

Wenn reden allein nicht hilft

Rehabilitation im Spannungsfeld zwischen klassischer Psychotherapie und teilhabespezifischem Rollentraining

Dr. Arthur Günthner

40. fdr+sucht+kongress [BundesDrogenKongress]

Berlin, 15. – 16. Mai 2017

Gliederung

- Wir stellen uns vor
- Wir berichten uns gegenseitig über unsere Erfahrungen ...
- Impulsvortrag
 - Teilhabe, Reha, Psychotherapie, Rollenspiel
 - (Psychodrama)
 - Systematik am Beispiel des S-O-R-(K)-C-Modells
- Seminar-Übungen

Wir stellen uns vor: z. B.

- Wie heiÙe ich?
- Was ist mein Beruf?
- Wo arbeite ich? (Institution)
- Was tue ich, was ist meine Funktion?
- Bin ich mit Rollenspiel vertraut?
(passive/aktive Erfahrungen, Training)
- ...

3

Wir berichten uns gegenseitig über unsere Erfahrungen mit ...

- Rollenspiel
- Psychotherapie
- Reha
- Teilhabe

im Rahmen unserer professionellen Arbeit

4

Einführung

- Wieviel kann **Psychotherapie**, sei sie tiefenpsychologisch oder verhaltenstherapeutisch fundiert, zur erfolgreichen **Rehabilitation** kranker und behinderter Menschen beitragen?

5

Einführung

Teilhabe

Psychotherapie



„klassische“
Psychotherapie

Rehabilitation

teilhabe-spezifisches
Rollentraining

Psychotherapie in der Reha: Was sagt die Wissenschaft?

Bottlender M, Köhler J, Soyka M:

Effektivität psychosozialer Behandlungsmethoden zur medizinischen Rehabilitation alkoholabhängiger Patienten.

The Effectiveness of Psychosocial Treatment Approaches for Alcohol Dependence - A Review

Fortschr Neurol Psychiatr 2006; 74(1): 19-31

7

Psychotherapie in der Reha: Was sagt die Wissenschaft?

- Kognitive verhaltenstherapeutische Ansätze eingebettet in ein multimodales Therapieprogramm
- Soziales Kompetenztraining
- Gemeindeprogramme
- Verhaltensverträge
- Motivationsförderung
- Familien-/Paartherapie (VT)

8

Verhaltenstherapie und Rollenspiel: Gemeinsamkeiten

- Rollenspiel bezieht sich auf die Komponenten des **S-O-R-(K)-C** – Modells
 - **S** soziale Situation
 - **O** subjektive Wirklichkeit
 - **R** Rollenverhalten, Spiel, Üben
 - **(K)** Rückmeldung, Feedback
 - **C** Konsequenz

9

Verhaltenstherapie & Rollenspiel

(nach Fliegel, 2009)

- Rollenspiel = VT-Standardmethode
- Integration des Psychodramas in die VT/TP
- Rollenspiel
= **Modell einer realen Problem-Situation**
- Problemsituationen:
 - enthalten eine Vielzahl von mehr oder weniger bevorzugten Lösungen
 - können in der Realität von schwer reversiblen Konsequenzen begleitet sein

10

Verhaltenstherapie & Rollenspiel

(nach Fliegel, 2009)

- **Verhaltensprobe**
 - Einnahme der Position eines Anderen
 - Probieren in entspannter Atmosphäre
 - Ziel: Anwendung in der Realität
- wirklichkeitsnahe Bedingungen
- Einsatz (evidenzbasierter) Lernmethoden
- Modell-Lernen, Beobachtungslernen

11

Verhaltenstherapie & Rollenspiel

(nach Fliegel, 2009)

- **Methodisches Vorgehen**
 - Beschreibung des Problems
 - Festlegung einer spielbaren Situation mit einer oder mehreren Handlungsalternativen
 - Spielen
 - Rückmeldung
 - ggf. erneutes Spielen, und
 - Übertragung (Transfer) in die Realsituation

12

Was fehlt jetzt noch?

Teilhabe

Psychotherapie



„klassische“
Psychotherapie

Rehabilitation

teilhabe-spezifisches
Rollentraining

Teilhabe:

Was sagt das Gesetz? (BMAS, 2017)

- „Behinderten Menschen soll durch Leistungen zur Teilhabe die **volle Teilhabe am gesellschaftlichen Leben** eröffnet werden.“
- „Sie sollen ihr Leben nach ihren **Neigungen und Fähigkeiten** gestalten.“
- „Eine umfassende Teilhabe ist dann erreicht, wenn der behinderte Mensch (wieder) **vollständig in das Leben der Gemeinschaft eingegliedert** ist.“

Leistungen zur Teilhabe (www.bmas.de)

1. Leistungen zur medizinischen **Rehabilitation**
 2. Leistungen zur Teilhabe am **Arbeitsleben** und
 3. Leistungen zur Teilhabe am Leben in der **Gemeinschaft**
- „Zusätzlich erhalten schwerbehinderte Menschen besondere Hilfen.“
 - „**Rehabilitation und Teilhabe** muss als Ganzes, als ein **einheitlicher** Prozess gesehen und durchgeführt werden.“

15

Bundes-Teilhabe-Gesetz (BTG)

- „Menschen mit Behinderung sollen in ihrem Leben mehr **selbst bestimmen** können.“
- „Und sie sollen besser am **Arbeits-Leben** teilhaben können.“
- „Dafür bekommen sie bessere Unterstützung.“
- „Jede Person mit Behinderung bekommt mit dem neuen Gesetz genau die Unterstützung, die sie wegen ihrer Behinderung braucht.“
- Quelle: www.bmas.de

16

Bundes-Teilhabe-Gesetz (BTG)

- §1 Selbstbestimmung und Teilhabe am Leben in der Gesellschaft

- §4 Leistungen zur Teilhabe

(1) Die Leistungen zur Teilhabe umfassen die notwendigen Sozialleistungen, um unabhängig von der Ursache der Behinderung

1. die Behinderung abzuwenden, zu beseitigen, zu mindern, ihre Verschlimmerung zu verhüten oder ihre Folgen zu mildern,

17

Bundes-Teilhabe-Gesetz (BTG)

2. Einschränkungen der Erwerbsfähigkeit oder Pflegebedürftigkeit zu vermeiden, zu überwinden, zu mindern oder eine Verschlimmerung zu verhüten sowie den vorzeitigen Bezug anderer Sozialleistungen zu vermeiden oder laufende Sozialleistungen zu mindern,
3. die Teilhabe am Arbeitsleben entsprechend den Neigungen und Fähigkeiten dauerhaft zu sichern oder
4. die **persönliche Entwicklung ganzheitlich** zu fördern und die Teilhabe am Leben in der Gesellschaft sowie eine möglichst selbständige und **selbstbestimmte Lebensführung** zu ermöglichen oder zu erleichtern.

18

Bundes-Teilhabe-Gesetz (BTG)

- **§5 Leistungsgruppen**

Zur Teilhabe am Leben in der Gesellschaft werden erbracht:

1. Leistungen zur medizinischen **Rehabilitation**,
2. Leistungen zur **Teilhabe am Arbeitsleben**
3. unterhaltssichernde und andere ergänzende Leistungen,
4. Leistungen zur Teilhabe an Bildung und
5. Leistungen zur **sozialen Teilhabe**.

19

Leistungen zur med. Reha (BTG § 42)

(1) Zur medizinischen Rehabilitation von Menschen mit Behinderungen und von Behinderung bedrohter Menschen werden die erforderlichen Leistungen erbracht, um

1. **Behinderungen** einschließlich chronischer Krankheiten abzuwenden, zu beseitigen, zu mindern, auszugleichen, eine Verschlimmerung zu verhüten oder

20

Leistungen zur med. Reha (BTG § 42)

- 2. Einschränkungen** der Erwerbsfähigkeit und Pflegebedürftigkeit zu vermeiden, zu überwinden, zu mindern, eine Verschlimmerung zu verhindern sowie den vorzeitigen Bezug von laufenden Sozialleistungen zu verhüten oder laufende Sozialleistungen zu mindern.

21

Leistungen zur med. Reha (BTG § 42)

(1) Leistungen zur medizinischen Rehabilitation umfassen insbesondere

- 1. Behandlung** durch Ärzte, Zahnärzte und Angehörige anderer Heilberufe, ...
....
- 5. Psychotherapie** als ärztliche und psychotherapeutische Behandlung,
...
- 7. Belastungserprobung** und **Arbeitstherapie**

22

Leistungen zur med. Reha (BTG § 42)

(1) Bestandteil der Leistungen nach Absatz 1 sind auch **medizinische, psychologische und pädagogische Hilfen**, soweit diese Leistungen im Einzelfall erforderlich sind, um die in Absatz 1 genannten Ziele zu erreichen. Solche Leistungen sind insbesondere

1. Hilfen zur Unterstützung bei der **Krankheits- und Behinderungsverarbeitung**
2. Hilfen zur **Aktivierung von Selbsthilfepotentialen**,
...
...

23

Leistungen zur med. Reha (BTG § 42)

5. Hilfen zur **seelischen Stabilisierung** und zur **Förderung der sozialen Kompetenz**, unter anderem durch **Training sozialer und kommunikativer Fähigkeiten** und **im Umgang mit Krisensituationen**,
6. das **Training lebenspraktischer Fähigkeiten** sowie
7. die **Anleitung** und **Motivation** zur Inanspruchnahme von Leistungen der medizinischen Rehabilitation.

24

Gesamtplanverfahren (BTG § 217)

(1) Das Gesamtplanverfahren ist nach folgenden Maßstäben durchzuführen:

1. **Beteiligung des Leistungsberechtigten** in allen Verfahrensschritten, beginnend mit der Beratung,
2. Dokumentation der **Wünsche** des Leistungsberechtigten zu Ziel und Art der Leistungen,

25

Instrumente der Bedarfsermittlung (BTG § 218)

(1) ... Die Ermittlung des individuellen Bedarfes des Leistungsberechtigten muss durch ein Instrument erfolgen, das sich an der **Internationalen Klassifikation der Funktionsfähigkeit, Behinderung und Gesundheit** orientiert ... Beschreibung einer nicht nur vorübergehenden Beeinträchtigung der Aktivität und Teilhabe in den folgenden Lebensbereichen

26

Instrumente der Bedarfsermittlung

(BTG § 218)

1. Lernen und Wissensanwendung,
2. Allgemeine Aufgaben und Anforderungen,
3. **Kommunikation,**
4. Mobilität,
5. Selbstversorgung,
6. häusliches Leben,
7. **interpersonelle Interaktionen und Beziehungen,**
8. **bedeutende Lebensbereiche** und
9. **Gemeinschafts-, soziales und staatsbürgerliches Leben**

27

Psychodrama

- triadische Methode (Moreno, 2008)
 - Psychodrama, Soziometrie, Rollenspiel
- erlebnisorientiertes Verfahren
 - die handelnde und szenische Darstellung inneren Erlebens
- Form der humanistischen Psychotherapie
 - Förderung von Selbstregulations- und Organisationsprozessen auf körperlichen, psychischen und sozialen Prozessebenen (Kriz, 2011)

28

Psychodrama

- Ziel: Aktivierung der Selbststeuerungs- und –heilungskräfte des Patienten
 - in der hic-et-nunc-Situation mithilfe der therapeutischen Beziehung (Stadler, 2014; Stadler & Kern, 2010)
- „Surplus-Realität“: Als-ob-Realität (Bühne, Szene)
- „Szene“: abgeschlossene Handlungssequenz
 - Ort, Zeit, Rollenspieler
- „Rollen“: Handlungs-, Verhaltens-, Erlebensmuster einer Person (-> Persönlichkeit)

29

Psychodrama

- Kreativität: Förderung der Selbstheilungskräfte
- Spontaneität: situationsangemessenes und blockadefreies Handeln
- „Soziometrie“: Messung, Darstellung, Analyse und Intervention zwischenmenschlicher Beziehungen
 - Sozius (lat.) = Gefährte, Mitmensch
 - Metrum (lat.) = Maß
- Begegnung: existentielles Sich-in-Beziehung-setzen
 - Authentizität, gegenseitige Einfühlung

30

Psychodrama

- „Telebeziehung“: Zusammenspiel elementarer Kräfte zwischen Menschen
 - bewusste und unbewusste Anteile im Sinne von Anziehung und Abstoßung
- Wechsel zw. somato-psychischer und meta-perspektivisch-symbolisierender Arbeit (Krüger, 2005)
- regionale Varianten (Länder, Kontinente)
- Formale Varianten
 - Monodrama (Psychodrama ohne Mitspieler)
 - Soziodrama (Problem betrifft gesamte Gruppe)

31

Jakob Levi MORENO (1889-1974)

- Stationen seines Lebens
 - Bukarest, Wien, Berlin, Wien, Beacon/New York
- Medizinstudium, Arzt, Gemeindefarzt, Sozialmediziner, Psychotherapeut
- Philosoph, Existentialist, Expressionist
- Autor, Schriftsteller, Herausgeber
- Religiosität, Nächstenliebe, Begegnung
- Sozialrevolutionär
- Stegreif-Theater (Gründer); (Rollen-)Spiel

32

Jakob Levi MORENO (1889-1974)

- Sociatry, Group Therapy, Inter-Group-Therapy, Psychodrama, Sociometry
- Beacon Hill Sanatorium (*1936)
 - Klinik als therapeutische Gemeinschaft
 - Ausdifferenzierung der Gruppentherapie

33

Theater: klassisch vs Stegreif

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• klassisches Theater<ul style="list-style-type: none">• Nachspielen von „kulturellen Konserven“• Nachahmen: Personen in klassischen Situationen• vorab festgelegte Rollen• Zuschauer: passiv | <ul style="list-style-type: none">• Stegreif-Theater<ul style="list-style-type: none">• kreatives Spielen• spontanes Nachspielen persönlicher Erlebnisse in aktuellen/aktualisierten Situationen• spontan festgelegte Rollen• Zuschauer: aktiv, Mitspieler |
|---|--|

34

Theater: klassisch vs Stegreif

- „klassische“ Pthp
 - Dyade
 - geschützter Raum
 - Couch; Stuhl
 - distanzierte therapeutische Beziehung
- **Gruppentherapie (PD)**
 - Gruppe, Community
 - Bühne; Als-ob-Realität
 - Theater
 - zwischenmenschliche authentische Begegnung

35

Soziometrie

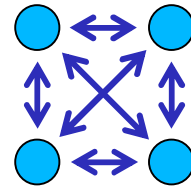
- Netzwerk-Analyse: Messung, Analyse, Interpret.
- das „mathematische Studium psychologischer Eigenschaften der Bevölkerung, mit den experimentellen Methoden und den Ergebnissen, die aus den Anwendungen qualitativer Prinzipien resultieren“
- „Sie beginnt ihre Untersuchung mit der Erforschung der Entwicklung und Organisation der Gruppe und der Stellung der Individuen in ihr.“

36

Formen des Dramas

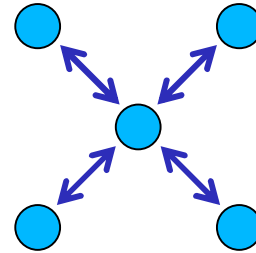
- **Soziodrama**

- Alle involviert



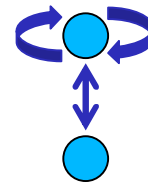
- **Psychodrama**

- protagonisten-zentriert



- **Monodrama**

- ohne Mitspieler
- (ggf. mit Therapeut)



37

Psycho- vs. Sozio-Drama

- **Psychodrama**

- einzelne Person im Vordergrund
- Externalisierung der Wirklichkeit einer Person

- **Soziodrama**

- ganze Gruppe im Mittelpunkt
- Wirklichkeit mehrerer Personen bzw. der Gruppe

38

Soziodrama: Arbeitsformen

- **themen-zentriertes Soziodrama**
 - Sachthemen werden mithilfe erlebnisorientierter Methoden vermittelt
 - Unterformen: z. B. Bibliodrama, Märchenspiel
 - Beispiele: Umgang mit Angst-Situationen;
Umgang mit einer Krisensituation

39

Soziodrama: Arbeitsformen

- **gruppen-zentriertes Soziodrama**
 - klassisches gruppencentriertes Psychodramaspiel
 - Thema: die Gruppe selbst (Kommunikation; Interaktion)
 - Unterformen: z. B. Stegreif-Spiel
 - Wahl/Vorgabe einer Ausgangssituation
 - Handlung zuvor nicht festgelegt
 - Beispiele: Team-Entwicklung (Rollenklärung);
Betriebsausflug (Organisation)

40

Soziodrama: Arbeitsformen

- **sozio-kulturelles Soziodrama**
 - Thema: Dynamik zwischen verschiedenen gesellschaftlich relevanten (kollektiven) Rollen
 - Simulation der Dynamik: typische Konfliktlagen; Darstellung der (unterschiedlichen) Positionen; kollektiver Rollentausch (Perspektiven-Wechsel)
 - Unterformen: z. B. in der Bildungs-/Friedensarbeit
 - Beispiele: Rollen/Selbstverständnis/Zusammenarbeit in einer Reha-Einrichtung:
 - Ärzte, Psychologen, Sozialpädagogen, Verwaltung
 - Team – Therapeut – Patient – Angehörige

41

soziales Netzwerk

- „soziales Atom“ (MORENO)
 - im Längsschnitt (Zeitreihe)
 - Im Querschnitt (interpersoneller Vergleich)
- Darstellungsformen
 - Zeichnung
 - Aufstellung
- Funktion
 - Diagnostik (Beziehungswirklichkeit)
 - Intervention

42

soziales Netzwerk

- Oberflächen-Strukturen
 - formelle Strukturen und Beziehungen; denotativ
- Tiefen-Strukturen
 - informelle Strukturen und Beziehungen; konnotativ
 - „inner world outside“
- Beispiele:
 - Organisation / Firma / Arbeitsteam
 - Familie; Nachbarn; Bekannte

43

Rollen-Dimensionen

- Systematik nach ZEINTLINGER-HOCHREITER (1966)
 - kollektive soziokulturelle Stereotypen
 - Vorgegebene individuelle Handlungsmuster
 - Individuell gestaltete, abrufbare Handlungsmuster
 - tatsächliches Handeln in einer aktuellen Situation
- Systematik nach PETZOLD & MATHIAS (1982)
 - kategoriale Rollen
 - aktionale Rollen

44

Rollen-Paarungen

- konkordante Rollen-Paarung
 - Therapeut hat ggü. dem Patienten die gleiche Empfindung wie dieser selbst zu sich
- komplementäre Rollen-Paarung
 - Therapeut hat ggü. dem Patienten eine komplementäre (ergänzende) Empfindung, ist also mit dem Gefühl einer Person aus dem sozialen Netzwerk des Patienten identifiziert
- Beispiel: Missbrauchs-Erlebnis

45

kulturelles Rollen-Atom

- Netz von Rollenbeziehungen um ein bestimmtes Individuum herum
- Beispiel: Rollen-Atom eines Patienten P
 - freundlich, zustimmend, bemüht
 - verheimlichend, ausweichend
 - ablehnend, gereizt, aggressiv

46

Rollen-Aspekte

- Rollen-Entwicklung (lebenslang)
- Rollenkonflikte
 - inter-individuell
 - intra-individuell
- Rollen-Ambiguität
- Rollen-Repertoire

47

Psychotherapie - Psychodrama

- therapeutische Beziehung
- Problem-Aktualisierung
- Lösungsorientierung
- Ressourcen-Aktivierung
- Modell-Lernen, Beobachtungslernen
- Regel-Lernen
- (ggf.) Störungsspezifität

48

Instrumente des Psychodramas

- Protagonist
- Bühne
- Therapeut
- Gruppe
- Mitspieler

49

Protagonist

- szenisch handelnde Darstellung (von Konflikten)
- „als-ob“ im Hier und Jetzt
- Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft
- real, geträumt, imaginiert, phantasiert,
- gewünscht, befürchtet, ambivalent
- persönliche, subjektive Sicht / Wahrheit
- Drehbuch-Autor, Regisseur, Haupt-/Nebendarsteller

50

Bühne

- „Als-ob“-Raum (vgl.: Kinder-Spiel)
- Gestaltung des aktuellen Raums gemäß der persönlichen, subjektiven Inszenierung durch den Protagonisten („Surplus-Realität“)
- Abgrenzung der Bühne vom Zuschauer-Raum
- Unterformen: z. B. Tisch-Bühne

51

Therapeut

- Dramaturg
- Partner des Protagonisten
- Moderator und Begleiter des Prozesses
- Sorgt für die Rahmenbedingungen
- Sorgt für die Einhaltung der Regeln

52

Gruppe

- „Therapie in der Gruppe, durch die Gruppe für die Gruppe und der Gruppe“ (MORENO)

53

Mitspieler

- Hilfs-Ichs
- Rollen-Zuweisung (durch den Protagonisten)
- Eindoppeln (Protagonist spricht in der Rolle des Mitspielers über sich selbst)
- Rollenwechsel
- ggf. Doppelgänger des Protagonisten
- ggf. professionelle (geübt) Hilfs-Ichs

54

Mitspieler

- Rollenfeedback
 - Was habe ich in der Rolle erlebt?
- Sharing
 - Was teile ich mit dem Protagonisten an Erfahrung?
- Identifikationsfeedback
 - Mit welcher anderen Rolle – außer der des Protagonisten – habe ich mich während des Spieles identifizieren können?
- Im Einzelsetting: ersetzt durch Symbole
 - z. B. Stühle, Kissen

55

Psychodramatische Arrangements

- soziokulturelles Soziodrama
 - Thema: Beziehungen zwischen Gruppen und kollektiven Ideologien
 - Gruppen, klischeehafte Typen, (Sub-)Kulturen und deren wechselhafte Interaktionen
 - z. B. suchtkranke Patienten, Suchttherapeuten

56

Psychodramatische Arrangements

- Clap-Theater
- Playback-Theater
- Fluid Sculptures
- Pairs
- Magic Shop, Basart

57

Psychodrama-Techniken

1. Szenenaufbau
2. Doppeln / Doppelgänger / Stellvertreter
3. Rollenspiel in der eigenen Rolle
4. Spiegeln / Regietechniken
5. Veränderungen im zeitlichen Ablauf

58

Psychodrama-Techniken

6. Maximierung
7. Rollenwechsel / Rollenspiel in der Rolle eines anderen / Rollenfeedback
8. Rollentausch
9. Szenenwechsel und Amplifikation
10. Sharing

59

Systematik am Beispiel des S-O-R-(K)-C-Modells

Lebenswelt

S	Real-Situation
O	Patient/Klient
R	reales Verhalten
(K)	reale Kontingenzen
C	reale Konsequenzen

Rollenspiel

S'	„Als-ob“-Situation
O'	Spieler / Rolle
R'	Rollenverhalten
(K')	geschützte (soz.) Kontingenzen
C'	soziale (vermittelte) Konsequenzen

VT und Rollenspiel in der Reha

- Welche Real-Situationen kann ich im Rollenspiel abbilden? [S – S']
- Welche persönlichen Eigenschaften kann ich im Rollenspiel beeinflussen? [O – O']
- Welche alltagsrelevanten Verhaltensweisen kann ich im Rollenspiel therapeutisch verändern? [R – R']
- Welche alltagsrelevanten Konsequenzen kann ich im Rollenspiel abbilden/ändern? [C – C']
- Welche alltagsrelevanten Konsequenzen kann ich im Rollenspiel abbilden/ändern? [K – K'] 61

Herzlichen Dank !