es nun noch um die Frage der Variante des Gruppenspiels gehen. Das setzt allerdings voraus, dass die Gruppe bereits vielfältige Gruppenspielerfahrungen gesammelt hat und / oder sich eine vom Leiter vorgeschlagene Spielvariante aussuchen kann. Die Entscheidung für die Gruppenspielvariante kann ebenso als Gruppenentscheidungsprozess gestaltet werden.

### 1.3.2 Die Aktionsphase

Hat sich die Gruppe für ein Gruppenspiel entschieden, beginnt die Aktionsphase, aber noch nicht die eigentliche Spielphase<sup>18</sup>. Vorab müssen die Gruppenmitglieder ihre Rollen finden und es muss die Psychodrama-Bühne eingerichtet werden.

Es gibt zahlreiche methodische Wege zur Rollenfindung:

- Jeder denkt sich eine zum Gruppenspielthema passende Rolle aus, die er während der Spielphase einnehmen möchte.<sup>19</sup>
- Das Thema gibt Rollen vor und jeder wählt sich eine dieser Rollen.<sup>20</sup>

---

<sup>16</sup> In der Kindheit konnte jeder Rollenspiele mitspielen. Rollenspiele entspringen dem natürlichen kindlichen Spielbedürfnis. Wer sich jedoch im Erwachsenenalter weit entfernt hat von Rollenspielen, benötigt eine Anleitung oder auch eine Art Erinnerungsbrücke.

<sup>17</sup> Die vorgeschlagenen Themen werden durch die Gruppenteilnehmer, die das Thema eingebracht haben, oder symbolisch durch Gegenstände repräsentiert und die Gruppenmitglieder stellen sich zu dem Thema ihrer Wahl. Die Mehrheitsentscheidung gibt den Ausschlag für die Themenwahl.

<sup>18</sup> Falls es nicht die bewusste Absicht des Leiters oder der Gruppe ist, ohne weitere Klärungen spontan ins Spielgeschehen einzusteigen, sind weitere vorbereitende Schritte gemeinsam zu gehen.

<sup>19</sup> Die Annäherung an die selbstgewählte Rolle im Gruppenspiel kann methodisch unterstützt werden, z.B. durch eine angeleitete Imagination.

<sup>20</sup> Das Thema kann z.B. auch eine Geschichte oder ein Märchen sein mit entsprechenden Handlungspersonen.

- Die Gruppe vergibt Rollen an die einzelnen Gruppenmitglieder.<sup>21</sup>
- Die Rollen werden zufällig vergeben (z.B. auf Zettel geschrieben und blind gezogen)
- Der Leiter oder ein ausgewähltes Gruppenmitglied bestimmt die Rollen.<sup>22</sup>

Die Gruppenmitglieder stellen sich dann in ihrer Rolle der Gruppe vor, wodurch noch vor der Spielphase eine Rollenübernahme (Identifizierung und Einswerden mit der Rolle) erfolgt und die Gruppe erfährt, welche Rollen im Gruppenspiel vorkommen werden. Zur Rolleneinführung kann der Leiter die Gruppenmitglieder auch methodisch unterstützen, indem er beispielsweise ein Rolleninterview<sup>23</sup> führt. Es ist andererseits aber nicht zwingend, vor der eigentlichen Spielphase die Rollen zu klären. Andernfalls erhellen sich die Rollen durch das Spielgeschehen selbst. Im Stegreifspiel wird nur das Thema (und / oder der Ort) vorgegeben. In diesem Falle müssen die Darsteller ihre Handlungen ohne Vorbereitungen entwickeln und sind dadurch unabhängig von einer vorher festgelegten Rolle.

In einem weiteren Schritt wird der Ort der Handlung bestimmt und die Bühne eingerichtet. Die Gruppenmitglieder bekommen die Gelegenheit, sich entsprechend ihrer Rollen Requisiten zu suchen und ihren Ausgangspunkt für das Gruppenspiel zu gestalten. Erst wenn die Bühne eingerichtet und für alle Beteiligten nachvollziehbar ist, wird das Gruppenspiel beginnen. Alternativ ist es – wie bereits bei der Rollenvergabe beschrieben – möglich, ohne Aufwand mit der Einrichtung der Bühne sofort ins Spiel einzusteigen. Gegebenenfalls entsteht die Bühne während des Spiels und verändert sich durch die Entwicklung der Handlung, indem die Akteure sich ihre Handlungsorte spontan erschaffen.

Wenn von einer Vorlage ausgehend ein Gruppenspiel gemacht werden soll, wird sich die Gruppe je nach Bedarf grob oder auch genauer über den Handlungsverlauf verständigen müssen.<sup>24</sup> Als Vorlage könnte eine vorgelesene oder von der Gruppe selbst erfundene Geschichte, ein Märchen oder ein Zeitungsbericht dienen. Die Spielidee setzt daran an, die Vorlage nachzuspielen. Gleichwohl kann es aufgrund der Spieldy-

---

<sup>21</sup> Dieses Verfahren ist ein besonderer Fall, der an anderer Stelle näher beschrieben wird.

<sup>22</sup> Das ist eine sehr direktive Vorgehensweise, wodurch der Leiter bzw. das Gruppenmitglied einen entscheidenden Einfluß nimmt auf das Gruppenspiel.

<sup>23</sup> Der Leiter geht zu jedem Gruppenmitglied und fragt, wer er ist, exploriert seine Rolle anhand von Interview-Fragen.

<sup>24</sup> Hier geht es jedoch nicht darum, einer Vorlage in aller Präzision gerecht zu werden, etwa wie bei einem Theaterstück mit festgelegten Texten und Regieanweisungen!

namik zu mehr oder weniger deutlichen Abweichungen von der Vorlage kommen oder es wird über das Ende der Vorlage hinaus weitergespielt.<sup>25</sup>

Der Leiter hat die Aufgabe, den Start des Gruppenspiels zu bestimmen. Er zieht sich dann auf seinen Platz außerhalb der Bühne zurück und greift nicht in das Spielgeschehen ein.<sup>26</sup>

Das Spielende wird vom Leiter bestimmt. Gruppenspiele enden, wenn die Gruppenmitglieder den Spaß am Spiel verlieren oder aus den Rollen aussteigen, die Spielhandlung in ihrem Verlauf an einen „organischen“ Endpunkt (Zäsur) gelangt,<sup>27</sup> der zeitliche Rahmen es erfordert oder der Leiter berechtigte Interventionsgründe erkennt, das Spiel abzubrechen.<sup>28</sup>

Am Ende der Spielphase kann der Leiter Techniken einsetzen, die dazu dienen, die Wahrnehmung des Einzelnen und der Gruppe auf das Gruppenspiel insgesamt, auf die Erfahrungen in der jeweiligen Rolle und auf die momentane emotionale Lage zu fokussieren.<sup>29</sup> Das Beenden der Spielphase sollte für alle ganz deutlich werden und kann durch ein bewusstes Abgeben der Rolle<sup>30</sup> und das Aufräumen / Wegräumen der Bühne konstituiert werden.

### 1.3.3 Die Auswertungsphase

Die Auswertungsphase beinhaltet eine Nachbesprechung des Gruppenspiels. Es geht jetzt um ein bewusstes Reflektieren des gemeinsam Erlebten, sowie um ein gedankliches Nachvollziehen und emotionales Nachspüren dessen, was jeder Einzelne im Spielverlauf erfahren hat.

Durch die Einstiegsfrage des Leiters beginnt die Auswertung. Er bestimmt die Art und Ausrichtung der Reflexion.<sup>31</sup>

---

<sup>25</sup> Da es nicht darum geht, in erster Linie einer Vorlage zu dienen, die eigenen Spielimpulse ihr unterzuordnen, sondern es im wesentlichen auf die spontanen Spielhandlungen der Akteure ankommt, macht es keinen Sinn, Handlungsabweichungen während der Spielphase zu korrigieren, weder seitens des Leiters noch seitens der Gruppe. In der Nachbesprechung hingegen ist es wichtig, darauf einzugehen, wann und warum sich das Spiel anders entwickelt hat als erwartet.

<sup>26</sup> Es sei denn, es werden Grundregeln missachtet, etwa wenn Gruppenmitglieder den Raum verlassen wollen oder es zu ernststen Übergriffen kommt, bei denen Gegenstände zerstört oder Personen verletzt werden.

<sup>27</sup> Beispielsweise endet eine „Reise“ oder es wurde ein „Abschlussfest“ gefeiert oder der „Tag endet“ und alle ziehen sich zurück etc.

<sup>28</sup> Interventionsgründe könnten z.B. sein, dass ein Gruppenmitglied durch das Spielgeschehen ausgelöst die Zuwendung des Leiters braucht, Grundregeln der Gruppe und / oder der Methode nachhaltig verletzt werden, die Gruppe oder Teile der Gruppe in Widerstand gehen und dadurch das Spiel ins Stocken gerät.

<sup>29</sup> Mögliche Techniken werden später im Zusammenhang mit den Praxisbeispielen vorgestellt.

<sup>30</sup> Beispielsweise indem körperlich die Rolle abgeschüttelt wird und jeder der Gruppe verbal erklärt, dass man nicht mehr in der Rolle, sondern wieder derjenige ist, der man im realen Leben ist.

<sup>31</sup> Vgl. Zeintlinger-Hochreiter, K. 1996, S. 76

- Eine personenbezogene Aufarbeitung bezieht sich auf jedes einzelne Gruppenmitglied. Jede/r erzählt seine Spiel-Erfahrungsgeschichte oder wichtige Teile daraus. Er kann ein Feedback aus der Gruppe und / oder vom Leiter bekommen. Es gibt hierbei die Möglichkeit herauszuarbeiten, welches bestimmte Problem oder persönliche Thema durch das Gruppenspiel angesprochen wurde.<sup>32</sup>
- Bei einer prozessorientierten Aufarbeitung wird gemeinsam versucht, die Handlungsverläufe und den Spielprozess insgesamt nachzuvollziehen. Welche unterschiedlichen Phasen, welche wichtigen Entwicklungsschritte hat es im Spiel gegeben?
- Ergänzend zur prozessorientierten tritt die themenzentrierte Aufarbeitung hinzu. Es können die thematischen Schwerpunkte und Motive des Gruppenspiels herausgestellt und besprochen werden. Auf diese Weise wird das ursprüngliche Gruppenthema analysiert und in seinen verschiedenen - gespielten - Interpretationsgehalten aufgefächert.
- Bei einer auf die Gruppendynamik bezogenen Aufarbeitung geht es um die Betrachtung der Beziehungen, welche die Personen im Spiel eingegangen sind. Es wird nach den Kontakten untereinander, nach den Paar- und Gruppenkonstellationen geschaut. Welche zwischenmenschliche emotionale Dynamik hat sich ergeben und welche Aussagen lassen sich vor diesem Hintergrund über die internen Gruppenbeziehungen treffen? Inwiefern können die Rollen und die Verwirklichung (resp. Verhinderung) der Rollen im Spielverlauf Aufschluss geben über die wahren gruppendynamischen Rollen?<sup>33</sup>

In der Auswertungsphase sollen sich prinzipiell alle Gruppenmitglieder zum Spielverlauf und der eigenen Rollenerfahrung äußern. Der Leiter achtet darauf, dass im Bezug auf einzelne Gruppenmitglieder Deutungen und Ratschläge unterlassen werden. Er selbst hält sich mit Rückmeldungen aus seiner Beobachterrolle zurück.

---

<sup>32</sup> Nicht selten führt diese Art der Auswertung zur Anmeldung von Protagonistenspielen.

<sup>33</sup> Die soziometrische Analyse untersucht die zwischenmenschlichen Beziehungen anhand der Kriterien Zuneigung (Sympathie) und Abneigung (Antipathie). Wichtig ist auch zu schauen nach „Anführern“, „Mitläufern“, „Außenseitern“, „Königsmachern“, „Aufrührern“, „Einzelgängern“ usw.

## 1.4 Leitbild, theoretischer Kontext und Zielbestimmung

Das Ziel psychodramatischer Arbeit möchte ich vor dem Hintergrund des Menschenbildes Morenos erklären.

Die Frage nach dem Bild des Menschen ist eine philosophische Frage, bei der wir über uns selbst nachdenken, gleichzeitig über die Menschheit ganz allgemein. Was zeichnet den Menschen aus, etwa gegenüber Gott (der Transzendenz) oder der Natur, was sind seine besonderen Fähigkeiten und Grenzen, was ist seine Bestimmung, wie seine Stellung in der Welt, die ihn umgibt? Beginnend mit der Aufklärung traten neue Fragestellungen hinzu, die den konkreten Menschen betrachteten, wie er im alltäglichen Leben ist, wie er lebt und warum er sich so verhält, wie er es tut. Seither wurden verschiedene Menschenbilder entworfen, anthropologische Bestimmungen vorgenommen, die sich sehr darin unterscheiden, mit welchem wissenschaftlichen Ansatz die Betrachtungen angestellt werden. Ohne Zweifel sind wir selbst von solchen Entwürfen beeinflusst und haben selbst ein eigenes mehr oder weniger klares Bild vom Menschen aus unserer Erfahrung gewonnen, das sich widerspiegelt in unserem Denken, Handeln und im Umgang mit anderen Menschen in unserer jeweiligen Lebenswirklichkeit. Professionelles Handeln in pädagogischen oder therapeutischen Zusammenhängen setzt ein bewusstes Menschenbild voraus und dieses ist bestimmend für den methodischen Ansatz und die Zielrichtung.

Die Frage nach Morenos Menschenbild ist deshalb von Bedeutung, weil er die Menschen auf besondere Weise sieht, sich von traditionellen Vorstellungen weiterentwickelt hat und sich bewusst von anderen Sichtweisen abgrenzt.

### 1.4.1 Das Menschenbild Morenos

Moreno beschreibt den Menschen als ein wunderbares gottgleiches Wesen. Das heißt, er sieht ihn ebenbürtig mit Gott. Er ist nicht nur Teil der Schöpfung, sondern auch Teil des Schöpfers, er ist Schöpfer seiner Realität, seiner Welt und nimmt aktiv am kosmischen Schöpfungsprozess teil. „Die psychodramatische Antwort auf die Behauptung, daß Gott tot ist, besteht darin, daß er leicht wieder zum Leben erweckt werden kann. ... Die Vorstellung von Gott kann in jedem Menschen Gestalt annehmen und sich verkörpern.“<sup>34</sup> Für Moreno sollte der Mensch im Rollentausch mit Gott sein, so dass aus dem „Du-Gott“ ein „Ich-Gott“ wird. Die wichtige immanente Botschaft lautet: Der Mensch kann seine Wirklichkeit selbst gestalten.

Vor allem scheint das Judentum Morenos Ideen vom Menschen stark beeinflusst zu haben.<sup>35</sup> Das jüdische Volk befand sich in seiner Geschichte immer auf der Wande-

---

<sup>34</sup> Moreno, J. L. 1989, S. 42 f

<sup>35</sup> Vgl. dazu Geisler, F. 1991, S. 45 ff

rung durch die Welt, so dass jüdische Menschen an vielen neuen Orten lernen mussten, ihr Leben aktiv in die Hand zu nehmen und ihre Situation in ihrer jeweiligen Umgebung durch Handeln zu verändern. Deswegen entwickelten sie eine Weisheit, die unabhängig von ihrem sozialen Standort ist. Insbesondere hat die jüdische Tradition der Sephardim und Chassidim seine Welt- und Menschenanschauung geprägt. Es handelt sich um zwei bestimmte jüdische Strömungen mit einer eigenen Tradition, die Sephardim schon seit dem 12. Jahrhundert und die Chassidim seit dem 18. Jahrhundert. Die Familie von Moreno gehörte zu den zahlreichen jüdischen Flüchtlingen, die Ende des 19. Jahrhunderts von den Balkanländern nach Wien kamen, und diese waren Sephardim mit chassidischer Tradition. Somit wuchs er in einer traditionellen Großfamilie auf und genoss seit frühester Kindheit eine entsprechende jüdisch-religiöse Erziehung, unter anderem in einer sephardischen Schule. Die Sephardim sehen den Menschen als freies Wesen, das imstande ist, die Wirklichkeit mit Vernunft und Sinnen wahrzunehmen und nach eigenem Willen zu verändern. Die Erfüllung, die aus diesem freien Denken und Handeln erwächst, ist die Freude, wofür der Mensch lebt. Auch die alten Schriften sollten je nach gelebter Zeit und Situation immer neu ausgelegt werden. Dies ist auch ein Grundsatz der Chassidim, die sich von einem primitiven Autoritäts- und Standesdenken losgelöst haben und die radikale Freiheit des Menschen und die Brüderlichkeit aller Menschen proklamierten. Gott wird in jedem in unterschiedlichen Erscheinungsformen gesehen. Diese lebensnahe Tradition hat vermutlich Morenos Idee vom Menschen als Schöpfer genährt. Alle Menschen sollten glücklich miteinander leben und sich gegenseitig unterstützen, um trotz aller Widrigkeiten überleben zu können. Moreno hat in dieser Tradition die Grundlagen vom sozialen Miteinander erfahren, was zum Zentralthema seines Lebens und seiner therapeutischen Arbeit wurde.

Der Mensch ist für Moreno vor allem ein soziales Wesen. Er ist zwar ein einzigartiges Individuum, aber er kann sinnvoll nur in seiner wechselseitigen Beziehung mit anderen Menschen betrachtet werden. Deswegen hat Moreno seine Forschung dem „Zusammen“, der *Begegnung* gewidmet, und ein Therapiekonzept für das Miteinander der Menschen entwickelt. Er versteht unter Begegnung ein sich gegenseitiges Wahrnehmen und Zueinanderhandeln im Hier und Jetzt. Die wichtigste menschliche Äußerung ist für ihn die Aktion in die Welt hinein, die Interaktion mit den anderen. Nur in der Begegnung kann der Mensch sich erfahren und entwickeln, mit seinem Potential von *göttlichen* Eigenschaften. Der Mensch trägt nach Moreno in sich die göttlichen Eigenschaften der *Spontaneität* und *Kreativität* (Schöpferkraft). Er definiert Spontaneität als eine adäquate Reaktion auf neue Bedingungen oder eine neue Reaktion auf alte Bedingungen. Sie ist der ursprüngliche Impuls, der dem Menschen ermöglicht, auf die

verschiedensten Anforderungen seines Umfeldes zu reagieren. Kreativität ist für Moreno die Fähigkeit des Menschen, schöpferisch zu handeln, d.h. seine Wirklichkeit zu gestalten. Sie gibt der Energie der Spontaneität eine Form, so dass der Mensch schöpferisch in seine Umwelt eingreifen kann, im Zusammenwirken mit seinen Mitmenschen. Er wird somit zum Creator, zum *Schöpfer seiner Welt*.

Der gesunde Mensch<sup>36</sup> verfügt aus Morenos Sicht ausreichend und gleichzeitig über diese zwei grundlegenden Eigenschaften (Kreativität und Spontaneität). Die Urenergie der Spontaneität benötigt die „formende Substanz“ der Kreativität, denn Spontaneität ohne Kreativität ist ohne Situationsbezug und kann pathologische Formen annehmen. Andererseits ist Kreativität ohne Spontaneität wirkungslos und führt zu Störungen der Handlungsfähigkeit und zur Einschränkung der Fähigkeit zur Begegnung und zur sozialen Integration. Ein Mensch ist gesund, wenn er eben durch seine Eigenschaften der Spontaneität und Kreativität fähig ist, in seinem sozialen Umfeld (soziales Atom genannt) angemessen zu handeln.<sup>37</sup> Sind aber diese Eigenschaften geschwächt oder nicht genügend entwickelt, ist der Mensch krank. Moreno behauptet sogar, dass nur der spontane, kreative Mensch überleben kann, denn das Überleben in dieser Welt erfordert „kreative Anpassung“ und „kreative Veränderung“.

Rollen sind für Moreno die verschiedenen Verhaltensmöglichkeiten des Menschen im Zusammenspiel mit den anderen, und durch Rollen manifestiert er sein Selbst.<sup>38</sup> In seiner Entwicklung durchlebt er verschiedene Phasen, in denen er immer mehr verschiedene Rollen in seinem Beziehungsnetz erlernen muss. Der Mensch übernimmt von seiner Geburt an ständig verschiedene Rollen. Je älter er wird, und je mehr er in die Welt vorstößt, werden seine Rollen zahlreicher und vielschichtiger. Rollen und die Beziehungen zwischen ihnen sind somit die wichtigsten Erscheinungen in einer Gesellschaft und sie werden daher auch vom soziokulturellen Umfeld bestimmt. Der Mensch muss fähig sein, über viele Rollen zu verfügen und nach Bedarf sich auch davon zu lösen.

Zusammenfassend möchte ich Morenos Menschenbild einzuordnen versuchen. Moreno hat Gesetzmäßigkeiten in Gruppen untersucht und diese auch in seiner Soziometrie beschrieben. Dem Psychodrama stehen jedoch Erklärungen, die den Menschen auf gesetzmäßige Verhaltensweisen reduzieren, entgegen. Von der Freudschen Richtung hat sich Moreno stets abzugrenzen versucht, insofern er sich dem Menschen bewusst als sozialem Wesen zugewandt, sein „Sosein“ in den Kontext der Begegnung

---

<sup>36</sup> Moreno war Arzt. Darum stellt sich für ihn die Frage nach dem gesunden resp. kranken Menschen.

<sup>37</sup> Das heißt, seinen eigenen Bedürfnissen und den Anforderungen seiner Umwelt entsprechend.

<sup>38</sup> Eine ausführliche Darstellung Morenos Persönlichkeitstheorie findet sich in Zeintliger-Hochreiter, K., 1996, S. 122 - 140

mit anderen gestellt hat. Wesentliche psychoanalytische Theoreme wurden von ihm nicht aufgegriffen.<sup>39</sup> Die Richtung des Behaviorismus steht dem psychodramatischen Ansatz gänzlich fern, da sie den Menschen nicht als handelndes Subjekt begreift. Auch findet sich keine Übereinstimmung mit der Ansicht der Persönlichkeitspsychologie, wenn sie den Menschen als konsistenten Charakter beschreibt. Die moderne Entwicklungspsychologie, die lebensräumliche Sozialisationsfaktoren berücksichtigt und den Menschen als aktiv Handelnden, der seine Lebenswelt gestaltet und durch sie zum Gestalter wird, beschreibt, geht von einem Menschenbild aus, das dem psychodramatischen Ansatz gerecht wird und ihm einen fundierten theoretischen Rahmen liefert.<sup>40</sup>

Die Entwicklungspsychologie schaut nicht auf den Menschen, wie er ist, sondern wie er sich entwickelt und lebenslang verändert. Der Mensch durchlebt verschiedene Lebensphasen von der Kindheit bis zum Greisenalter. In jeder Lebensphase verändert er sich, denn er muss sich auf wechselnde neue Lebenssituationen einstellen. Die Entwicklung ist also nicht zu einem bestimmten Zeitpunkt abgeschlossen. Entwicklung wird verstanden als das Ergebnis von verschiedenen Faktoren. Der Mensch wird gesehen als ein handelndes Wesen, er tritt in Interaktion mit der Welt, die ihn umgibt, wodurch es zu Wechselwirkungen kommt. Der Mensch verändert sich, aber er verändert auch seine Lebenswelt und umgekehrt.

Der Mensch ist in eine vorhandene Welt hineingeboren. Gleichzeitig ist er ein weltoffenes, entscheidungsfreies, geschichtliches und wandelbares Wesen. Er schafft sich seine Welt, in der er lebt, selbst. Zu jedem Zeitpunkt des Lebens - abgesehen von extremer äußerer Unfreiheit - gibt es Wahloptionen bezüglich der sozialen und materiellen Umwelt. Der Mensch trifft seine Auswahl nach subjektiven Kriterien, was für ihn persönlich wichtig ist und was nicht.

In jeder Lebensphase muss der Mensch sich bestimmten Entwicklungsaufgaben stellen. Die Bewältigung dieser Aufgaben erfolgt individuell ganz unterschiedlich. Das hängt davon ab, wie jemand sein Handeln im Kontext von Erfahrungen, Interessen, eigenen Deutungen und Umweltbedingungen bestimmt. Entwicklung vollzieht sich also aktiv / interaktiv handelnd. Die Kernaussage lautet: Der Mensch *wird* erst zu dem, was er ist, und entwickelt sich über die gesamte Lebensspanne. Er ist Teil seiner Lebenswelt, die er mitgestaltet, die ihn andererseits selbst verändert.

---

<sup>39</sup> Vgl. dazu Buer, F. und Schmitz, U. 1991 S. 111 ff

<sup>40</sup> Morenos Rollentheorie und die Darlegung der Rollenentwicklung ist nicht zuletzt ein wichtiger Beitrag zur modernen Entwicklungspsychologie.

### 1.4.2 Theoretische Grundlagen

Hinsichtlich der theoretischen Grundlagen des Psychodramas nimmt Morenos Persönlichkeitstheorie einen zentralen Stellenwert ein. Morenos Persönlichkeitstheorie ist aufgrund seines Menschenbildes als Rollentheorie formuliert. Die Persönlichkeit eines Menschen entsteht nach Moreno nicht in einem isolierten Individuum, sondern die Persönlichkeit manifestiert sich in den Rollen, in denen der Mensch handelt.<sup>41</sup> „Das Selbst einer Person bildet sich aus den Rollen, die diese Person bisher in ihrem Leben gespielt hat.“<sup>42</sup> Alle Rollen, in denen ein Mensch seit Beginn seines Leben gehandelt hat, werden als sein *Rolleninventar* bezeichnet; die Rollen, die einem Menschen zu einem bestimmten Zeitpunkt verfügbar sind, nennt Moreno *Rollenrepertoire*.<sup>43</sup>

Die Persönlichkeitsentwicklung eines Menschen ist nach Moreno gleichbedeutend mit seiner Rollenentwicklung. Moreno hat die kindlichen Entwicklungsschritte im Hinblick auf die wachsenden Interaktionsmöglichkeiten des Kindes mit seiner dinglichen und sozialen Umwelt beschrieben.<sup>44</sup> Demnach entwickelt sich ein Kind durch rollenspezifische Interaktionen und Rollenspiele. Moreno unterteilt die frühkindliche Entwicklung in zwei Phasen. In der *Phase des ersten psychischen Universums* unterscheidet das Kind noch nicht zwischen sich und seiner Welt, die es umgibt (Menschen wie Dinge). „Das Kind hat noch kein bewußtes Wissen von der Differenz zu seiner Bezugsperson.“<sup>45</sup> Das Kind erlebt sich mit der Welt ganz verbunden und handelt unbewusst in *psychosomatischen Rollen*. Mit der auftretenden Fähigkeit zu Rollenspielen etwa ab dem achtzehnten Lebensmonat ist der Übergang zur *Phase des zweiten psychischen Universums* gekennzeichnet. Zunächst erkundet und erprobt das Kind im Rollenspiel das Handeln eines anderen durch Nachahmung. Morenos Beschreibung, das kindliche Rollenspiel werde etwa ab dem 24. bis 26. Lebensmonat durch den Rollentausch erweitert, erfährt in der aktuellen Rezeption eine kritische Interpretation. Michael Schacht vertritt die Position, dass der Begriff Rollentausch im Wechselspiel eines zwei- bis dreijährigen Kindes mit seiner Mutter oder seinem Vater nur mit Einschränkung zu verwenden sei, weil die kognitive Kompetenz zur wechselseitigen Perspektivübernahme einer Rolle in die eigene Persönlichkeit beim Kind dieses Alters noch nicht vorhanden sei.<sup>46</sup> „Erst mit 5 – 6 Jahren gelingt es im Spiel allmählich, individuell ausgestaltete, d.h. nicht durch Scripts schematisch vorgestanzte Rollen miteinander zu koordinieren.“<sup>47</sup> Darum spricht Schacht bezüglich dieser Entwicklungsphase von *Rollenwechsel*,

---

<sup>41</sup> Vgl. Zeintlinger-Hochreiter, K. 1996, S. 128

<sup>42</sup> s.o., S. 130

<sup>43</sup> Vgl. s.o., S. 130 f

<sup>44</sup> Vgl. dazu Leutz, G. 1974, S. 38 ff, und Zeintlinger-Hochreiter, K. 1996, S. 172 ff

<sup>45</sup> Zeintlinger-Hochreiter, K. 1996, S. 173

<sup>46</sup> Vgl. Schacht, M. 2003, S. 160 ff

<sup>47</sup> s.o., S. 160

insoweit ein Kind Verhaltensweisen eines anderen (der Bezugsperson) kopiert, dadurch die Bedürfnisse und Wünsche des anderen von den eigenen zu unterscheiden lernt. Das Lernen von Rollen setzt sich in dem Maße fort, wie sich die Lebenswelt des Kindes erweitert und wie sich das kognitive Verständnis für soziale Interaktionen entwickelt. Aus psychodramatischer Sicht wächst mit der Erweiterung der Lebenswelt die Bedeutung von sozialen Rollenerwartungen und Gruppennormen. In Abhängigkeit von der fortschreitenden sprachlichen und kognitiven Entwicklung kann sich das Kind mit diesen Anforderungen im kindlichen Rollenspiel auseinandersetzen und gewinnt zunehmend „Rollendistanz zum eigenen Handeln“<sup>48</sup>. „Es lernt Selbstempfinden und Rollenempfinden voneinander zu differenzieren.“<sup>49</sup> Das Kind lernt fortschreitend seine eigene Umwelt realistisch wahrzunehmen und sich darin bewußt zu orientieren. Das dazu erforderliche Erkennen von *psychischen und sozialen Rollen* ist eng verbunden mit der erweiterten Fähigkeit, „zwischen Realität und Phantasiewelt zu unterscheiden“<sup>50</sup>. Im Rollentausch wird nunmehr die Perspektive eines anderen im Bezug auf die eigene Rolle und mit einem Verständnis für die soziale Situation übernommen.

Morenos Rollenkonzept geht über die in der Soziologie beschriebene soziale Rolle hinaus. Er unterscheidet „soziale Rollen, die die sozialen Dimensionen zum Ausdruck bringen; psychosomatische Rollen, die die physiologischen Dimensionen zum Ausdruck bringen; und psychodramatische Rollen, die die psychologischen Dimensionen des Selbst zum Ausdruck bringen.“<sup>51</sup> Rolle definiert Moreno „als die funktionale Form, die der Mensch in dem spezifischen Moment annimmt, in dem er auf eine spezifische Situation reagiert, an der andere Personen oder Dinge beteiligt sind. ... Die Form wird aus vergangenen Erfahrungen und den kulturellen Mustern der Gesellschaft, in der das Individuum lebt, geschaffen und wird dann durch die spezifische Art seiner Produktivität ausgefüllt.“<sup>52</sup> Mit zunehmendem Alter begegnet der Mensch immer neuen Rollenerwartungen (in der Familie, im Freundeskreis, in sozialen Institutionen wie Kindergarten oder Schule, in Vereinen und Verbänden, in Ausbildungseinrichtungen und im Berufsleben etc.). Jeder Mensch besitzt zu jedem Zeitpunkt einen aufgrund seiner interpersonalen Erfahrungen erworbenen Umfang an individuellen Rollenmustern. Die Möglichkeit, in einer zunächst fremden sozialen Situation in einer für das Individuum neuen Rolle zu handeln, knüpft an der Gesamtheit der individuellen Rollenmuster an. Hinzu kommt die Fähigkeit zu spontanem und kreativem Handeln in der aktuellen Situation, so dass sich ein neues Verhalten entwickeln kann. Ein neues individuelles

---

<sup>48</sup> s.o., S. 197

<sup>49</sup> s.o., S. 197

<sup>50</sup> Zeintliger-Hochreiter, K. 1996, S. 175

<sup>51</sup> Moreno, J. L. 1989, S. 106, vgl. die *Klassen von Rollen* bei Zeintliger-Hochreiter, K. 1996, S. 129

<sup>52</sup> s.o., S. 105

Rollenmuster entsteht dann in Verbindung mit einer oder mehrerer Personen, deren an die Situation gebundene Rollen korrespondierende Gegenrollen darstellen. Beispielsweise ist die Rolle des Schülers für einen Schulanfänger erst durch die Rolle des Lehrers und die Rollen der Mitschüler erfahrbar und dadurch bewusst „spielbar“.

Das eigentliche Rollenhandeln wird also bestimmt von zwei Seiten, der sozialen (kollektiven) Anforderung, die als kulturelles Rollenmuster bezeichnet wird, und der individuellen (freien) Rollengestaltung, die stets mit den individuellen Rollenmustern in Verbindung steht. Moreno unterscheidet hinsichtlich der Freiheit im Rollenhandeln drei Aspekte der Rollengestaltung. Die Übernahme und Verkörperung einer vollständig vorgegebenen Rolle ohne individuelle Freiheit wird von ihm als „role-taking“ bezeichnet. „Role-playing“ unterstellt, dass ein gewisses Maß an freier Gestaltung der Rolle gewünscht wird. „Role-creating“ setzt ein hohes Maß an Gestaltungsfreiheit voraus.<sup>53</sup> Da der Mensch danach strebt, die ihm auferlegten offiziellen Rollen möglichst nach seinen individuellen Vorstellungen zu gestalten, darüber hinaus sich in einer Vielzahl verschiedener Rollen zu entfalten bemüht ist, stellt sich ihm immer neu die Aufgabe einer angemessenen, den vielfältigen Interessen und Bedürfnissen entsprechenden individuellen Rollenübernahme.

Moreno hat das Psychodrama als Methode verstanden, die eine Korrektur der Mangelerscheinungen im Verhalten des Menschen in der Gruppe ermöglicht. Die Wirkung des Psychodramas ist verbunden mit der Darstellung von Rollen, mit den gespielten Szenen und den Interaktionen der Gruppenmitglieder. Der Mensch kann in der Aktion mit den Mitspielern Einsicht über seine Gefühle, Bedürfnisse und Möglichkeiten gewinnen. Dabei werden seine lebensnotwendigen Eigenschaften der Spontaneität und Kreativität geweckt und erweitert und er kann lernen, „Schöpfer seiner Welt“ zu werden und seinen eigenen Platz in der Welt und im Kosmos zu finden. Das Zusammenspiel der Gruppenmitglieder führt zu einer Bereicherung der persönlichen Ausdrucksmöglichkeiten, insofern bisher fremde Rollen oder unbewusste Rollenanteile ausprobiert und verwirklicht werden. „Je mehr verschiedene Rollen jemand im Psychodrama übernimmt (als Hilfs-Ich oder in Gruppenspielen), umso größer wird seine Flexibilität werden und umso mehr Handlungsweisen wird er neu in sein Verhaltensrepertoire aufnehmen.“<sup>54</sup>

Wie im letzten Kapitel schon gesagt, ist der Mensch für Moreno das „Abbild von Gott“, mit all seinen Eigenschaften und Fähigkeiten, und der „gesunde“ Mensch kann das fühlen und dementsprechend leben. Im Psychodrama soll der Mensch lernen, „Gott zu

---

<sup>53</sup> Vgl. Zeintlinger-Hochreiter, K. 1996, S. 128

<sup>54</sup> Zeintlinger-Hochreiter, K. 1996, S. 101

spielen“, indem er auf der Bühne und mit Hilfe der Gruppe ausprobiert, seine eigene Realität zu gestalten. Somit soll ihm geholfen werden, seine natürliche Würde als Mensch zu erkennen und zu leben, indem er befähigt wird, spontan und kreativ sein Leben selbst zu bestimmen, in voller Verantwortung für sich und für die gesamte Welt. Und da Moreno den Menschen nicht als isoliertes Individuum betrachtet, sondern als soziales Wesen, das nur über Begegnung gesunden und sich entfalten kann,<sup>55</sup> ist seine Therapie eine Gruppentherapie und zielt darauf ab, über das persönliche Wachstum die Fähigkeit des Menschen zum Miteinander zu entwickeln. Die Begegnung zwischen Menschen ist der Moment und das aus der Begegnungssituation spontane und kreative Handeln ist der Erfahrungsgrund, aus denen der Mensch seine soziale und individuelle Identität erhält. „Der Mensch erlangt seine größte Identität, wenn er seinen Platz entdeckt, nicht den seines Vaters oder seiner Mutter, sondern seinen eigenen. Im Psychodrama löst er sich von den Vorstellungen seiner Vorbilder und sucht seinen eigenen unverwechselbaren Platz im Kosmos und in der Welt. Er hat als offenes System die Fähigkeit, den Platz schöpferisch und kreativ zu gestalten. Das Lebensprinzip lautet: Der Mensch erfährt handelnd sich und die Welt. Danach folgt die Theoriebildung. Gerade dieser induktive Weltzugang erhält und gestaltet den Menschen zu einem offenen System.“<sup>56</sup>

#### **1.4.3 Persönlichkeitsentwicklung der Einzelnen und positive Gruppenprozesse**

Die allgemeinen Ziele des psychodramatischen Gruppenspiels stehen in einem engen Zusammenhang mit den grundlegenden theoretischen Ausführungen Morenos und lassen sich benennen als Förderung der Persönlichkeitsentwicklung der Einzelnen und Förderung des positiven Gruppenprozesses. Die genauere Zielbestimmung ist abhängig vom Setting, von den äußeren Bedingungen und Zielbestimmungen der Gruppe. Hilfreich dazu ist die Klärung der Handlungs- bzw. Wirkungsebenen.

Auf der Ebene der fachlichen / inhaltlichen Auseinandersetzung mit einem vorgegebenen Thema geht es um die Konstruktion von themenbezogener erlebter Wirklichkeit (auf der Bühne). Damit ist das psychodramatische Gruppenspiel zunächst als Ergänzung zu verstehen zu anderen Methoden der Wissensvermittlung. Das Besondere dabei ist die Überführung des Themas von einer abstrakten, verbalen Form der Auseinandersetzung zu einer lebendigen. Auf der Ebene der Selbsterfahrung ist das Ziel die Reflexion eigener Fragestellungen (Welche alternativen Handlungsmöglichkeiten gibt es für mich?) oder des Gruppenthemas (Was wollen wir erreichen?). Auf der Ebene der tieferen Selbsterfahrung kann es in geschützten Settings darum gehen, die eigene

---

<sup>55</sup> Moreno spricht in diesem Zusammenhang von „Gruppenkatharsis“, vgl. Moreno 1973, S. 83

<sup>56</sup> Geisler, F., 1991, S. 57

Identität bzw. die Gruppenidentität<sup>57</sup> zu reflektieren (Wer bin ich? Wie stehe ich in Beziehung zu meinen Mitmenschen?). In therapeutischen Settings stellt sich die Frage, um welche psychischen Konflikte bzw. Störungen es geht. Hier werden diagnostische Fragen und therapeutische Ziele handlungsleitend sein.

Das gruppenzentrierte Psychodrama wirkt in zwei Richtungen. Es befördert die Kohäsion<sup>58</sup> und somit die Arbeitsfähigkeit der Gruppe und hilft zudem den einzelnen Gruppenmitgliedern, ihren Platz (ihre Rolle, Funktion, Position, ihren Status) in der Gruppe als soziales System mit informellen Strukturen zu finden und zu erkennen. Das psychodramatische Gruppenspiel bietet der Gruppe und den Gruppenmitgliedern einen schützenden Rahmen, innerhalb dessen das jeweilige gruppeninterne Beziehungsgefüge (Anziehung, Distanz, Dominanz, Rivalität, Konflikt, verborgene Gruppenthemen und Beziehungen) direkt bearbeitet werden kann. Durch das Handeln im Gruppenspiel kann jede/r eigenverantwortlich ohne Anleitung<sup>59</sup> sich in verschiedenen Rollen ausprobieren und im Spiel seine Chancen und Risiken in der Gruppe erkunden. Wechselnde Perspektiven (z.B. durch die Übernahme unvertrauter Rollen) fördern die Fähigkeit, sich situativ sozial angemessen verhalten zu können, weil sie dazu führen, sich selbst und die anderen differenzierter wahrzunehmen und zu erleben. „Die Beteiligung am psychodramatischen Prozess begünstigt die Erweiterung des individuellen Rollenrepertoires: Jedermann kann im Spiel genauer erfahren, wie es ist, jemand anders und in einer anderen Rolle zu sein. ... (dadurch) bietet das Psychodrama Gelegenheit, das Leben in einer Vielfalt neuer Situationen kennenzulernen und mit neuen Reaktionen auf alte Situationen zu experimentieren.“<sup>60</sup> Idealtypisch werden Mangel-Phänomene der Rollenentwicklung ausgeglichen, im individuellen Rollenrepertoire fehlende Rollen neu erworben, eingeschränkte Rollen vielseitiger und vergessene Rollen wiederentdeckt.

Mit dem psychodramatischen Gruppenspiel wird die Auseinandersetzung mit einem Thema lebendiger und emotional tiefer. Die Gruppenmitglieder kommen ins Erleben. Sie erleben sich und die anderen als Handelnde und Fühlende in einer bestimmten Rolle. Sie kommen sich damit selbst, ihren Persönlichkeitsanteilen - manchmal gerade den Schattenaspekten - auf die Spur, indem sie sie im Rollenspiel aktiv ausprobieren. Die Gruppe wird insgesamt aktiviert, weil alle gleichzeitig am Geschehen handelnd Anteil nehmen. Das Gruppenspiel führt zudem zu einer Exploration und Vertiefung der internen Gruppenbeziehungen.

---

<sup>57</sup> Gemeint ist hier die inoffizielle Struktur der Gruppe.

<sup>58</sup> Kohäsion bedeutet Zusammenhalt; gemeint ist eine wahrhaftige emotionale Verbundenheit und verbindliche Beziehungsstruktur innerhalb einer Gruppe.

<sup>59</sup> Ohne die direkte Begleitung eines Leiters.

<sup>60</sup> Yablonski, L. 1998, S. 27

## 2. Variationen der Methode Gruppenspiel

In diesem Kapitel möchte ich verschiedene Variationen des psychodramatischen Gruppenspiels vorstellen. Aus meiner Sicht und aus der Erfahrung meiner psychodramatischen Praxis macht es Sinn, die Methode Gruppenspiel der Situation der Gruppe, den jeweiligen Bedingungen und Zielen, und dem gruppenspezifischen Entwicklungsstand der Gruppe anzupassen. Damit wird zugleich erkennbar, dass ich von einem situations- und prozessorientierten Verständnis geleitet bin, was für mich bedeutet, dass die Frage nach der richtigen Methode nicht losgelöst von den jeweiligen Rahmenbedingungen und vom jeweiligen Gruppenprozess beantwortet werden kann. Es ist auch möglich, über die Methode Gruppenspiel in eine bewusste Auseinandersetzung mit den aktuellen Beziehungen innerhalb der Gruppe zu gehen, diese spielerisch zu erleben und zum Gegenstand der Reflexion werden zu lassen. Darum habe ich mich dazu entschieden, keinen Varianten-Katalog aufzustellen, sondern die Methode Gruppenspiel praxisbezogen in unterschiedlichen Kontexten eingebettet darzustellen. Die Beispiele erheben nicht den Anspruch auf Modell-Charakter, sondern sollen die allgemeinen Ausführungen aus der erfahrenen Praxis ergänzen. Alle Gruppenspiele habe ich aus meinen Protokollen entnommen. Entweder war ich selbst in der Leitungs- oder in der Co-Leitungsrolle. Die Namen der Gruppenmitglieder wurden geändert.

### 2.1 Das Gruppenspiel als Methode zum Kennenlernen

#### **Eine Gruppe lernt sich kennen**

#### **Erste Kontaktaufnahmen, Begegnungen in der Start- oder Anfangsphase einer Gruppe**

Die Start-Situation einer Gruppe ist seitens der Teilnehmer gekennzeichnet von Erwartungen, Hemmungen, Unsicherheiten, Fragen, Wünschen, Hoffnungen, Ängsten, Bedürfnissen, Bereitschaft zur Offenheit und zugleich individuellen Schutzmechanismen. Die Gruppe existiert zwar schon offiziell, aber die Beziehungen untereinander sind noch nicht entstanden. Manche Teilnehmer haben ein großes Bedürfnis nach Beachtung und Kontakt, andere versuchen sich zurück zu ziehen und wollen nicht auffallen. Die anfängliche Aufregung zeigt sich auch körperlich.<sup>61</sup> Jede/r geht sehr unterschiedlich mit solchen Situationen um. Zumeist sind Erfahrungen mit ähnlichen Anfangssituationen handlungsleitend. Bewusst oder unbewusst werden erfolgreiche Strategien wiederholt, um sich das Maß an Sicherheit zu schaffen, das erstrebenswert ist, um einen Einstieg in die Gruppe zu finden.

Jetzt suchen die Gruppenmitglieder nach Orientierung in alle Richtungen. Sie wollen Sicherheit im Hinblick auf die Regeln, die in der Gruppe gelten, und auf ihre Stellung innerhalb der Gruppe. Gleichzeitig sucht jede/r den Kontakt zum Leiter, der anfangs

---

<sup>61</sup> z.B. innere Erhitzung oder Erkaltung, Druckgefühl im Bauch oder Brustraum, innere Unruhe usw.

den strukturierenden Part übernimmt und benennt, worum es geht, was die (vorläufigen) Regeln sind, meist am Anfang organisatorische Fragen klärt und durch methodische Vorgaben für ein Mindestmaß an Handlungssicherheit sorgt.

Der Raum ist angefüllt von Vorurteilen<sup>62</sup>, ersten Eindrücken und Phantasien über mögliche Entwicklungen. Gleichzeitig stellt sich dem einen oder der anderen bereits jetzt die Frage, was denken die anderen über mich? Es beschäftigt jeden die Frage, was will ich von mir zeigen, wie kann und will ich mich vorstellen?

In der fortgeschrittenen Anfangssituation geht es darum, mehr Vertrauen und Sicherheit zu schaffen, vielfältige Begegnungen unter den Gruppenmitgliedern zu ermöglichen, ohne gleich Einzelne zu protegieren. Auch sei vor einer Polarisierung von offenen und verschlossenen Teilnehmern gewarnt, denn beides (Offenheit und Verschlossenheit) hat in dieser Situation seine Berechtigung. In der Start- und Anfangsphase kann ein Gruppenspiel dazu dienen, den vielfältigen Bedürfnissen der Gruppenmitglieder einen Entfaltungsspielraum zu geben und den Gruppenbildungsprozess konstruktiv zu befördern. Außerdem kann das Gruppenspiel als Forum verstanden werden, wo sich Themen in den Vordergrund drängen, die im weiteren Verlauf aufgegriffen werden können.

#### Praxisbeispiel: Gruppenspiel „Alles, nur kein Mensch“

<b>Gruppenspielname</b>	Alles, nur kein Mensch
<b>Gruppensituation</b>	Startphase einer Gruppe, noch keine oder wenige interne Gruppenbeziehungen
<b>Gruppenthema</b>	Sich kennen lernen, sich gegenseitig vorstellen, erste Beziehungen knüpfen
<b>Ort der Handlung</b>	undefiniert
<b>Rollenwahlmethode</b>	Spontan selbstgewählte Rollen
<b>Bühnenaufbau</b>	Jeder sucht sich seinen Ort im Raum (auf der Bühne). Keine oder minimale Gestaltungsmittel.
<b>Beginn und Ende der Spielphase</b>	Schneller und direkter Einstieg ins Spiel. Spielende nach ca. 20 Minuten.
<b>Auswertungsrichtung</b>	Personenbezogene Aufarbeitung
<b>Zielvorstellungen</b>	Jeder findet auf seine Weise ins Spiel, kann in seiner Rolle mit möglichst allen anderen in Begegnung kommen, findet einen für seine situative Lage angemessenen emotionalen Ausdruck im Rollenverhalten, zeigt sich im Kontakt mit den Mitspielern offen und lebendig.

Am ersten Wochenende einer Psychodrama-Ausbildungsgruppe wurde in der ersten Arbeitseinheit das Gruppenspiel „Alles, nur kein Mensch“ gemacht. Der Name des

<sup>62</sup> Mit Vorurteilen meine ich alle Vorstellungen, die sich jemand macht über die Gruppe, die Gruppenteilnehmer, die Methode Psychodrama, den Leiter, sein eigenes Verhalten im Hinblick auf die Gruppenteilnahme, *bevor* die Gruppe startet.

Gruppenspiels bezieht sich auf die freie Wahl der Rollen mit der Einschränkung, dass eben keine menschlichen Rollen gewählt werden dürfen. Der Handlungsort war unbedeutend. Die Gruppenteilnehmer/innen wählten sich spontan folgende Rollen: Kamel, Flamingo, Ente, Wind, Sportwagen, Edelstein, Katze, Hund, Elefant, Koala-Bär. Weitere Absprachen gab es nicht. Die Gruppenmitglieder entwickelten aus dem Stegreif heraus ihre Handlungen. Dabei kam es zu schnell wechselnden szenischen Fragmenten und vielseitigen Kontakten unter den Akteuren. Die Auswertung des Gruppenspiels bezog sich auf die Fragen: Was hast du in der Rolle erlebt? Was hat die Rolle mit Deinem Leben zu tun?

Das Gruppenspiel ließ insbesondere durch die Art der Rollen und die Spontaneität persönliche Eigenschaften und unbewusste Seiten sichtbar und erlebbar werden. Die zweite Auswertungsfrage zielte darauf hin, eine Verbindung herstellen zu können zwischen dem Rollenhandeln und der realen Lebenswelt der Gruppenmitglieder. Jede/r konnte so ergänzend oder erklärend etwas über sich erzählen.

#### **Praxisbeispiel: Gruppenspiel „Schiffspassage“**

<b>Gruppenspielname</b>	Schiffspassage
<b>Gruppensituation</b>	Anfangsphase einer Gruppe, noch wenige und lockere interne Gruppenbeziehungen
<b>Gruppenthema</b>	Sich besser kennen lernen, seine Rolle in der Gruppe finden, mit der Gruppe einen gemeinsamen Weg beginnen
<b>Ort der Handlung</b>	Fährschiff
<b>Rollenwahlmethode</b>	Selbstgewählte Rollen
<b>Bühnenaufbau</b>	Das Fährschiff wird auf der Bühne erkennbar, jeder sucht sich seinen Ort auf dem Schiff, der zu seiner Rolle gehört.
<b>Beginn und Ende der Spielphase</b>	Einstieg ins Spiel nach Rollenwahl, kurzem Interview und Bühnenaufbau. Die Gruppe finden im Spiel einen Abschluss.
<b>Auswertungsrichtung</b>	Personenbezogene und gruppenspezifische Aufarbeitung
<b>Zielvorstellungen</b>	Die Gruppenkohärenz wird gestärkt und die gruppeninternen Beziehungen werden enger.

Das erste Gruppenspiel einer psychodramatischen Selbsterfahrungsgruppe fand in der dritten Gruppensitzung statt. Der Leiter<sup>63</sup> schlug ein Gruppenspiel zum Thema „Schiffspassage“ vor und vergewisserte sich der Reaktionen. Die Teilnehmer/innen reagierten unterschiedlich auf den Vorschlag. Armin hatte keine Lust, weil er es anstrengend fand, im Gruppenspiel aktiv werden zu müssen. Jonas hatte spontan Lust. Susanne, Melanie und Thomas konnten sich das Spiel vorstellen. Karolin zögerte etwas, wollte sich aber darauf einlassen. Bea fragte nach den erlaubten Rollen. Der Leiter stellte die Regel auf, dass nur Personen und Tiere besetzt werden dürfen. Bea konnte sich das für sich nicht vorstellen. Thomas und andere bemühten sich, Bea eine „Brü-

<sup>63</sup> Wenn ich Co-Leiter war und nicht selbst das Gruppenspiel geleitet habe, spreche ich aus Gründen der Anonymisierung vom „Leiter“.

cke“ zu bauen. Thomas fragte, ob Bea einen Gegenstand spielen möchte. Bea wäre dazu bereit gewesen, hielt aber die Regelvorgaben des Leiters für unverrückbar. Der Leiter ging auf Beas Wunsch ein und ließ die Gruppe die Regeln zur Rollenauswahl erweitern. Dann fragte er noch mal nach Armins Spielbereitschaft, der nun mitspielen wollte.

Die Gruppenmitglieder wählten sich ihre Rollen und beim Betreten der Bühne wurden vom Leiter an jeden wenige Fragen gerichtet, um die Rollenwahl öffentlich zu klären. Bea wollte einen roten Teppich spielen. Thomas wurde zum Kapitän, Armin ein Lehrer, der sich ausruhen muss. Melanie wollte ein Kobold sein, der Spaß daran hat, über alle Regeln des Anstands hinweg zu springen. Karolin spielte ein Hippie-Mädchen. Susanne gab sich die Rolle eines braven Mädchens mit Lernunterlagen, das ihren Onkel sucht. Jonas wollte im Spiel ein Psychologe sein und den Passagieren bei ihren Problemen helfen.

Bea bestimmte durch die Gestaltung ihrer Rolle den Spielbeginn, legte ein rotes Tuch auf den Boden, über das die Mitspieler gehen mussten, um das Schiff zu betreten. Bea gab aus der Perspektive des „roten Teppichs“ spitze Kommentare zu den Personen ab. Das Spiel entwickelte sich sehr lebendig. Es gab fast bis zum Schluss schnell wechselnde Zweier-Konstellationen. Melanie wirbelte als Kobold durch den Raum und überschritt bei manchen Grenzen. Es wurde ihr Schiffshaft angedroht und es kam zu Handgemengen. Vom Psychologen wurde der Kobold angedeutet „übers Knie gelegt“. Bea saß nach ihrem „Intro“ auf einem Stuhl und beschützte ihr Tuch. Wurde es ihr genommen, wartete sie den richtigen Moment ab, bis sie es sich ohne Kontaktaufnahme wiederholen konnte. Susanne und Karolin als Mädchen fanden sich im Spiel, liefen oft Händchen haltend. Sie waren die Einzigen, die das Schiff für eine Zeit verlassen haben und an Land gegangen sind, etwas Abenteuerliches gemeinsam erlebten und anschließend wieder zurück an Bord kamen. Schließlich fanden sich alle Gäste an Deck und kamen langsam zur Ruhe, da die Nacht vorgerückt war. Der Leiter beendete das Spiel mit der Anweisung „Einfrieren“<sup>64</sup> und bat alle, einen Satz zum eigenen Befinden zu sagen, wie es ihnen nun gehe.

Die Auswertungsrunde begann mit den Einstiegsfragen: Was hast du aus Deiner Rolle gemacht? Mit wem warst du in Kontakt? Von den Gruppenmitgliedern wurde die Lebendigkeit des Spiels herausgestellt. Lust und Energie waren im Raum. Die Rollen wurden intensiv ausgespielt, teilweise mit anderen Verläufen als ursprünglich gedacht. Karolin wollte provozieren und nahm sich als fürsorgliche Freundin des anderen Mädchens (Susanne) an. Armin gab seinen Ruheplatz im Laufe des Spiels auf. Jonas

---

<sup>64</sup> Die Anweisung „Einfrieren“ bedeutet, dass alle in ihrem Handeln innehalten sollen.

rannte den Passagieren als Psychologe nach, denn keiner wollte seine Hilfe in Anspruch nehmen. Zum Schluss verfiel er mit dem Kobold dem Drogenrausch. Bea wirkte auf die anderen verunsichernd. Auf Nachfrage bestätigte sie, dass sie in ihrer Rolle im Spiel präsent war. Allerdings wollte sie im weiteren Spielverlauf keinen direkten Kontakt eingehen.

Die erkennbaren Widerstände einzelner Gruppenmitglieder bei der Entscheidungsfindung hatten sich im Spiel erneut gezeigt. Sie richteten sich nicht allein gegen den Leiter, sondern auch gegen eine Kontaktaufnahme zu anderen und gegen eine Integration in die Gruppe. Zu diesem Zeitpunkt war die Gruppenkohärenz noch gering ausgebildet. Das lässt sich zum einen dadurch erklären, dass erst am Ende dieser Sitzung eine verbindliche Entscheidung zur kontinuierlichen Teilnahme an der Gruppe eingefordert wurde und einzelne Gruppenmitglieder ängstlich und gehemmt waren, mit anderen spontan in Kontakt zu treten.

## 2.2 Das Gruppenspiel als Bearbeitungsform des Gruppenthemas

### Eintauchen in die Welt des gemeinsam Unbewussten

#### Eine Gruppe geht auf Entdeckungsreise

Das Gruppenthema ist sicher nicht gleich zu setzen mit dem offiziellen Thema, womit sich eine Gruppe bewusst beschäftigt.<sup>65</sup> Es ist auch nicht dadurch zu identifizieren, nur weil mehrere Gruppenmitglieder sich mit ähnlichen eigenen Themen auseinandersetzen wollen. Der Begriff Gruppenthema bezieht sich auf das manchmal mehr, manchmal weniger verborgene Interesse der Gruppe als Wirkfaktor. In der Anfangssituation ist es – wie für alle selbstverständlich – das Kennenlernthema (das Interesse, sich kennen zu lernen) in all seinen Spielarten.<sup>66</sup> Das Gruppenthema entwickelt eine Eigendynamik, gespeist von gruppendynamischen Energien, inhaltlichen und emotionalen Impulsen. Es ist ein ständiger Begleiter des Gruppenprozesses. Im positiven Sinne wirkt es auf die Gruppe motivierend, stabilisierend, verbindend. Es kann aber auch zu einem störenden Gespenst werden, wenn es sich symptomatisch beispielsweise als Chaos, Widerstand, Lähmung oder Aggression äußert. Wenn sich das Gruppeninteresse deutlich bemerkbar macht und die Arbeitsfähigkeit einer Gruppe beeinträchtigt wird, stellt sich sehr schnell die Frage, was in der Gruppe los ist? Diese zunächst etwas hilflos wirkende Frage zielt dennoch sehr präzise auf das verborgene Gruppenthema. Um die Arbeitsfähigkeit der Gruppe wieder zu erlangen, muss das Gruppenthema geklärt und angemessen bearbeitet werden.

Will die Gruppe ihrem Gruppenthema auf die Spur kommen, kann es dadurch gelingen, sich verbal über Deutungen, was wohl das Thema der Gruppe sei, auszutauschen. Manche Gruppenmitglieder verfügen über die Fähigkeit, in Ich-Botschaften das Gruppen-Interesse auszudrücken, sie machen sich dadurch zu Protagonisten des Gruppenthemas. Oftmals sind es auch die inoffiziellen Führer einer Gruppe, die das Gruppenthema bestimmen, indem sie durch ihre Haltung oder ihr Verhalten die anderen Gruppenmitglieder und somit die ganze Gruppe beeinflussen.

Wenn die Leitung sich am Prozess einer Gruppe orientiert, ist das verborgene Gruppenthema ein wichtiger Anhaltspunkt für das weitere methodische und thematische Vorgehen. Das psychodramatische Gruppenspiel als gruppenzentrierte Methode bezieht sich ausdrücklich auf das Gruppenthema, fokussiert die Gruppenmitglieder auf das Gruppen-Interesse. Das unbewusste Gruppenthema wird zum offiziellen Thema, bestenfalls zum Gruppenspielthema und dadurch dem bewussten Erleben aller Beteiligten zugänglich.

---

<sup>65</sup> Anders herum kann es durchaus stimmen, dass das offizielle Thema das Gruppenthema aufgreift.

<sup>66</sup> Je nachdem ist das Interesse mal oberflächlicher oder tiefergehender, mal sachbezogen oder persönlich etc.

Auf dem Weg zum Gruppenspielthema stellt der Leiter die Frage, was das Thema der Gruppe sei. Die Gruppenmitglieder können ihre Ideen äußern und die Gruppe wählt ihr Thema. Hilfreich und unterstützend sind hierbei Techniken, die unbewusste Zugänge eröffnen. Wer über das mögliche Gruppenthema nur nachdenkt, sich ihm lediglich kognitiv zu nähern versucht, wird mit dem emotionalen Nerv der Gruppe nicht in Berührung kommen und sich schnell in Interpretationen verirren.

### Praxisbeispiel: Die Gruppe spielt ihr Märchen

<b>Gruppenspielname</b>	Märchen
<b>Gruppensituation</b>	Die Gruppenteilnehmer erleben ein starkes Bedürfnis nach emotionalem Halt in der Gruppe. Die Gruppe möchte sich ihrer „Gruppenseele“ vergewissern und einen Ausdruck ihrer inneren Verbundenheit finden.
<b>Gruppenthema</b>	Wir als Gruppe. Wir gehören zusammen. Die Gruppe als Familie. Gehöre ich dazu?
<b>Ort der Handlung</b>	Im Märchenwald
<b>Rollenwahlmethode</b>	Jede/r übernimmt die Rolle, die er in der Erzählphase des Märchens eingebracht hat.
<b>Bühnenaufbau</b>	Die Gruppe gestaltet die Bühne gemeinsam.
<b>Beginn und Ende der Spielphase</b>	Vor der Spielphase gibt es eine Erzählphase, in der alle zusammen eine Phantasie-Geschichte erfinden. Die Geschichte wird nachgespielt und über das erzählte Ende hinaus weitergespielt. Das Gruppenspiel-Ende entwickelt sich aus dem Gruppenspielprozess heraus.
<b>Auswertungsrichtung</b>	prozessorientierte und personenbezogene Aufarbeitung
<b>Zielvorstellungen</b>	Die Gruppenmitglieder erleben sich als „verwandten Teil“ der Gruppe und begegnen ihren „Familienrollen“. Die Gruppe entdeckt ihre harmonischen und konflikthaftern internen Beziehungen.

Dieses Gruppenspiel wurde von einer Psychodrama-Ausbildungsgruppe im fortgeschrittenen Verlauf des ersten Ausbildungsjahres gemacht. Die Leiter-Entscheidung zu diesem Gruppenspiel beruhte auf der Überlegung, an dieser Stelle des Gruppenprozesses das Gruppenthema zu bearbeiten.

Der Leiter schlug der Gruppe vor, ein Märchen zu erfinden und als Gruppenspiel zu spielen. Der Vorschlag wurde mit großer Freude aufgegriffen.

Unter Anleitung legten sich alle sternförmig auf den Boden, die Köpfe in der Mitte zusammen. Mit geschlossenen Augen wurde ein Märchen gemeinsam erfunden, indem jede/r Passagen oder auch nur Sätze spontan aussprechen und so den Erzählfaden aufgreifen und weiterentwickeln konnte. Der Leiter begann mit dem märchentypischen Einstieg: Es war einmal ...

In der Erzählphase entstand folgendes Märchen:

Eine kleine Schildkröte schlüpft und fällt auf dem Weg zum Meer in ein Loch. Auf dem Rücken liegend wird sie von einem Wurm am Bauch gekitzelt. Eine Welle spült die

Schildkröte aus dem Loch ins Meer. Ein Zebrafisch stupst sie an und fragt sie nach ihrem Namen. Sie hat keinen Namen: Vielleicht treffe ich jemanden, der mir einen Namen gibt. Der Zebrafisch verweist sie an den Karpfen, den sie suchen soll. Da mischt sich eine Flunder ein und berichtet, dass bei den Menschen die Kinder getauft werden und die Eltern den Kindern den Namen geben. Der Zebrafisch will daraufhin die kleine Schildkröte Sidonie nennen, die Flunder Zora, doch die kleine Schildkröte findet beide Namen unpassend. Der Karpfen kommt und erstarrt. Er ist zwar weise, weiß aber so spontan auch keine Lösung des Problems. Da macht ein Wal sein Maul auf und verschluckt alle Fische gemeinsam. Im Magen des Wals ist es dunkel. Ein bereits im Wal befindlicher Leuchtfisch bietet seine Fähigkeit an, Licht zu erzeugen. Durch einen Schluckauf werden alle Fische wieder aus dem Wal gespien. Der Delphin Flipper kommt herbei und bietet seine Hilfe an. Die kleine Schildkröte ist traurig und sagt, sie habe immer noch keinen Namen. Der Delphin gibt ihr zur Antwort: Du musst dir selber einen Namen geben. Er nimmt die kleine Schildkröte auf seinen Rücken und bringt sie zurück zum Strand, wo sie aus dem Ei geschlüpft ist. Dort trifft sie auf ihre Geschwister und fragt sie: Wisst Ihr, wie ich heiße? Im Hintergrund sind die Schildkröteneltern und hören die Rufe ihrer Kinder, kümmern sich aber nicht weiter darum.

An dieser Stelle beendete der Leiter die Erzählphase mit den Worten: Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.

Die Rollen wurden so besetzt, dass diejenigen, die eine neue Rolle in der Erzählung eingeführt hatten, diese Rolle auch übernahmen. Die anderen bekamen die restlichen Rollen von der Gruppe vorgeschlagen. Aufgabe war nun, die erzählte Geschichte zu spielen, anschließend war Improvisation erlaubt.

Zunächst spielte die Gruppe ihr Märchen aus der Erinnerung nach, dann entwickelte sich folgende Weiterführung im Rollenspiel:

Der Wurm gab der Schildkröte den Namen Karalina, das heißt: Freundin des Wurms. Es wurde der Vorschlag gemacht, eine Party mit den Fischen zu feiern. Doch der Zebrafisch wollte den Wurm fressen. So konnte es keine Party geben. Der Zebrafisch sollte vom Wal vorher gefressen werden. Der Wal bot dem Wurm seinen Rücken an, der Zebrafisch traute sich nicht in seine Nähe. Vater und Mutter wollten nicht mitfeiern. Sie seien zu alt und außerdem hätten sie gerade mal 200 kleine Schildkrötenkinder. Wo sollte das hinführen, jedem Kind einen Namen zu geben? Während alle Fische sangen („Wenn bei Capri die rote Sonne im Meer versinkt ...“) schiefen die Eltern auf einem abgelegenen Stein. Der Leuchtfisch und der Karpfen sprachen die Eltern noch mal an. Sie wollten wissen, warum sie sich so verhalten? Die Eltern antworteten, bei 200 Ge-

schwistern könnten sie nicht erkennen, wer wer ist, wozu auch? Es wurde Nacht und alle Tiere kuschelten sich zusammen und schliefen ein.

Die Auswertung bezog sich zunächst auf die Frage: Was habe ich in meiner Rolle erlebt? Danach ging es um eine prozessorientierte Auswertung: Was war die Ausgangssituation? Was ist im Verlauf der Geschichte passiert? Wie ging das Märchen aus? Zuletzt wurde über die Frage gesprochen: Was will uns das Märchen über uns als Gruppe erzählen?

## 2.3 Das Gruppenspiel als Bearbeitungsform des Seminarthemas

### Welche persönlichen Bezüge gibt es zum Seminarthema?

#### Die Gruppe findet einen lebendigen Zugang zum vorgegebenen Thema

Auf der Ebene der thematischen Auseinandersetzung bietet die Methode Gruppenspiel einen lebendigen und persönlichen Zugang. Diese der Methode innewohnende Stärke macht das Lernen zu einem Erlebnis und die didaktischen Überlegungen können neben der Frage nach der Vermittlung reiner Wissensinhalte erweitert werden auf persönliche Ziele. Die Seminarteilnehmer erkunden ihre Innenwelten im Beziehungsgefüge der Gruppe. Sie entdecken dabei ihre persönlichen Anteile auf das Thema bezogen. Das Interesse bleibt dadurch nicht nur abstrakt auf kognitive Zugänge beschränkt, sondern ergreift die ganze Persönlichkeit. Der thematische Zusammenhang wird vertieft und in den Kontext der Gruppe gestellt. Vertiefung bedeutet hier, dass ein Lernstoff oder das Thema, das behandelt werden soll, die Lernenden nicht nur äußerlich, sondern auch innerlich erreicht.<sup>67</sup> Die Lernenden setzen sich persönlich in Beziehung und erleben sich im Handeln und können anschließend in der Rückmeldungsrunde persönliche Bezüge (Erfahrungen, Aktionen, Reaktionen, Gefühle) reflektieren.

Schulz von Thun spricht von einer erlebnisaktivierenden Methode, die in dreierlei Richtungen wirkt: „Konkretisierung in Hinblick auf das Thema, Ich-Nähe und Vertiefung in Hinblick auf den Protagonisten und Aktivierung in Hinblick auf die Gruppe.“<sup>68</sup> Konkret wird das Thema durch das Handeln im „Hier und Jetzt“ während der Spielphase. Die Ich-Nähe und Vertiefung passiert durch die Rollenübernahme und das spontane und kreative Interagieren der Gruppenspiel-Akteure. Die Aktivierung der Gruppe bezieht sich nicht allein auf den Wechsel vom Auditorium zum Creatorium, sondern auch auf die „Befreiung“ der Gruppendynamik. Es wirkt wie eine Erlaubnis für ein freies Spiel der Gruppenkräfte. Die Seminar-Teilnehmer (Lernenden) werden nicht mehr vom Dozenten (Lehrenden) diszipliniert - wie ein Orchester von einem Dirigenten auf den gleichen Takt eingestimmt wird - , sie handeln unabhängig und eigenständig als sie selbst im Gruppenprozess.

---

<sup>67</sup> Siehe hier: Stufen der (Ab-)Gehobenheit, der Vertiefung und Emporhebung. Schulz von Thun, F. 1996, S. 56

<sup>68</sup> Schulz von Thun, F. 1996, S. 46

**Praxisbeispiel: Gruppenspiel „Utopia“**

<b>Gruppenspielname</b>	Utopia
<b>Gruppensituation</b>	Die Seminargruppe hat bereits an 3 Tagen hintereinander mit in der beruflichen Weiterbildung üblichen Methoden themenbezogen gearbeitet. Es herrscht eine gute Arbeitsatmosphäre und es gibt eine Bereitschaft, sich auf ein „Experiment“ einzulassen.
<b>Gruppenthema</b>	Das Seminarthema lautet: Persönlichkeitsentwicklung benachteiligter Jugendlicher. An diesem Tag wird das Thema „Zukunft“ aus dem Seminarkonzept heraus vorgegeben.
<b>Ort der Handlung</b>	Auf der Erde im Jahr 3000
<b>Rollenwahlmethode</b>	Eine gelenkte Imagination führt die Teilnehmer/innen in eine utopische Situation und zu einer eigenen imaginierten Rolle.
<b>Bühnenaufbau</b>	Die Gruppe gestaltet die Bühne gemeinsam.
<b>Beginn und Ende der Spielphase</b>	Nach der Imagination erfolgt in der Runde für jede/n ein einführendes Rolleninterview. Dann wird die Bühne gestaltet und der Spielbeginn wird vom Leiter bestimmt. Nach ca. 30 Minuten beendet der Leiter die Aktionsphase.
<b>Auswertungsrichtung</b>	Personenbezogene und thematische Aufarbeitung
<b>Zielvorstellungen</b>	Die Teilnehmer/innen sollen sich mit ihren Zukunftsvorstellungen auseinandersetzen, damit sie in ihrer pädagogischen Arbeit mit den Zukunftsthemen der Jugendlichen bewusst arbeiten können.

Im Rahmen einer einwöchigen Fortbildung für Mitarbeiter in der beruflichen Benachteiligtenförderung (Ausbildungsbegleitende Hilfen) wurde ich für einen Tag als Gastreferent eingeplant. Mein Thema lautete: „Möglichkeiten der Sensibilisierung von und der Auseinandersetzung mit persönlichen Zukunftsfragen anhand von Methoden aus dem Psychodrama.“ Mein Auftrag war, den Seminarteilnehmern ein Verständnis zu vermitteln für die Bedeutung der Zukunftsdimension der Auszubildenden, dass es für sie um mehr geht als nur um den erfolgreichen Ausbildungsabschluss, nämlich um eine existenzsichernde und sinnvolle Lebensperspektive. Da mir nur ein Seminartag zur Verfügung stand, machte ich am Vormittag die Gruppe mit Übungen aus dem Rollentraining mit dem spontanen Rollenspiel vertraut und lud sie dann zu einem psychodramatischen Gruppenspiel zum Thema „Zukunft“ ein.

Zur Einführung in das von mir vorgeschlagene Gruppenspielthema „Utopia“ leitete ich eine gelenkte Imagination an:<sup>69</sup> „Stellt euch die Erde vor vielleicht 10 Jahre später, 50 Jahre, 1000 Jahre in die Zukunft ... wie sieht die Landschaft aus? Wie leben die Menschen? Gibt es andere Wesen? Wie sehen die aus? ... Wer bist du? Wie siehst du aus, was ist deine Aufgabe? Wie lebst du? Was ist dir wichtig? ...“

Das Bild von sich selbst in der imaginierten Vorstellung wurde zur Rollenvorgabe. Um leichter in die Rolle zu finden und diese auch der ganzen Gruppe vorzustellen, machte

<sup>69</sup> Dabei schließen alle Gruppenmitglieder die Augen und lassen innere Bilder entstehen.

ich einführende Rolleninterviews<sup>70</sup> mit jedem. Danach wurde mit den vorhandenen minimalen Möglichkeiten die Bühne eingerichtet.

Das Spiel kam schnell in Schwung. Eine Frauenkommune lebte autark und autonom zusammen, empfing Gäste, lachte viel und übertrug lästige Aufgaben wie Kochen, Putzen usw. an andere. Ein Biotechniker sorgte für die letzten Pflanzen aus der alten Welt. Ein Bauer lebte als Selbstversorger. „Das Sein“ war Hüter der Weisheit und bot Fragenden seine weisen Botschaften an. Zeus war Unternehmer und Monopolist für Sauerstoff, wurde allerdings durch die Botschaft des „Seins“ zur Umkehr berufen, verkaufte sein Unternehmen und fühlte sich vom Druck befreit, fand sehr schnell seine Berufung als „Diener“ der Frauenkommune. Ein Traumverschenker bot seine Dienste an, erhielt zugleich in der Kommune immer neue Träume. Ein mehrere hundert Jahre alter Mann, der als einziger die alte Welt erlebt hatte, saß vor seiner Hütte und wurde als Quelle der Geschichte und Tradition aufgesucht. Eine Frau arbeitete in einer Raumstation, verließ diese, um beim „Sein“ die Wärme (Gefühle) wieder zu entdecken. Zwei Reisende suchten nach einer Heimat, eine eher orientierungslos und verzweifelt, die andere voller Interesse und Neugier.

Die Spielphase musste ich nach ca. 30 Minuten aus Gründen des Zeitmanagements abbrechen. Mit der Aufforderung zu einer Blitzlichtrunde konnte jede/r noch auf der Bühne in der momentanen Spielsituation ein Wort bzw. einen Satz sprechen, wie es ihm / ihr jetzt geht.

Die Auswertung richtete sich auf das Erleben im Spiel und die thematischen Motive: Jeder erzählte, was er in seiner Rolle erlebt hat. Anschließend sammelten wir die Motive zum Thema „Zukunft“ und diskutierten über Transfermöglichkeiten in die Praxisfelder der Gruppenteilnehmer. Ausgehend von der Beschäftigung mit den eigenen Zukunftsthemen gab es ein gewachsenes Interesse an den Zukunftsvorstellungen (Wünsche und Befürchtungen) der Jugendlichen, dem Kleintel der Gruppenteilnehmer.

---

<sup>70</sup> Der Leiter tritt an ein Gruppenmitglied heran und stellt ihm in seiner Rolle Fragen: Würden Sie sich bitte vorstellen. Wie heißen Sie? Wie alt sind Sie? Welche Kleidung tragen Sie? Was machen Sie beruflich? Wie fühlen Sie sich gerade? Wer oder was ist Ihnen im Leben besonders wichtig? ...

## 2.4 Das Gruppenspiel als Weg zur unbekanntem Selbstrolle / Fremdrole

### Selbst- / Fremdwahrnehmung

**Ich wähle mir eine fremde Rolle bzw. mir wird eine Rolle zugewiesen.**

Im längeren Verlauf eines psychodramatischen Gruppenprozesses lernen sich die Gruppenmitglieder immer besser kennen und erfahren sehr persönliche Probleme und Lösungswege. Sie nehmen sich untereinander differenzierter wahr und erkennen die verschiedenen Persönlichkeitsanteile, die Stärken und Schwächen der anderen. Es werden sehr persönliche und offene Rückmeldungen gegeben, die das Selbstbild ergänzen und erweitern.

Der therapeutische Prozess verändert die Menschen, die Persönlichkeit wächst und entwickelt sich auf individuelle Weise. Das eigene aktive Rollenrepertoire wird größer und vielfältiger. Trotzdem werden oftmals ungeliebte, unbeachtete, fremde, abstoßende, tabuisierte, verdrängte, beängstigende, heimliche, peinliche, beschämende, erträumte, Größenwahnsinnige, aggressive, kindliche, transzendente Rollen zurückgehalten. Sie stehen einem nicht unmittelbar zur Verfügung, werden ausgeblendet oder bewusst ignoriert.

Das psychodramatische Gruppenspiel bietet aber auch für diese Rollen eine Bühne und mit der Methode der Rollenzuweisung durch die Gruppe werden sie aus ihrem Schattendasein herausgeholt. Die Gruppenmitglieder werden auf diesem Weg mit ihren Gegenrollen oder unbewussten Rollen konfrontiert und können mit ihnen korrespondieren. Sie können neue Einträge in ihr persönliches Rollentagebuch<sup>71</sup> vornehmen und bereichern ihr aktives Rollenrepertoire.

### Praxisbeispiel: Gruppenspiel „Bahnhof“

<b>Gruppenspielname</b>	Bahnhof
<b>Gruppensituation</b>	Die Gruppenteilnehmer/innen kennen sich gut und haben gegenseitig klare Bilder voneinander. Die gruppensituation ist tragfähig und es herrscht eine Atmosphäre von großem Wohlwollen.
<b>Gruppenthema</b>	Fremdbilder / Wie sehen mich die anderen?
<b>Ort der Handlung</b>	Bahnhofshalle
<b>Rollenwahlmethode</b>	Die Gruppe vergibt die Rollen.
<b>Bühnenaufbau</b>	Die Gruppe gestaltet die Bühne gemeinsam und die Gruppenmitglieder unterstützen sich gegenseitig.
<b>Beginn und Ende der Spielphase</b>	Vor dem Einstieg ins Spiel nimmt die Rollenvergabe einen großen zeitlichen und emotionalen Stellenwert ein. Der Leiter beendet das Gruppenspiel, wenn den Teilnehmern nichts mehr einfällt.
<b>Auswertungsrichtung</b>	Personenbezogene Aufarbeitung
<b>Zielvorstellungen</b>	Die Gruppenmitglieder erkennen Persönlichkeitsanteile, die von ihnen in ihrem Leben nicht oder kaum beachtet werden.

<sup>71</sup> Ein Rollentagebuch ist ein Protokoll über die in einer Psychodramagruppe übernommenen Rollen mit all ihren Implikationen.

Dieses Gruppenspiel fand am Ende des ersten Ausbildungsjahres einer Psychodrama-Ausbildungsgruppe statt. Ich schlug der Gruppe ein Gruppenspiel mit fremdvergebenen Rollen vor und stellte drei Möglichkeiten der Rollenfindung zur Wahl:

- Anti-Rollen = Rollen, die für die jeweilige Person eine „Zumutung“ darstellen (Beispiel: die Harmonie-Süchtige erhält die Rolle des Boxers).
- Rollen, die zu einer Person gut passen.
- Rollen, die in der Person angelegt sind, aber nicht lebendig werden, die ihr gut tun würden, wenn sie in einem Gruppenspiel zur Entfaltung kämen.

Die Gruppe entschied sich für das Setting „Bahnhof“. Dann wurden drei Kissen auf dem Boden ausgelegt, die für die drei Alternativen zur Rollenwahl standen. Die Mehrheit entschied sich für die dritte Variante.

Rollenvergabe: Es wurden für jede/n mindestens drei Rollenvorschläge seitens der Gruppenmitglieder gemacht. Die Gruppe einigte sich über die Rollenzuweisung. Auf diese Weise bekam Anke die Rolle einer Betschwester der Heilsarmee, Michael wurde ein Callboy, Joachim ein Mafioso, Beate ein Model, das Dessous auf einem Laufsteg präsentiert, Patricia eine Künstlerin, die eigene Bilder malt und verkauft, Maria eine total verliebte Braut auf der Suche nach einem passenden Brautkleid, Andrea eine Jung-Managerin, Marc ein Frontsänger einer Boy-Group, Antonia eine Ehefrau, die sich zum 50. Geburtstag einen Callboy leistet.

Die Aktionsphase wurde mit außergewöhnlich großer Lust und Experimentierfreude angegangen. Das Spiel selbst war sehr energiereich, angefüllt von starken Emotionen.

Die Auswertung des Gruppenspiels bezog sich auch auf die Rollenvergabe, weil diese Phase des Gruppenspiels einen sehr großen Stellenwert hatte. Es wurde dabei das jeweilige Selbstbild mit den Fremdbildern abgeglichen. Nicht selten wurden Abweichungen wahrgenommen, die zu Enttäuschungen oder auch positiven Überraschungen führten. Die Auswertungsfragen waren: Wie ist es dir mit der Rollenvergabe gegangen? Wie hat sich die Rolle entwickelt? Was hast du Neues über dich erfahren?

## 2.5 Das Gruppenspiel als Exploration der Gruppensituation

**Wo steht der Einzelne in der Gruppe? Wie sehen die Gruppenbeziehungen aus?**

### **Abbild des Interaktionsgefüges der Gruppe**

Wenn eine Gruppe auf eine längere Zeit hin zusammen bleibt, können Entwicklungsphasen der Gruppe beobachtet werden. In der Gruppenpädagogik ist das Modell von Jutta Malcher bekannt.<sup>72</sup> Im Hinblick auf eine sich verändernde Gruppendynamik und die davon abhängige Arbeitsfähigkeit einer Gruppe hat sie fünf idealtypische Entwicklungsphasen beschrieben.<sup>73</sup> In der *Orientierungsphase* ist noch kein großer Wunsch nach Bindungen, jeder ist noch in seiner Erfahrungswelt. In der *Machtkampfphase* werden gruppeninterne Rollen (Positionen) ausgehandelt und es gibt „Gewinner“ und „Verlierer“. In der *Vertrauthetsphase* stabilisieren sich die Beziehungen zwischen den Gruppenmitgliedern. In der *Differenzierungsphase* wechseln die Rollen aufgrund der differenzierteren Wahrnehmung individueller Stärken und Schwächen bezüglich der Aufgaben oder Themen, mit denen sich eine Gruppe auseinandersetzt. Die *Abschlussphase* bezieht sich auf die Auflösung der Gruppe, die von außen oder innen heraus begründet sein kann.

Morenos Analysen und Beiträge zur Gruppentheorie gehen weit über das rein Deskriptive hinaus. Er betrachtet Gruppen als Systeme, in denen das Verhalten der Einzelnen unmittelbar mit dem Verhalten der anderen Gruppenmitglieder zusammenhängt. Darum zieht die (Rollen-) Verhaltensänderung eines Einzelnen Veränderungen im ganzen System nach sich. Moreno versteht die von ihm entwickelten Verfahren und Regeln der *Soziometrie* als eine Methode zur Erklärung und zur Beeinflussung der Gruppenbildung.<sup>74</sup>

Moreno hat drei Entwicklungsstadien einer Gruppe unterschieden.<sup>75</sup> Das erste Stadium nennt er *Organische Isolation*. Es ist gekennzeichnet durch hohe Selbst- und geringe Fremdbezogenheit der Individuen. Das zweite Stadium der *horizontalen Differenzierung* beschreibt er mit den Phänomenen: Hinwendung zu den anderen Individuen, Erprobung physischer und psychischer Nähe bzw. Distanz. Darauf folgt das Stadium der *vertikalen Differenzierung*, indem sich Personenpräferenzen herausgebildet haben.

Wenn eine Gruppe in das Stadium der vertikalen Differenzierung eingetreten ist, wird die Rollenverteilung und ihre Auswirkung für die Gruppenmitglieder zum inoffiziellen Thema. Die von Moreno dargestellten soziometrischen Verfahren dienen dem Zweck,

---

<sup>72</sup> Ich habe ihr Phasen-Modell in der Gruppenleiterausbildung bei den Pfadfindern kennengelernt.

<sup>73</sup> Vgl. Malcher, J. 1977, S. 43 ff

<sup>74</sup> Vgl. Zeintlinger-Hochreiter, K. 1996, S. 177 ff

<sup>75</sup> Vgl. Moreno, J. L. 1974, S. 73 ff

die informelle Gruppenstruktur aufzudecken und günstige Veränderungen herbeizuführen.<sup>76</sup> Damit verbindet sich das Ziel, die Probleme Einzelner im Interaktionsgefüge der Gruppe abzubilden und sie darin zu unterstützen, eine differenzierte Position zu erreichen, um die Integrationsfähigkeit der Gruppe insgesamt zu verbessern.

In diesem Zusammenhang möchte ich ergänzend auf das Rollenverteilungskonzept von Schindler verweisen, der Grundpositionen in einer hierarchischen Ordnung und in ihrer gegenseitigen Abhängigkeit dargestellt hat.<sup>77</sup> Nach Schindler sind in einer idealen Gruppe die Gruppenmitglieder nicht auf Dauer auf die beschriebenen Positionen festgelegt. Eine lebendige Soziodynamik führt im idealen Fall zu einer hohen Flexibilität der Gruppenmitglieder und Variabilität der Positionen, d.h. jedes Gruppenmitglied wechselt häufig zwischen den verschiedenen Positionen.

Ein psychodramatisches Gruppenspiel kann im Stadium der vertikalen Differenzierung im Sinne einer soziodynamischen Diagnostik zur Exploration der soziometrischen Gruppensituation beitragen.

#### **Praxisbeispiel: Gruppenspiel „Schiffsbesatzung“**

<b>Gruppenspielname</b>	Schiffsbesatzung
<b>Gruppensituation</b>	Die Gruppe hat die Kennenlernphase hinter sich. Es sind Beziehungen zwischen den Gruppenmitgliedern entstanden.
<b>Gruppenthema</b>	Die informelle Gruppenstruktur. Welche Stellung habe ich in der Gruppe?
<b>Ort der Handlung</b>	Ein Schiff
<b>Rollenwahlmethode</b>	Jeder wählt seine Rolle selbst.
<b>Bühnenaufbau</b>	Jeder gestaltet seinen Teil der Bühne.
<b>Beginn und Ende der Spielphase</b>	Der Leiter beginnt die Spielphase, wenn alle mit der Einrichtung fertig sind.
<b>Auswertungsrichtung</b>	Gruppendynamische Aufarbeitung, soziometrische Analyse
<b>Zielvorstellungen</b>	Das Interaktionsgefüge der Gruppe wird sichtbar und jeder erkennt seine Gruppenposition.

Im fortgeschrittenen Verlauf einer Psychodrama-Ausbildungsgruppe wurde der Gruppe ein Gruppenspiel zur Erhellung der Gruppenpositionen vorgeschlagen. Aus der Gruppe kamen drei Ideen, wo das Gruppenspiel stattfinden könnte: im Kindergarten, im Gewächshaus und auf einem Schiff. Die Gruppe entschied sich für die letzte Idee.

Die Rollen wurden von den Gruppenmitgliedern selbst gewählt: Katrin als Wal, Michael als Tourist, Maria als Touristin, Joachim als Fender, Antonia als Schiffseigner (inkogni-

<sup>76</sup> Vgl. Leutz, G. 1986, S. 4 - 27

<sup>77</sup> Schindler, R., 1957, S 308 – 314 Alpha (Führer) versorgt die Gruppe mit Zielen, Handlungsimpulsen und trägt die Verantwortung, Beta (Berater) wirkt beratend und versorgt Alpha mit Energie, Gamma (Mitläufer) führt die beschlossenen Handlungen aus, befriedigt damit Alphas Machthunger und legitimiert seine Machtposition, Omega (Gruppenfeind) ermöglicht Gamma das Erleben seiner Affektivität gegenüber Alpha und internalisiert Konflikte, die nach außen hin gerichtet sind.

to), Marc als Welle, Anke als Ruder, Beate als Ausguck, Brigitte als kleines Kind, Andrea als Gewinnerin einer Reise, Patricia als Maschinistin.

Im Verlauf des Spiels entwickelte sich eine Konkurrenzsituation zwischen zwei Teilgruppen, den „Arbeitern“ und den „Urlaubern“. In beiden Teilgruppen gab es Wortführer und Mitläufer, die sich gegenseitig provozierten.

Die Auswertung bezog sich auf die Fragen: Was hast du in der Rolle erlebt? Mit wem warst du im Kontakt? Was hat das mit Deiner Rolle in der Gruppe zu tun?

In der Auswertungsrunde machten einige Gruppenmitglieder deutlich, dass sie mit ihrer Position in der Gruppe nicht zufrieden sind. Es wurden auch Rückfragen gestellt, wie andere die Position wahrnehmen. Dabei kam es teilweise zu Enttäuschungen und zu Aufdeckungen von Konkurrenz-Konstellationen.

Im Anschluss an das Gruppenspiel wurde mit soziometrischen Aufstellungen weitergearbeitet. Das Bild, die Gruppe als Schiffsbesatzung, diente dabei als Schablone. Bei den Aufstellungen wurde protagonistenzentriert gearbeitet. Jeweils ein Gruppenmitglied sollte sein Bild der Gruppe stellen.

Soziometrische Aufstellungen: Die Gruppe als Schiffsbesatzung

#### 1. Bild von Anke: Traumschiff

Anke als Chef-Steward, auf einem Stuhl stehend, vor ihr auf einem anderen Stuhl Beate als Kapitän, Michael als Barmann, Andrea und Antonia als Stewards, Brigitte und Patricia als Maschinisten, Maria als Köchin, Katrin als Therapeutin, Marc als Matrose, Joachim als Tourist.

#### 2. Bild von Joachim: Forschungsschiff auf dem Weg zum Südpol

Joachim als 1. Offizier, Beate als Kapitän, beide sich gegenüberstehend auf Stühlen. Patricia als Steuerfrau dazwischen sitzend, Michael als Bootsjunge auf dem Vorderdeck, Marc als Pastor, Brigitte als Controller, Anke als Managerin, Katrin als Meeresbiologin, Antonia als Köchin, Andrea als junge, hübsche Studentin, Maria in unbekannter Funktion.

#### 3. Bild von Maria: Piratenschiff

Maria als 1. Pirat, eine Frau, was aber niemand wissen darf. Michael als 2. Pirat, könnte auch Marias Aufgabe übernehmen, heimliche Liebe. Katrin als Hüterin des Goldschatzes, schwer bewaffnet und auch Bewacherin des Schlafgemachs. Brigitte als Aufpasser vor den Rum-Fässern, Antonia als Koch, Joachim als Ausschauhalter nach Schiffen, die man überfallen kann. Patricia und Andrea als Enter-Piraten, Marc als Bewacher und Betreuer der Gefangenen, Beate als Steuermann.

Die soziometrischen Aufstellungen deckten verschiedene Abbilder der soziodynamischen Struktur aus der subjektiven Perspektive einzelner Gruppenmitglieder auf.

In einem weiteren Schritt ging es nunmehr darum, den Gruppenmitgliedern die Möglichkeit zu geben, ihre Wunschrolle zu spielen. Dazu wurde erneut ein Gruppenspiel vorgeschlagen. Diesmal sollten die Gruppenmitglieder ohne Kommunikation untereinander in ihre Rolle finden und spontan ins Spiel übergehen. Erst im Spielgeschehen stellte sich heraus, dass Michael Kapitän, Joachim Navigator, Anke Seglerin, die das Segel in der Hand hält, Patricia Steuerfrau, Beate Ruderfrau, Antonia Köchin, Maria Sicherheitsbeauftragte, Marc Masseur, Andrea Fotografin, Katrin Steuerfrau auf der gegenüber liegenden Seite und Brigitte als Ex-Maschinistin jetzt auf Jobsuche an Deck waren.

Die Auswertungsrunde fokussierte auf die verschiedenen Rollen, die die Einzelnen inne hatten. Welche Rolle wurde als stark oder schwach wahrgenommen? In welcher Rolle hast du dich besonders wohl resp. unwohl gefühlt? Was haben diese Rollen mit deinem Leben zu tun?

## 2.6 Das protagonistenzentrierte Gruppenspiel

### Die Gruppe spielt das Thema des Protagonisten

Diese Variation des Gruppenspiels fällt aus dem Rahmen, weil es sich nicht um ein Gruppenspiel im engeren Sinne handelt. Die Einstiegssituation ist die eines protagonistenzentrierten Psychodramas. Die Anwärmphase lässt noch nicht vermuten, dass es zu einem Gruppenspiel kommen wird. Der Leiter exploriert mit dem Protagonisten auf der Bühne sein Thema. Der nächste Schritt wäre folgerichtig die Inszenierung und Bearbeitung seines Themas mit der Hilfe von Antagonisten. Stattdessen kommt es zu einem Stegreifspiel, an dem alle Gruppenmitglieder teilnehmen und selbst der Protagonist mit unvorhersehbaren Handlungssituationen konfrontiert wird.

Wenn der Leiter erkennt, dass einem Protagonisten aufgrund seines Themas und seiner emotionalen Lage dadurch Stärkung widerfahren sollte, indem die Gruppe sein Thema für ihn bearbeitet, kann er dem Protagonisten den Vorschlag für ein Gruppenspiel machen. Mögliche Gründe für eine solche Leiter-Intervention können nur situativ verstanden werden. Es könnte sein, dass der Protagonist in der momentanen Situation nicht bereit oder fähig ist, der ihm gestellten Aufgabe, seine Wirklichkeit durch Aktion auf der Bühne erlebbar werden zu lassen, nicht gewachsen ist. Es könnte sein, dass das benannte Thema direkt mit seiner Rolle in der Gruppe zusammenhängt. Es könnte sein, dass das Thema für eine akute Krise steht, die von der Gruppe aufgefangen werden kann. Es könnte auch sein, dass der Protagonist ein Thema anspricht, das eine besondere Distanz des Protagonisten als bewussten Schutz nahe legt, wie es bei Missbrauch oder Gewalt sein kann.

Unabhängig von den möglichen situativen Gründen gilt es, dem Protagonisten seine Hauptrolle zu lassen, denn es geht um sein Anliegen, um sein Thema und um seine Katharsis. Er entscheidet sich darum für oder gegen das Gruppenspiel. Er bestimmt das Thema und den Ort der Handlung. Er bestimmt die Rollen der Gruppenmitglieder und gibt Rolleneinweisungen. Er gestaltet die Bühne. Er bestimmt den Anfang und das Ende des Gruppenspiels. Gleichzeitig muss der Leiter mit den anderen Gruppenmitgliedern klären, ob die Spielbereitschaft im Dienste des Protagonisten vorhanden ist, den Protagonisten und die Gruppenspielteilnehmer bis zur Spielphase unterstützen. Der Leiter wird eine erhöhte Aufmerksamkeit auf den Protagonisten richten, sich entweder während der Spielphase als Beobachter zurückziehen oder in seiner Nähe bleiben und ihn unterstützen. Es ist auch denkbar, dass der Protagonist nicht mitspielt, stattdessen mit dem Leiter von der Handlungsbühne zurücktritt und den Spielverlauf von außen betrachtet. Sein Thema wird ihm dann von den anderen Gruppenmitgliedern gespiegelt.

Für die Gruppenmitglieder bedeutet diese Form des Gruppenspiels eine Herausforderung in der Hinsicht, dass sie sich einfühlen müssen in das Thema des Protagonisten und erkennen sollten, was ihm gut tut. Sie improvisieren zwar und werden durch eigene Impulse spontan und kreativ handeln, jedoch stehen ihre Rollen und Handlungen in einem engen Zusammenhang mit der Problemsituation des Protagonisten und werden dadurch bewusst und unbewusst gelenkt.

Die Auswertungsphase ist auf den Protagonisten ausgerichtet, denn das Gruppenspiel hat sein Thema auf die Bühne gebracht. Die Rückmeldungen der Gruppenmitglieder beziehen sich auf das Erlebte in den vorgegebenen Rollen und dienen der Klärung des Protagonisten-Anliegens.

### Praxisbeispiel: Gruppenspiel „Zauberwald“

<b>Gruppenspielname</b> <sup>78</sup>	Zauberwald
<b>Gruppensituation</b>	Ein Teilnehmer hat sein Bearbeitungsanliegen bereits mehrfach vorgebracht, wurde aber von der Gruppe nicht zum Protagonisten gewählt. Er fühlt sich von der Gruppe nicht ausreichend wahrgenommen. Jedoch steht die Gruppe ihm emotional sehr nahe.
<b>Gruppenthema</b>	Sich in den Dienst eines bedürftigen Gruppenmitglieds stellen.
<b>Ort der Handlung</b>	Zauberwald
<b>Rollenwahlmethode</b>	Der Protagonist bestimmt die Rollen der Gruppenmitglieder.
<b>Bühnenaufbau</b>	Der Protagonist gibt klare Anweisungen.
<b>Beginn und Ende der Spielphase</b>	Das Spielgeschehen entwickelt sich aus den im Dialog zwischen dem Leiter und dem Protagonisten erwachsenden Regieanweisungen.
<b>Auswertungsrichtung</b>	Protagonistenbezogene Aufarbeitung
<b>Zielvorstellungen</b>	Der Protagonist erlebt sich als aufgehobenen Teil der Gruppe.

In einer Psychodrama-Ausbildungsgruppe meldete Joachim sein Thema mehrfach an, konnte die soziometrische Wahl aber jedes Mal nicht für sich gewinnen. In dieser Runde erhielt er von den anderen Gruppenmitgliedern viel Aufmerksamkeit und Unterstützung. Der Leiter explorierte Joachims Thema, dass er nicht klar formulieren konnte, mit ihm auf der Bühne sitzend.

Er erzählte, dass er traurig sei, weil seine Frau nicht wahrnehme, wie bedürftig er nach Nähe und Angenommensein sei, besonders weil er gerade unter Zahnschmerzen leide und ein komplizierter Eingriff bevorstehe. Er habe sich an den vergangenen Tagen sehr dünnhäutig gefühlt. Er wirkte ambivalent, ob er sich auf die Bearbeitung seines Themas einlassen wollte oder nicht. Dass er mehrmals nicht als Protagonist von der Gruppe gewählt wurde, habe er als Ablehnung der Gruppe empfunden. Diese Erfahrung habe ihn noch mehr darin bestätigt, dass es ihm nicht gelinge zu zeigen, wie bedürftig nach Aufmerksamkeit und Geborgenheit er zur Zeit gerade sei. Der Leiter

<sup>78</sup> Das Thema des Protagonisten ist sein Bedürfnis nach Geborgenheit.

schlug ihm an dieser Stelle ein Gruppenspiel vor. Er dürfe sich alles wünschen, was er jetzt gut brauchen könnte, ganz so wie im Märchen. Joachim vergewisserte sich durch Blickkontakte in die Gruppe und entschied dann, sich auf diesen Vorschlag einzulassen. Er wünschte sich einen Zauberwald, Märchenfiguren, die ihm wohl gesonnen sind. Er gab sich selbst die Rolle eines kleinen Jungen, der vor einem Haus spielt. Dann vergab er die Rollen an die anderen Gruppenmitglieder: Michael als Fliegenpilz, Patricia und Andrea als Zwerge, Brigitte als Einhorn, Maria als gute Fee, Marc als alter Mann, Katrin, Antonia und Anke als Bäume, der Co-Leiter als böser Wolf.

Die Akteure wurden vom Leiter aufgefordert, im Sinne der knappen Rollenanweisungen zu improvisieren. Der Pilz spielte mit Joachim als kleinen Jungen. Der alte Mann erzählte ihm sein Lieblingsmärchen. Die Zwerge bekochten ihn (sein Lieblingsgericht) und sangen sein Lieblingslied, das Einhorn erfüllte seinen Wunsch, seinen kaputten Roller zu reparieren. Der Wolf kam aus dem dunklen Wald, um ihn zu holen, doch die gute Fee und das Einhorn wehrten den Wolf ab und verzauberten ihn in eine harmlose Kaulquappe. Alle anderen beschützten Joachim als Jungen in der Bedrohungssituation, indem sie sich über ihn beugten, ihn streichelten und trösteten.

Die Auswertungsphase wurde nicht wie sonst bei einer Protagonistenarbeit gestaltet, sondern auf eine Rollenfeedbackrunde beschränkt.

## 2.7 Das Gruppenspiel als Abschlussform

### **Eine Gruppe reflektiert das gemeinsam Erlebte**

#### **Nachspüren, was erlebt wurde, wie es sich anfühlt**

Die letzte Arbeitseinheit einer gemeinsamen Woche oder eines Wochenendes ist für die Gruppe und die einzelnen Gruppenmitglieder der Moment, wo es darum geht, das gemeinsam Erlebte zu reflektieren und voneinander Abschied zu nehmen. Es gibt sehr verschiedene Abschlusstechniken. Besonders häufig wird nur eine verbale Feedback-Runde - mal ausführlicher, mal als Blitzlicht - gemacht. Die Gruppenmitglieder können die für sie wichtigsten Erfahrungen benennen, Stellung beziehen und positive oder negative Rückmeldungen geben. Je nach Ausrichtung und inhaltlicher Zielbestimmung<sup>79</sup> kann es darum gehen, sich bewusst Zeit zu nehmen, offenstehende Themen, ungeklärte Fragen und virulente Beziehungskonflikte anzugehen und zu Lösungen zu finden.

Ich habe erlebt, dass ein Gruppenspiel der Gruppe eine angemessene Form des Ausklangs bieten kann. Wichtig ist dabei, dass keine neuen Themen aufgegriffen oder angestoßen werden, sondern allen Beteiligten bewusst ist: Jetzt geht es dem Ende zu und wir können eine Rolle einnehmen, die zum Epilog passt. Ziel ist es, sowohl die bearbeiteten als auch die noch offenen Themen ausklingen zu lassen, sie sehr wohl wahrzunehmen, aber sie gleichzeitig zu verabschieden.

Das Gruppenspiel als gruppenzentrierte Aktion führt die Gruppenmitglieder wieder mehr zueinander, was etwa nach mehreren Protagonistenarbeiten angemessen sein kann. Protagonisten haben häufig nach der Bearbeitung ihres Themas Schamgefühle gegenüber der Gruppe. Sie fühlen sich schnell isoliert, weil sie meinen, nur sie hätten diese besonderen Probleme. Die Sharings der Gruppenmitglieder sind nicht immer ausreichend, um sich von der Gruppe gut getragen zu fühlen. Hinzu kommt möglicherweise ein Gefühl der Bringschuld, weil die Gruppe einem so viel Aufmerksamkeit gegeben hat. Im abschließenden Gruppenspiel können sich die Einzelnen je nach ihrem Bedürfnis zurückziehen, aber auch wieder in Kontakt mit den anderen gehen und sich als aufgenommenen Teil der ganzen Gruppe erleben. Die verhinderten Protagonisten, die mit ihren Bearbeitungsanliegen nicht zum Zuge kamen, können gegebenenfalls ihren ausgebremsten Energien einen Ausdruck geben und innerlich zur Ruhe finden.

Die Auswertungsphase des Gruppenspiels bezieht sich in dieser Situation nicht nur auf das Spiel, sondern ist gleichsam eine Abschluss-Feedbackrunde. Die Gruppenmitglieder können sich auf das Rollenerleben im Spiel beziehen und Bezüge herstellen zu

---

<sup>79</sup> Vgl. dazu die an anderer Stelle beschriebenen Handlungs- bzw. Wirkungsebenen.

den Fragen: Was war für dich rückblickend wichtig? Mit welchem Gefühl und mit welchen Gedanken gehst du jetzt nach Hause?

### Praxisbeispiel: Gruppenspiel „Zoo am Abend“

<b>Gruppenspielname</b>	Zoo am Abend
<b>Gruppensituation</b>	Am Ende eines Selbsterfahrungswochenendes einer Gruppe <sup>80</sup> , ist die Energie für neue Themen erschöpft. Die Gruppe ist bedürftig nach einem gemeinsamen Abschluss, der sowohl die Protagonisten des Wochenendes als auch die „unbefriedigten“ Gruppenteilnehmer integriert.
<b>Gruppenthema</b>	Bei sich und in der Gruppe zur Ruhe kommen.
<b>Ort der Handlung</b>	Zoo
<b>Rollenwahlmethode</b>	Die Gruppenmitglieder wählen sich ihre Rollen selbst.
<b>Bühnenaufbau</b>	Die Bühne wird sehr minimalistisch nur mit wenigen Stühlen von einzelnen Gruppenmitgliedern gestaltet.
<b>Beginn und Ende der Spielphase</b>	Nach der spontanen Rollenwahl (Blitzlichtrunde) wird die Bühne freigeräumt und das Spiel beginnt organisch. Der Leiter beendet das Gruppenspiel, wenn alle Teilnehmer zur Ruhe gekommen sind.
<b>Auswertungsrichtung</b>	Keine aufwendige Auswertung. Stattdessen ein kurzes Rollenfeedback <sup>81</sup> in Verbindung mit einem Abschluss-Feedback.
<b>Zielvorstellungen</b>	Einen guten Abschluss finden.

Dieses Gruppenspiel wurde in der letzten Arbeitseinheit eines Selbsterfahrungswochenendes gemacht. Am Anfang dieser Arbeitseinheit wurde gefragt, was die Teilnehmer für einen guten Abschluss bräuchten. Aus der Gruppe wurde der Wunsch nach einem Gruppenspiel geäußert. Im Gespräch verständigten sich die Gruppenmitglieder auf eine gemeinsame Form des Abschlusses, die jedem Gruppenmitglied Freiräume gibt, sich nach den eigenen Bedürfnissen einzubringen. Die Idee einer Teilnehmerin, passen würde jetzt die Stimmung im Zoo, wenn die Besucher gegangen sind und sich die Tiere zur Ruhe legen, wurde spontan von allen positiv aufgegriffen. Dann wurden Tierrollen vereinbart mit der Vorgabe, dass sich die „Tiere“ nur mit ihren Tierlauten mitteilen dürfen.

Die Gruppenmitglieder wählten sich ihre Tierrollen selbst, Bea: Hamster, Vera: Löwe, Susanne: Esel, Melanie: Katze, Armin: Kater, Thomas: Schaf, Jonas: Rabe.

Während des Spiels zog sich Bea als Hamster hinter Stühlen zurück. Melanie als Katze leckte ihre Pfoten und ihr Fell, wehrte Annäherungen vom Kater und Schaf ab. Armin als Kater bedrohte zusammen mit Thomas als Schaf den Raben. Jonas als Rabe flog durch den Raum, war oft auf der Flucht, selbst provozierte und neckte er die anderen Tiere, nur dem Esel fächelte er Luft zu. Susanne als Esel trottelte ziellos durch den

<sup>80</sup> ..., die sich bereits über ein viertel Jahr regelmäßig wöchentlich getroffen hat und auch weiterhin regelmäßig treffen wird, ...

<sup>81</sup> Nach diesem Gruppenspiel soll bewusst keine Auswertung stattfinden, die möglicherweise neue Themen bei den Gruppenteilnehmern anrührt.

Raum, schlug manchmal mit den Hufen aus, wenn die Annäherungen anderer Tiere zu weit gingen. Vera als Löwe lag satt an der Wand, jagte zum Ende hin mit der Katze und dem Schaf den nervigen, die Ruhe störenden Raben, um endlich einschlafen zu können. Der Rabe wurde symbolisch betäubt und lag dann am Boden. Das Schaf nahm sich seiner an und streichelte ihn liebevoll zugewandt fortwährend am Bein, was der Rabe genoss. Schließlich schliefen alle Tiere ein und manche begannen zu träumen.

An dieser Stelle wurde das Gruppenspiel abgebrochen. Ich ging zu jedem „Tier“ und ließ jeden einen Satz aus der Situation heraus sagen.

Im Auswertungsgespräch wurde mehrfach geäußert, sich gut in der Gruppe zu fühlen, dass es positiv war, genügend Zeit zu bekommen, die Erlebnisse des Wochenendes nachwirken lassen zu können.

## Ausblick

Seit der Aufklärung kann man einen bedeutsamen Wandel in der Menschheitsgeschichte beobachten, der den Menschen als erkennendes und bewußt handelndes Subjekt ins Zentrum der Aufmerksamkeit stellt. Parallel dazu nahm der Einfluss der beiden grossen Konfessionen als Lebens- und Alltagsorientierung ab. In der heutigen Gesellschaft gibt es nunmehr vielfältige Möglichkeiten, sein Leben individuell zu planen und zu gestalten. Nie zuvor hatten so viele Menschen so viel Zeit und solche materiellen Möglichkeiten, ausgebildete Handlungskompetenzen und psychische Unterstützung, um über ihr Glück und Leiden, über zwischenmenschliche Beziehungen, Lebenswege und -ziele, Berufswünsche, Ängste und Hoffnungen nachzudenken und zu kommunizieren. Wir leben in einer Gesellschaft, in der die individuellen Entscheidungsspielräume gravierend erweitert sind. Die Freiheit des Individuums wird in allen Sozialisationsinstanzen - so wird jedenfalls gerne behauptet - gefördert und gestärkt. Angeblich werden die Kinder heute mit allen notwendigen Kompetenzen ausgestattet, um ihre Persönlichkeit voll ausbilden und zur Geltung bringen zu können.

Die Versprechungen der Moderne, die mit den Begriffen Emanzipation und Mündigkeit verbunden sind, führen heute jedoch aufgrund der erfahrbaren Lebenswirklichkeit immer häufiger zu persönlichen Enttäuschungen. Auf der Suche nach individuell gewünschten und angemessenen Lebensformen und Arbeitsbedingungen müssen Erfahrungen der Orientierungs- und Hilflosigkeit in Kauf genommen werden. Die räumliche wie die soziale Mobilität weichen das Zugehörigkeitsempfinden der Menschen auf. Häufiger Wohnortwechsel behindert die Identifikation mit dem Wohnumfeld. Soziale Herkunftsbeziehungen reißen ab. Tiefgehende und verbindliche Freundschaften und Partnerschaften aufzubauen wird deutlich schwieriger. Vereinsamung und Isolation sind eine nicht mehr nur in Ballungsgebieten zu beobachtende Folge. Umstellungen im Produktionsprozess, die die Fragmentierung in einzelne Arbeitsschritte und die Spezialisierung von Arbeitsbereichen zur Folge haben, erhöhen die Erfahrung der Entfremdung und Austauschbarkeit. Der Arbeitsmarkt vermittelt unter Bedingungen der Massenarbeitslosigkeit verstärkt konkurrenzbedingten Druck. Eine große Anzahl von Menschen wird zeitweise oder sogar dauerhaft aus dem Arbeitsleben und den sozialen Arbeitsbezügen ausgeschlossen.

Mit dem Mehr an lebenspraktischer Freiheit ist ein höheres individuell zu verkraftendes Risiko verbunden. Der Individualisierungsprozess, der die Menschen aus den traditionellen Bindungen herausgelöst hat, geht einher mit tiefgreifenden normativen Verunsicherungen. Politische, kulturelle und moralische Normen sind fragwürdig geworden. Ihnen steht eine weiterhin wachsende Vielfalt möglicher Lebensorientierungen (kulturelle Muster) entgegen. Die Optionenvielfalt verpflichtet das Individuum zur Wahl der

eigenen Lebensform. Identitätsfindung wird infolge der Abschwächung identitätssichernder Lebenswelten und Milieus und mangels trag- und kopierfähiger realer Identitätsfiguren erschwert.

Aus psychodramatischer Sicht ist die Persönlichkeitsentwicklung in der gegenwärtigen Gesellschaft mehr denn je eine wachsende Herausforderung, insofern immer mehr Rollen über die gesamte Lebensspanne erworben werden müssen. Die individuellen Rollenmuster und damit die biographischen Orientierungen gewinnen an Bedeutung gegenüber kulturellen Vorgaben. Selbstreflexion und biographische Bezüge treten an die Stelle, wo Rollenvorgaben nicht mehr bindend sind. Gleichzeitig wachsen die Spannungen zwischen den individuellen Vorstellungen und den Anforderungen (Zumutungen) der Außenwelt.

Das psychodramatische Gruppenspiel kann immer dort, wo es darum geht, Menschen bei ihrer Persönlichkeitsentwicklung zu fördern oder das Zusammenleben und Zusammenarbeiten zu verbessern, einen entscheidenden Beitrag leisten, weil es als Methode dazu dient, das Rollenrepertoire zu erweitern und die Rollenflexibilität zu erhöhen. Angesichts der gegenwärtigen gesellschaftlichen Bedingungen bestätigt sich ganz deutlich Morenos These, dass der Mensch nur aufgrund seiner Spontaneität und Kreativität in der Lage ist sich zu behaupten.

## Literaturangaben

- Bosselmann, R., Lüffe-Leonhardt, E., Gellert, M. (Hg.)  
Variationen des Psychodramas. Ein Praxishandbuch – nicht nur für Psychodramatiker. Verlag Christa Limmer, Meezen 1993
- Brenner, Charles  
Grundzüge der Psychoanalyse. Fischer-Verlag, Frankfurt/M. 1983
- Brenner, Inge et al.  
Das pädagogische Rollenspiel in der betrieblichen Praxis. Windmühle-Verlag, Hamburg 1996
- Buer, Ferdinand  
Lehrbuch der Supervision. Votum-Verlag, Münster 1999
- Buer, Ferdinand (Hg.)  
Morenos therapeutische Philosophie. Leske und Budrich, Opladen 1991
- Buer, Ferdinand / Schmitz, Ulrich  
Psychodrama und Psychoanalyse. In: Buer, F.(Hg.): Morenos therapeutische Philosophie. Leske und Budrich, Opladen 1991, S. 111 – 157
- Fangauf, Ulrike  
Moreno und das Theater. In: Buer, F.(Hg.): Morenos therapeutische Philosophie. Leske und Budrich, Opladen 1991, S. 89 – 107
- Frankl, Herbert  
Über Mead hinaus: Morenos Theorie des alltäglichen und des psychodramatischen Rollenspiels. In: Buer, Ferdinand (Hg.): Jahrbuch für Psychodrama, psychosoziale Praxis und Gesellschaftspolitik. Leske und Budrich, Opladen 1992, S. 19 – 55
- Freud, Sigmund  
Abriß der Psychoanalyse. Fischer-Verlag, Frankfurt/M. 1984
- Geisler, Friedel  
Judentum und Psychodrama. In: Buer, F.(Hg.): Morenos therapeutische Philosophie. Leske und Budrich, Opladen 1991, S. 45 – 68
- Ilijine, V. N.  
Das therapeutische Theater. In: Petzold, H. (Hg.): Angewandtes Psychodrama in Therapie, Pädagogik, Theater und Wirtschaft. Junfermann-Verlag, Paderborn 1972, S. 168-176
- Jüngst, Peter und Meder, Oskar  
Das themenzentrierte Assoziationsdrama als projektives Verfahren der Sozialforschung. In: Buer, Ferdinand (Hg.): Jahrbuch für Psychodrama, psychosoziale Praxis und Gesellschaftspolitik. Leske und Budrich, Opladen 1991, S. 101 – 128
- Krüger, Reinhard T.  
Kreative Interaktion. Tiefenpsychologische Theorie und Methoden des klassischen Psychodramas. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen 1997
- Lensch, Martin  
Spielen, was (nicht) im Buche steht. Die Bedeutung der Leerstelle für das literarische Rollenspiel. Waxmann-Verlag, Münster 2000
- Leutz, Grete  
Psychodrama. Theorie und Praxis. Das klassische Psychodrama nach J.L. Moreno. Springer-Verlag, Berlin, Heidelberg, New York, London, Paris, Tokyo 1986 (korrigierter Nachdruck der 1. Auflage von 1974)
- Malcher, Jutta  
Gruppen – nicht ohne Dynamik. Bardtenschläger Verlag, München 1977

- Martens, Gitta Zur Erweiterung des Rollenspektrums. Theaterpädagogik zwischen Theatertherapie und kultureller Bildung. In: Klein, U. (Hg.): Psychodrama, 4. Jg. 1991, Heft 1, S. 79 – 91
- Moreno, Jacob L. Die Grundlagen der Soziometrie – Wege zur Neuordnung der Gesellschaft. Westdeutscher Verlag, Opladen 1974
- Moreno, Jacob L. Psychodrama und Soziometrie. Edition Humanistische Psychologie im Internationalen Institut zur Förderung der Humanistischen Psychologie, Köln 1989
- Moreno, Jacob L. Gruppenpsychotherapie und Psychodrama. Einleitung in die Theorie und Praxis. Georg Thieme Verlag, 4. Auflage, Stuttgart, New York 1993
- Moreno, Jacob L. Die Spontaneitätstheorie des Lernens. In: Wittinger, Thomas (Hg.): Psychodrama in der Bildungsarbeit. Matthias-Grünwald-Verlag, Mainz 2000, S. 240 – 246
- Oerter/Montada (Hg.) Entwicklungspsychologie. Psychologie Verlags Union, München, Weinheim 1987
- Petzold, Hilarion (Hg.) Angewandtes Psychodrama in Therapie, Pädagogik, Theater und Wirtschaft. Junfermann-Verlag, Paderborn 1972
- Petzold, Hilarion Psychodrama-Therapie. Theorie, Methoden, Anwendungen in der Arbeit mit alten Menschen. Junfermann-Verlag, Paderborn 1985
- Pöhlmann, H. G. Was ist der Mensch? Gütersloher Verlagshaus, Gütersloh 1979
- Schacht, Michael Spontaneität und Begegnung. Zur Persönlichkeitsentwicklung aus der Sicht des Psychodramas. InScenario Verlag, München 2003
- Schindler, Raoul Grundprinzipien der Psychodynamik in Gruppen. In: Psyche 11, Klett-Cotta 1957, S. 308 - 314
- Schneider-Düker, Marianne Über die Bedeutung im Gefüge von Hilfs-Ich-Rollen, Rollen in Gruppenspielen und der Protagonistenrolle im Psychodrama. In: Buer, Ferdinand (Hg.): Jahrbuch für Psychodrama, psychosoziale Praxis und Gesellschaftspolitik. Leske und Budrich, Opladen 1992, S. 57 – 72
- Schulz von Thun, Friedemann Praxisberatung in Gruppen. Erlebnisaktivierende Methoden mit 20 Fallbeispielen. Beltz Verlag, Weinheim, Basel, Berlin 1999
- Weiner, H. B. / Kuepler, A. F. Rollentheorie und Rollenspiel. In: Petzold, H. (Hg.): Angewandtes Psychodrama in Therapie, Pädagogik, Theater und Wirtschaft. Junfermann-Verlag, Paderborn 1972, S. 62 - 77
- Yablonsky, Lewis Psychodrama: Die Lösung emotionaler Probleme durch das Rollenspiel. Klett-Cotta, Stuttgart 1998
- Zeintlinger-Hochreiter, Karoline Kompendium der Psychodrama-Therapie. Analyse, Präzisierung und Reformulierung der Aussagen zur psychodramatischen Therapie nach J.L. Moreno. InScenario Verlag, Köln 1996

Ich versichere, die vorliegende Arbeit selbst verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen verwendet zu haben.

Butzbach, den 28. Februar 2004

Jochen Bindseil