

Weber, Matthias und Stadelmann, Stephanie

Verwendung von Geschichtenergänzungsaufgaben zur OPD-KJ-Strukturdiagnostik

Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie 60 (2011) 1, S. 27-40

urn:nbn:de:bsz-psydok-51770

Erstveröffentlichung bei:

Vandenhoeck & Ruprecht WISSENSWERTE SEIT 1735

<http://www.v-r.de/de/>

Nutzungsbedingungen

PsyDok gewährt ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit dem Gebrauch von PsyDok und der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Kontakt:

PsyDok

Saarländische Universitäts- und Landesbibliothek
Universität des Saarlandes,
Campus, Gebäude B 1 1, D-66123 Saarbrücken

E-Mail: psydok@sulb.uni-saarland.de
Internet: psydok.sulb.uni-saarland.de/

Verwendung von Geschichtenergänzungsaufgaben zur OPD-KJ-Strukturdiagnostik

Matthias Weber und Stephanie Stadelmann

Summary

Application of Story Stems to the Diagnosis of the Axis "Structure" of OPD-CA

The continued play of story stems, introduced by a diagnostician, can add to the diagnostic of the axis "structure" of the OPD-CA in a useful way. Story stems (e. g. the MacArthur Story Stem Battery (MSSB) or the Attachment Story Completion Task (ASCT)) are already used in different research fields and in the clinical context. In this article we propose the administration of story stems, which are supposed to represent certain mental skills. A case study will demonstrate the possibility to complement the evaluation of the axis "structure" by symbolic play with story stems.

Prax. Kinderpsychol. Kinderpsychiat. 60/2011, 27-40

Keywords

OPD-CA – psychodynamic diagnostic – story completion tasks – play narratives

Zusammenfassung

Geschichtenergänzungsaufgaben (story completion tasks), wie z. B. die MacArthur Story Stem Battery (MSSB) oder die Attachment Story Completion Task (ASCT) werden in verschiedenen Forschungsbereichen sowie in der Klinischen Diagnostik erfolgreich eingesetzt. Sie können auch für die Operationalisierte Psychodynamische Diagnostik im Kindes- und Jugendalter (OPD-KJ) eine sinnvolle Ergänzung darstellen. Im vorliegenden Beitrag soll gezeigt werden, dass sich anhand der Geschichtenergänzungsaufgaben bestimmte psychische Fähigkeiten im Sinne der OPD-KJ Achse Struktur abbilden lassen. An einem Fallbeispiel wird das Vorgehen zur Einschätzung der Achse Struktur auf der Basis von Geschichtenergänzungsaufgaben demonstriert.

Schlagwörter

OPD-KJ – psychodynamische Diagnostik – Geschichtenergänzungsverfahren – Spielnarrative

1 Hintergrund

Im Manual der OPD-KJ spielt die Verwendung des Symbolspiels im Kleinkind- und Latenzalter eine große Rolle, da sich damit wichtige Informationen zur Konflikt- und Strukturachse gewinnen lassen.

Die psychische Struktur im Sinne der OPD-KJ bezieht sich auf das Konzept der psychischen Struktur von Rudolf (1993) und umfasst die drei Dimensionen „Steuerung“, „Selbst- und Objekterleben“ und „Kommunikative Fähigkeiten“ (Tab. 1). Sie stellt ein Theorem eines ganzheitlichen Gefüges von Erlebnis- und Handlungsbereitschaften auf der Basis von Interaktionserfahrungen dar. Struktur besteht somit aus potentiellen psychischen Fähigkeiten, auf die das Individuum zurückgreifen kann und die in relativ stabilen mentalen Repräsentationen verankert sind.

Tabelle 1: Dimensionen der Achse Struktur OPD-KJ

Dimension Steuerung	Dimension Selbst- und Objekterleben	Dimension Kommunikative Fähigkeiten
Negativer Affekt	Selbsterleben	Kontakt
Selbstgefühl	Selbst- und Objektdifferenzierung	Entschlüsselung fremder Affekte
Impulssteuerung	Objekterleben	Kommunikative Funktion eigener Affekte
Steuerungsinstanzen	Empathie und objektbezogene Affekte	Reziprozität
Konfliktbewältigung		Internalisierte Kommunikation

Im Symbolspiel gezeigte Szenen stellen Repräsentationen dar, die darauf hinweisen, dass das Kind über potentielle psychische Fähigkeiten verfügt, selbst wenn es sie im Alltag in seinen Lebenskontexten aus unterschiedlichen Gründen nicht einsetzen will und kann. Als Standarduntersuchung wird im OPD-KJ-Manual die Durchführung des Szenotests (von Staabs, 1978) vorgeschlagen, bei welchem der Diagnostiker eine aktive Rolle einnehmen soll. Das Spiel sollte konfrontierende und stützende Elemente enthalten. Auch ohne aktive Rolle des Untersuchers ist die klinische Interpretation der dargestellten Szene aufschlussreich.

Klinische Erfahrungen zeigen, dass manche Kinder sich vom Szenotest wenig inspirieren lassen, in ein szenisches Spiel mit dem Untersucher zu kommen, u. a. weil es auch ein gewisses feinmotorisches Geschick benötigt, die Figuren in verschiedenen Positionen hinstellen. Falls sich dennoch ein szenisches Spiel einstellt – alternativ bleibt ja auch die Möglichkeit, Spielfiguren zu verwenden, die leichter zu handhaben sind (z. B. Playmobil) – ist es der Erfahrung des in der OPD-KJ geübten Diagnostikers überlassen, situativ bestimmte Konflikte und Situationen anzuspielden, die Auskunft über die im Spiel repräsentierten Fähigkeiten (z. B. Empathie, Steuerungsinstanzen, Reziprozität und Umgang mit negativen Affekten) geben.

Eine weitere und hier dargestellte Möglichkeit, psychische Fähigkeiten, repräsentiert im Symbolspiel, erfassen zu können, besteht in der Verwendung von Geschichtenergänzungsaufgaben. Bei dieser Methode werden vom Untersucher standardisierte

Geschichtenanfänge, die eine konflikthafte und/oder hochemotionale Situation beinhalten, vorgespielt. Anhand dieser Geschichtenanfänge wird das Kind zur Auseinandersetzung mit einzelnen psychischen Fähigkeiten, wie z. B. Empathie, aufgefordert. Es ist davon auszugehen, dass die Kinder die Geschichten auf dem Hintergrund ihrer psychischen Fähigkeiten, die mental repräsentiert sind, weiterspielen. Das Kind greift auf der Suche, das vorgespielte emotional belastende Thema zu lösen, auf seine jeweiligen psychischen Strukturanteile, die durch zahlreiche internalisierte und kondensierte Beziehungserfahrungen entstanden sind, implizit zurück. Es zeigt so seine Verfügbarkeit bestimmter psychischer Fähigkeiten.

2 Überblick zur Verwendung von Geschichtenergänzungsaufgaben

Die MacArthur Story Stem Battery (MSSB) von Bretherton, Oppenheim, Buchsbaum, Emde und MacArthur Transition Network Narrative Group (2003) wie auch die Attachment Story Completion Task (ASCT) von Bretherton und Ridgeway (1990) sind Beispiele für Geschichtenergänzungsaufgaben, bei denen Kinder mit verschiedenen Geschichtenanfängen zu konflikthafter Alltagssituationen aus ihrer Beziehungswelt in Familie und mit Gleichaltrigen konfrontiert werden. Geschichtenergänzungsaufgaben eignen sich gut dafür, einen Zugang zur inneren Welt insbesondere von jungen Kindern zu bekommen. Sie ermöglichen es uns, Aufschluss zu bekommen über die Gedanken und Gefühle des Kindes im Zusammenhang mit emotional bedeutsamen Beziehungen, und über die Fähigkeit des Kindes, auf bestimmte Konfliktthemen einzugehen und in logisch strukturierter Weise erzählerisch damit umzugehen.

Bindungstheoretische Arbeiten zur Bedeutung der Repräsentationsebene, Literatur zur Spieltherapie und das Wissen über die kognitive, emotionale und narrative Entwicklung von Kindern haben die Entwicklung der Geschichtenergänzungsaufgaben geprägt (Bretherton, Suess, Golby, Oppenheim, 2001; Bretherton u. Oppenheim, 2003). Während die ASCT verschiedene bindungsrelevante Geschichtenanfänge beinhaltet, anhand derer Bindungsrepräsentationen der Kinder erfasst werden können (Bretherton u. Ridgeway, 1990; Gloger-Tippelt u. König, 2009), beziehen sich die Geschichtenanfänge der MSSB auf ein breiteres Spektrum an Themen zur moralischen Entwicklung (Empathie, Prosoziales Verhalten, Regeleinhaltung) und zu Familienbeziehungen (Loyalität, Verlust, Elterlicher Konflikt, Ausschluss etc.; Bretherton u. Oppenheim, 2003). Die Verfahren wurden für Kinder im Kindergartenalter (ab 3 Jahren) entwickelt, können aber auch bei Kindern im Schulalter gut angewendet werden. Während bei der ASCT ein festes Set an Geschichten vorgegeben wird, richtet sich die Auswahl der Geschichtenanfänge bei der MSSB nach dem Forschungsinteresse. In der Regel werden den Kindern 8-10 Geschichtenanfänge vorgegeben.

Die Geschichtenanfänge sind in ein Spiel mit Figuren einer standardisierten Familie eingebettet. Der jeweilige Geschichtenanfang wird von einem Untersucher in standardisierter Weise bis zu einem „Höhepunkt“ erzählt und das Kind wird dann

aufgefordert, die Geschichte zuende zu erzählen und zu spielen. Die Erzählung des Kindes kann vom Untersucher mittels non-direktiver Kommentare (z. B. passiert noch etwas?) unterstützt werden. Emotionale Unterstützung und eine Sicherheit vermittelnde Atmosphäre sind zudem wichtige Aspekte, die der Untersucher bei der Vorgabe der Geschichtenergänzungsaufgaben zu gewährleisten hat, und die es insbesondere belasteten Kindern erst ermöglichen, sich zu öffnen und in eine thematisch reichhaltige Geschichtenergänzung einzusteigen (Emde, 2007). Die Bedeutung, die dem Verhalten des Untersuchers hierbei zukommt, unterstreicht, dass das Kind beim Geschichtenerzählen nicht nur Erfahrung in Worte übersetzt, sondern dass es seine Erfahrung mit einem Gegenüber austauscht und dass Geschichtenerzählen damit immer auch eine gemeinsame Konstruktion zwischen dem Kind und einem aktiven Zuhörer ist.

Für die Auswertung der Verfahren liegen verschiedene Kodiermanuale vor. Das bekannteste Manual zur MSSB beispielsweise ist das MacArthur Narrative Coding System (MNCS, Robinson u. Mantz-Simmons, 2003), anhand dessen in reliabler Weise Inhaltsthemen und Strukturmerkmale der Geschichtenergänzungen kodiert werden können. Die Kodierung wird anhand von Videoaufzeichnungen vorgenommen.

Mittlerweile belegen zahlreiche empirische Studien zur MSSB und zur ASCT die Validität der Verfahren und zeigen, dass die Inhalte und die Struktur der Geschichten zum einen mit Erfahrungen der Kinder in ihrem familiären Umfeld (z. B. Erziehungsstil, mütterliche psychische Belastung, Misshandlung) zusammenhängen (z. B. Grych, Wachsmuth Schlaefer, Klockow, 2002; Laible, Carlo, Torquati, Ontai, 2004; Oppenheim, Emde, Warren, 1997; Page u. Bretherton, 2001; Toth, Cicchetti, Macfie, Emde, 1997), zum anderen mit internalisierenden und externalisierenden Verhaltensproblemen und mit sozialen Kompetenzen (z. B. Stadelmann, Perren, von Wyl, von Klitzing, 2007; von Klitzing, Kelsay, Emde, Robinson, Schmitz, 2000; Warren, Oppenheim, Emde, 1996). Empirische Studien an nicht-klinischen Stichproben belegen ausserdem den Einfluss von Geschlecht, Alter und kognitiver Kapazität auf Inhalte und Struktur der Geschichten (von Klitzing et al., 2000; Warren et al., 1996).

3 Auswahl von Geschichtenanfängen für die Achse Struktur und deren Auswertung

Für die Verwendung dieser Methode für die OPD-KJ Achse Struktur wurde einerseits auf Geschichten des ASCT und der MSSB zurückgegriffen, andererseits wurden weitere Geschichtenanfänge zur Erfassung der Steuerung („Streit mit Geschwisterchen“, „Scheitern beim Hausaufgabenmachen“, „Warten aufs Mittagessen“) und Empathie („Erkrankung des Geschwisterchens“) entwickelt.

Es empfiehlt sich, insgesamt nicht mehr als acht bis zehn Geschichten zu verwenden. Dies bedeutet, dass nicht für alle vierzehn im OPD-KJ beschriebenen Struktur-Items (Tab. 1) Geschichten verwendet werden können, da dies das Kind ermüdet. Zudem

besteht die Gefahr eines „Abarbeitens“ der einzelnen psychischen Fähigkeiten, was ein dialogisches Geschehen zwischen Kind und Untersucher verhindern könnte.

Der Untersucher kann zudem bei der Vorgabe der Geschichtenanfänge im Rahmen des OPD-KJ durchaus eine aktivere Rolle einnehmen, als dies bei den ASCT- und MSSB-Verfahren vorgesehen ist.

Für manche Fähigkeiten, wie z. B. das Selbsterleben, lassen sich weniger gut einzelne Geschichten verwenden. Hier lässt das Gesamtspiel Aussagen zu. Des Weiteren kann in den Geschichten mehr als eine Fähigkeit angespielt werden, zum Beispiel indem das Kind in seinem Spielnarrativ noch andere Themen anfügt und so Aussagen zu weiteren psychischen Fähigkeiten gemacht werden können. Tabelle 2 zeigt eine Aufstellung der verwendeten Geschichtenanfänge.

Tabelle 2: Geschichtenanfänge und ihre Zuordnung zur Achse Struktur OPD-KJ

Name der Geschichte	vorgespielter Inhalt	Angespielte psychische Fähigkeiten
Streit mit Geschwisterchen	Das Kind wird vom Geschwisterchen heftig vom Stuhl gestoßen, wobei es sich am Fuß weh macht	Umgang mit negativen Affekten, Kommunikative Funktion eigener Affekte
Scheitern beim Hausaufgaben-machen	Das Kind ist alleine zuhause, versteht die Hausaufgaben nicht und ist verzweifelt	Umgang mit negativen Affekten, Selbstgefühl, Internalisierte Kommunikation
Warten aufs Mittagessen	Das Kind freut sich auf sein Lieblingsessen und muss dann noch auf sein Geschwisterchen warten	Impulssteuerung, Steuerungsinstanzen
Kopfweh der Mutter	Die Mutter schaltet wegen Kopfschmerzen das Fernsehen aus und das Kind schaut dann ein Buch an. Sein bester Freund klingelt und will einen spannenden Film mit ihm anschauen	Steuerungsinstanzen
Erkrankung des Geschwisterchens	Das Kind kommt nach Hause und erfährt, dass das Geschwisterchen zuhause sehr krank ist und sieht, wie die Mutter ihren Kopf auf den Tisch legt	Empathie, Entschlüsselung fremder Affekte
Fahrradsturz	Das Kind fällt in der Nähe der Eltern vom Fahrrad, hat Schmerzen und blutet	Kommunikative Funktion eigener Affekte
Monster	Das Kind ist durch komische Geräusche in seinem Zimmer verängstigt und denkt, es ist ein Monster	Kommunikative Funktion eigener Affekte
Abfahrt der Eltern	Die Eltern verabschieden sich von ihren Kindern für einen zweitägigen Ausflug	Kommunikative Funktion eigener Affekte, Internalisierte Kommunikation

Bei der Strukturdimension *Steuerung* werden, wie in der Tabelle 2 ersichtlich, die Geschichtenanfänge „Streit mit Geschwisterchen“, „Scheitern beim Hausaufgaben-machen“, „Warten aufs Mittagessen“ und „Kopfweh der Mutter“ gezielt für die psy-

chischen Fähigkeiten *Umgang mit negativen Affekten, Selbstgefühl, Impulssteuerung, Steuerungsinstanz* eingesetzt.

Bei dem Item *Konfliktbewältigung* werden die gesamten Spiel narrative zur Beurteilung herangezogen und es zeigt sich, welche Abwehrmechanismen das Kind im Umgang mit den vorgespielten sozialen Konflikten und emotionalen Problemen einsetzt, z. B. ob es zahlreiche Verleugnungen verwendet, in dem das Vorgespielte negiert und ungeschehen gemacht wird.

Bei der Strukturdimension *Selbst- und Objekterleben* wird für das Item *Empathie* der Geschichtenanfang „Erkrankung des Geschwisterchen“ verwendet. Die anderen Fähigkeiten wie *Selbsterleben, Selbst- und Objektdifferenzierung* sowie *Objekterleben* lassen sich weniger gut „gezielt anspielen“. Hier wird sich im Symbolspiel, unabhängig von dem Inhalt der vorgespielten Themen, zeigen, ob das Kind unterschiedliche Rollen spielen kann, Figuren auch mit unterschiedlichen Charaktereigenschaften und Merkmalen gespielt werden und unterschiedliche Interessenkonflikte auch ausgehandelt werden. Ebenfalls ersichtlich werden wird, wie gut das Kind zwischen dem Symbolspiel und der Beziehungsebene mit dem Untersucher wechseln kann.

Bei der Strukturdimension *Kommunikative Fähigkeiten* werden die Geschichtenanfänge „Fahrradsturz“, „Monster“ und „Abfahrt der Eltern“ gezielt für die psychischen Fähigkeiten *Kommunikative Funktion eigener Affekte, Entschlüsselung fremder Affekte und Internalisierte Kommunikation* verwendet.

Zwei der hier verwendeten Geschichten (Monster und Abfahrt der Eltern) sind klassische Bindungsgeschichten, die in der ASCT ihre Verwendung finden. Hier wird angespielt, wie der repräsentierte Bindungsstil des Kindes aussieht, ob und wie es Hilfe holen kann, wie es sich auch in seinen Ängsten und Schmerzen den Eltern gegenüber zeigt, bzw. wie die Eltern damit umgehen, und ob es zu einer für das Kind beruhigenden Lösung kommt.

Bisher wurde die Bindung im OPD-KJ-Manual nicht gesondert aufgeführt, sondern diese Thematik ist vor allem auch in der Fähigkeit der kommunikativen Funktion eigener Affekte abgebildet. Angesichts der klinischen Bedeutsamkeit der Bindungsfähigkeit wird dies in einer OPD-KJ-Überarbeitung jedoch berücksichtigt und die Bindung gesondert aufgenommen werden müssen.

Die psychischen Fähigkeiten *Kontakt und Reziprozität* werden anhand des Gesamtspiels einschätzbar. So wird einerseits die Kontaktgestaltung zwischen den Spielfiguren sichtbar, andererseits lassen sich auch im Umgang des Kindes mit dem Untersucher viele Informationen zu dieser Fähigkeit gewinnen. Ebenso deutlich werden wird, ob zwischen den Spielfiguren eine wechselseitige Bezugnahme gespielt wird bzw. ob sich die Reziprozität auch in der Beziehung zum Untersucher zeigt.

Generell gilt es, bei der Bewertung der psychischen Struktur das Weiterspiel aller Geschichtenanfänge zu berücksichtigen. Zwar werden für etliche psychischen Fähigkeiten gezielt Geschichtenanfänge eingesetzt, es kann jedoch auch in den anderen Spiel narrativen Material dazu vorhanden sein. Eine mögliche Beeinflussung der

gespielten Szenen durch interaktive Prozesse zwischen Kind und Untersucher gilt es immer in Betracht zu ziehen.

Bei der Auswertung der vom Kind weitergespielten Geschichtenanfänge für die Achse Struktur sind genaue Kenntnisse des OPD-KJ-Manuals erforderlich. Diese können in Schulungskursen erworben werden. Mit diesen Kenntnissen lassen sich anhand der Spielszenen und des sonstigen erhobenen Materials (Gespräch, Fremdanamnese) die einzelnen Items der psychischen Struktur einschätzen. Dabei ist wichtig festzuhalten, dass das jetzige OPD-KJ-Manual ein klinisches Instrument ist, welches die einzelnen strukturellen Fähigkeiten wie z. B. Empathie für die einzelnen Altersstufen beschreibt. Es gibt zum jetzigen Zeitpunkt jedoch keinerlei exakte Kategorisierungen vor, wie z. B. bei den unterschiedlichen Strukturniveaus (gut, mäßig, schlecht integriert, desintegriert) die Verteilung von unempathischen und empathischen Verhaltensweisen im Symbolspiel auszusehen hätte. Hier unterscheidet es sich in der Vorgehensweise von den Kodierungsmanualen der MSSB und der ASCT, die die quantitative Erfassung bestimmter Merkmale vorsehen.

Die Verwendung von Geschichtenergänzungsaufgaben für die OPD-KJ will die bereits etablierten Instrumente der MSSB und des ASCT nicht ersetzen. Sie kann sich aufgrund der Intention einer klinischen Anwendbarkeit nicht mit den sehr umfassenden Kodierungsmanualen der MSSB (z. B. Erfassung der narrativen Kohärenz, des Erzählstils, der gezeigten Emotionen, Bewertung der Konfliktlösung) oder der ASCT vergleichen lassen. So werden zwar Geschichtenanfänge vorgespielt, die auch in der ASCT verwendet werden, die Auswertung im Sinne der OPD-KJ lässt jedoch keine Aussagen zum genauen Bindungstyp zu, weshalb hier auf die publizierten Geschichtenergänzungsverfahren (z. B. Gloger-Tippelt u. König, 2009) zur Erfassung der Bindungsrepräsentationen zu verweisen ist.

Schließlich ist zu beachten, dass die Verwendung von Geschichtenergänzungsaufgaben nur ein Baustein der OPD-KJ-Diagnostik sein kann. Unerlässlich für die Interpretation der Spielszenen ist der Vergleich mit anderen diagnostisch erhobenen Parametern (z. B. der Anamnese). Der im Symbolspiel gezeigte Umgang mit sozialen Konflikten und emotionalem Stress ist mit den Bewältigungsstrategien im realen Alltagsleben zu vergleichen, weil man das Kind sonst evtl. auch strukturell schwächer einstufen würde. So kann beispielsweise ein Kind, welches in seinem sozialen Alltag seine Impulse situationsadäquat regeln kann, im Spiel deutlich enthemmter wirken. Es kann seine Wünsche mehr zeigen, ohne immer auf das Gegenüber Rücksicht nehmen zu müssen. Bei alleiniger Berücksichtigung des Spiels mit den Geschichtenanfängen würde so die Impulssteuerung schlechter eingestuft.

Genau umgekehrt kann das Spiel zeigen, dass ein schwer verhaltensauffälliges Kind, welches im realen Alltag kein Einfühlungsvermögen zeigt, empathisches Verhalten der einzelnen Spielfiguren spielt. Dies weist auf ein Empathievermögen hin, das in realen Beziehungen nicht gezeigt wird. In der Gesamteinschätzung der Empathiefähigkeit muss man dies sicherlich berücksichtigen, wobei dann die Einschätzung insgesamt besser wäre.

Die gezeigten Spielnarrative, welche bspw. empathische Inhalte aufweisen, weisen auf mentale Repräsentationen solcher psychischer Fähigkeiten hin, unabhängig davon, ob die gespielten Narrative sehr nahe an frühere Erlebnisse herankommen oder ob sie mehr im kreativen Spiel entwickelte Wunschscenarien darstellen.

4 Fallbeispiel

Anhand eines Fallbeispiels wird im Folgenden die Anwendbarkeit der Geschichten-ergänzungsaufgaben für die Einschätzung der OPD-KJ Achse Struktur dargestellt.

Thomas ist ein achtjähriger Junge, der im familiären Umfeld viel Gewalt und Vernachlässigung erlebte. Verschiedene ambulante schulische Integrationsbemühungen scheiterten ebenso wie unterschiedliche Schulheimplatzierungen, da er massive aggressive Durchbrüche gegenüber Kindern zeigte und auch eine Beschulung in Kleingruppen nicht möglich war. Deswegen wurde er stationär zur kinderpsychiatrischen Behandlung aufgenommen. Bei ihm wurden eine reaktive Bindungsstörung und eine Hyperkinetische Störung des Sozialverhaltens diagnostiziert.

In der Abklärung zeigte er ein extrem verschlossenes und kontrollierendes Verhalten. Er konnte sich auf keine Beziehungsangebote einlassen, die Interessen des Anderen nicht berücksichtigen und nur eigenen Impulsen nachgehen. Eine psychologische Testung verweigerte er komplett und die Anwendung von Geschichten-ergänzungsaufgaben, welche eine Kooperation mit dem Untersucher vorausgesetzt hätte, wurde aufgrund der damaligen Erfahrungen mit ihm gar nicht versucht. Im freien Symbolspiel gewährte er gewisse Einblicke in seine Innenwelt. Dort zeigte sich parallel zu seinem Beziehungsverhalten auf der Station, dass die Kinderfigur die anderen Figuren kontrollieren musste, indem sie diese einsperrte, ihnen keinerlei Bewegung ermöglichte und deren Ernährung streng reglementierte. Erst nach einigen Monaten war er in seiner Kontaktfähigkeit soweit verbessert, dass nun mit ihm Geschichten-ergänzungsaufgaben durchgeführt werden konnten. Hierzu war er jetzt sehr motiviert und er identifizierte sich in den Geschichten stark mit der im Spiel gleichaltrigen Kinderfigur.

Im Folgenden wird sein Weiterspiel bei den einzelnen Geschichtenanfängen (s. Tab. 2) vorgestellt und im Hinblick auf die Einschätzung zu den Strukturitems kommentiert.

Geschichtenanfang „Streit mit Geschwisterchen“: *Thomas spielt weiter, dass die Kinderfiguren sich ganz lange Zeit mit großer Heftigkeit attackieren und äußert, dass die ältere Kinderfigur die Bruderfigur nicht hört, als diese mehrfach mitteilt, das sei doch unfair, sie sei doch viel schwächer. Ganz am Ende des Narrativs macht die ältere Kinderfigur das Angebot, den Stuhl mit der jüngeren Bruderfigur zu teilen.*

Kommentar: Hier spielt der sich stark mit der älteren Kinderfigur identifizierende Thomas weiter, dass die Kinderfigur ihre heftige Wut lange nicht abmildern kann (Item negativer Affekt). Bei Thomas zeigt sich ein Vorstellungsvermögen, was in der jüngeren Bruderfigur vorgehen könnte (Item Objekterleben). Aufgrund der Heftigkeit der Affekte kann sich jedoch lange kein bezogenes Aufeinandereingehen zwischen

den Spielfiguren einstellen (Item Reziprozität), und erst zum Schluss ist ein Eingehen auf das Leid des Anderen möglich (Item Empathie).

Geschichtenanfang „Scheitern beim Hausaufgabenmachen“: *Thomas spielt weiter, dass die Kinderfigur sich länger besinnt und ihr einfällt, dass es ihr helfen könnte, etwas Gutes zu trinken oder zu essen. Die Kinderfigur trinkt dann etwas und freut sich darüber, dass sie die Hausaufgabe nun meistert. Sie sagt dazu, das Trinken habe ihr geholfen. Daraufhin zeigt die Kinderfigur stolz ihre Hausaufgabe der Lehrerinnenfigur, die sie lobt. Die Kinderfigur erzählt der Lehrerinnenfigur, sie freue sich in der Schule zu sein, dann sei sie nicht so alleine. Thomas berichtet dann spontan zu seinem Spiel, ihm persönlich helfe es auch, wenn er etwas Gesundes esse, dann sei er auch in der Schule besser.*

Kommentar: Hier zeigt sich, dass die Kinderfigur im Spiel die unangenehme Situation aushält und auf innere Lösungsstrategien zurückgreifen kann (Item Selbstgefühl). Weiter werden noch im Symbolspiel von der Kinderfigur eigene Affekte mitgeteilt (Item kommunikative Funktion eigener Affekte). Thomas erzählt dem Untersucher dann noch persönliche Erfahrungen (Item Kontakt), was zusätzlich eine spontane Beschreibung eines Selbstanteils (Item Selbsterleben) darstellt.

Geschichtenanfang „Warten aufs Mittagessen“: *Thomas spielt sofort und mit hoher Intensität weiter, die Kinderfigur isst mit großer Gier zunächst alleine und später mit der jüngeren Bruderfigur das ganze Essen auf. Thomas teilt währenddessen sich freuend mit, „ha, so haben die Elternfiguren nichts mehr zu essen“. Auf meine Nachfrage, wie sich die Elternfiguren gefühlt haben, weil sie nichts zu essen hatten, meint er, nein, die hätten dennoch eine Suppe gehabt, und für die sei es nicht so gut gewesen.*

Kommentar: Thomas identifiziert sich stark mit dem Hunger der Kinderfigur (Item Impulssteuerung) und im Symbolspiel akzeptieren die Kinderfiguren die vom Untersucher vorgespielten elterlichen Gebote nicht (Item Steuerungsinstanzen). Die Tatsache, dass Thomas zugleich triumphierend feststellt, dass die Elternfiguren so nichts mehr zu essen haben, weist darauf hin, dass sich hier aggressive Wutimpulse im Spiel zusätzlich zeigen (Item negativer Affekt). Bei der Beurteilung seiner Beantwortung der gestellten Nachfrage, wie es nun den Eltern gehe, muss offen bleiben, ob es sich hier wirklich um eine kleine Wiedergutmachung handelt (Item Empathie) oder ob Thomas im Sinne der sozialen Erwünschtheit zu spüren glaubt, wie der Untersucher die von ihm gewählte Lösung unpassend finden könnte, und er sich so der Beziehung zum Untersucher zuliebe anpasst (Item Kontakt).

Geschichtenanfang „Kopfweh der Mutter“: *Thomas spielt weiter, dass die Kinderfigur mit ihrem Freund den Fernseher ganz laut stellt und nicht reagiert, als die Mutterfigur aufgrund ihrer starken Kopfschmerzen sie mehrfach bittet, den Fernseher abzuschalten. Wegen ihrer Kopfschmerzen schreit die Mutterfigur laut Aua, ohne dass die Kinderfiguren reagieren. Es kommt dann zum Streit und die Kinderfigur tritt die Mutterfigur mit dem Fuß ins Gesicht und Thomas kommentiert, das Kind tue seiner Mutter richtig weh.*

Kommentar: Hier zeigen sich die strukturellen Schwächen von Thomas in seiner Steuerungsinstanz (Hinwegsetzen über elterliche Gebote trotz Krankheit der Mutter), der Empathie (Nichtberücksichtigung der Kopfschmerzen der Mutter), der Reziprozität

(keine Bezogenheit zwischen Mutter und Kind, kein Eingehen des Kindes auf Schreie der Mutter) und im Umgang mit negativen Affekten (Kind will Mutter richtig weh tun).

Geschichtenanfang „Erkrankung des Geschwisterchens“: *Thomas spielt weiter, die Kinderfigur bekomme wegen der Erkrankung der Bruderfigur einen großen Schreck und sie hole eine Ärztin, die der Bruderfigur helfen könne. Zunächst will dann die Lehrerinnenfigur der Kinderfigur eine Strafe wegen ihrer schulischen Absenz aussprechen. Als der Untersucher einbringt, die Kinderfigur habe ja eigentlich richtig gehandelt, nimmt Thomas dies auf und schwächt die von der Lehrerinnenfigur ausgesprochene Strafe ab. Auf Nachfrage benennt er die Gefühle der Mutterfigur, die wegen der Erkrankung ihres Sohnes sehr traurig sei und sich große Sorgen mache.*

Kommentar: Hier wird in der Sorge um die Bruderfigur eine einführende Seite von Thomas sichtbar (Item Empathie), ebenso dass er im Symbolspiel die Affekte einzelner Spielfiguren richtig erkennen kann (Item Entschlüsselung fremder Affekte) und im Spiel Angebote des Untersuchers aufgreifen kann und sie in sein Spiel einbauen will (Item Reziprozität).

Geschichtenanfang „Fahrradsturz“: *Thomas spielt weiter, dass die Kinderfigur um Hilfe schreit und sich zu den Elternfiguren schleppt, die zunächst nicht reagieren. Die Vaterfigur meint dann, sie habe das Unglück genau vorhergesehen, aber den Sohn nicht warnen wollen. Die Kinderfigur geht dann zwei Eiscremes kaufen und gibt eines davon ihrer Bruderfigur. Anschließend nimmt sie, ohne zu fragen, den Elternfiguren Geld weg, um ins Schwimmbad gehen zu können. Nach der Rückkehr räumt sie das mitgenommene Fahrrad auf.*

Kommentar: Hier kommuniziert die Kinderfigur ihren Schmerz (Item Kontakt und Kommunikative Funktion eigener Affekte) und denkt an ihre Bruderfigur, indem sie ihr eine Eiscreme mitbringt (Item Empathie). Das Symbolspiel von Thomas zeigt weiter, dass die Kinderfigur zweimal massiv in ihren Bedürfnissen missachtet wird, indem keine Reaktion der Elternfiguren gegenüber dem Schreien der Kinderfigur bzw. ein bewusstes Zurückhalten einer Warnung vor der Gefahr durch die Vaterfigur erfolgt. Die Kinderfigur hält anschließend ihr geläufige soziale Regeln (kein Geldwegnehmen) nicht mehr ein (Item Steuerungsinstanz). Es gilt bei einer gesamthaften Bewertung des Items Steuerungsinstanzen zu beachten, ob Thomas – bzw. im Symbolspiel die Kinderfigur – auch in entspannten Momenten Regelverstöße macht, da hier das gespielte Verhalten der Erwachsenenfiguren die Kinderfigur extrem in ihrer emotionalen Regulationsfähigkeit herausfordert.

Das Aufräumen des Fahrrads kann entweder als kleine Wiedergutmachung angesehen werden (Item Empathie) oder darauf hinweisen, dass die Kinderfigur nach dem Schwimmbadbesuch wieder entspannter ist und allgemeingültige Regeln akzeptieren kann (Item Steuerungsinstanzen).

Geschichtenanfang „Monster“: *Thomas hört gebannt dem Vorgespielten zu und beharrt zunächst mit Nachdruck darauf, dass der Untersucher die Geschichte weiterspielen solle. Dann spielt er weiter, dass die Vaterfigur sich ohne Wissen der Kinderfiguren als Ungeheuer verkleidet, und ihnen sehr lange Angst macht. Die Kinderfiguren äußern ihre Angst. Später rennen sie hilfeschreiend zu ihrer Mutterfigur, welche nicht auf deren Hil-*

feschreie reagiert. Die inzwischen wieder normal gekleidete Vaterfigur kommt hinzu und lacht die Kinderfiguren wegen ihrer Ängste aus. Daraufhin schlagen die Kinderfiguren massiv auf die Vaterfigur ein, welche sie vergeblich bittet, ihr nicht weiter weh zu tun. Danach plant die Vaterfigur, ihnen ein unheimliches Gespensterbuch vorzulesen, um sie noch mehr erschrecken zu können. Die Kinderfiguren haben weiter sehr viel Angst.

Kommentar: Die anfängliche Weigerung weiterzuspielen, weist darauf hin, dass Thomas durch das Vorgespielte mit eigenen zu vermutenden Ängsten konfrontiert war, die er so mit einer Blockade des Spiels abwehren musste, was auch Hinweise auf seine reduzierten Konfliktbewältigungsstrategien gibt (Item Kommunikative Funktion eigener Affekte, Item Konfliktbewältigung). Mit viel Unterstützung und Aufmunterung war ein Weiterspiel dann doch möglich. Dies ist auch Ausdruck seiner verbesserten Kontaktfähigkeit (Item Kontakt). Im Spiel teilen dann die Kinderfiguren ihre heftig negativen Affekte mit, ohne dass die Mutterfigur die Kinderfiguren beruhigen kann (Item Kommunikative Funktion eigener Affekte). Hinzu kommt, dass die Vaterfigur die Kinderfiguren auslacht. Dies führt zu heftigen Wutausbrüchen der Kinderfiguren (Item negativer Affekt). Im Spiel wird keine konstruktive Lösung gefunden und keine Bezogenheit zwischen den Kinderfiguren und den Elternfiguren dargestellt (Item Reziprozität).

Geschichtenanfang „Abfahrt der Eltern“: *Thomas will zunächst das Vorgespielte insofern verändern, dass er die Abfahrt der Elternfiguren ohne die Kinderfiguren nicht akzeptieren will und weiterzuspielen wünscht, dass die Kinderfiguren heimlich ins Auto gehen und mitfahren. Als der Untersucher mitteilt, die Elternfiguren seien definitiv ohne die Kinderfiguren losgefahren, spielt er weiter, dass die Kinderfiguren sich über alle von der Großmutterfigur vorgegebenen Regeln hinwegsetzen. Sie schikanieren sie und als sich diese beschwert, wird sie von ihnen körperlich angegriffen.*

Kommentar: Hier zeigt sich, dass vermutlich massive Trennungsängste hinter dem Wunsch von Thomas stehen, die vorgespelte Abfahrt der Eltern ungeschehen machen zu können (Item Konfliktbewältigung). Er kann sich dann auf die Geschichtenversion des Untersuchers (Abfahrt ohne Kinder) einlassen und nimmt das Symbolspiel wieder auf, was wieder für seine gewachsene Kontaktfähigkeit steht (Item Kontakt).

Im Symbolspiel bringen die Kinderfiguren die primären eigenen Affekte wie Enttäuschung oder Ängste nicht offen in die Kommunikation ein. Anschließend werden heftige aggressive Impulse gegenüber der Großmutterfigur gespielt (Item Kommunikative Funktion eigener Affekte). Wie schon in Geschichten zuvor zeigt sich, dass sich die Kinderfigur aufgrund ihrer heftigen negativen Affekte in diesen Momenten über Regeln hinwegsetzt (Item Steuerungsinstanzen) und zu keinem mitfühlenden Handeln mehr in der Lage ist (Item Empathie).

5 Zusammenfassung

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Spiel narrative von Thomas bei einer Auswertung nach dem OPD-KJ-Manual Achse Struktur viele Informationen geben.

Sie weisen insgesamt in allen drei Dimensionen der psychischen Struktur auf ein geringes Integrationsniveau hin. Da sich bei jedem Item auch positive Beispiele zeigen (z. B. etliche Male bei der Empathie, Reziprozität, Selbst- und Objekterleben), ist bei keiner psychischen Fähigkeit von einer Desintegration auszugehen.

Bei der Dimension „Steuerung“ (vor allem Umgang mit negativen Affekten, Impulssteuerung, Steuerungsinstanz) zeigen sich am Deutlichsten massive Schwächen, was die Spielinteraktionen sehr prägt. Die geringste Beeinträchtigung zeigt sich beim Selbstgefühl (siehe z. B. Hausaufgabengeschichte). So gelingt es der Spielfigur gut, sich auch nach entsprechenden Misserfolgen wieder alleine wohl fühlen zu können, und bei alleiniger Berücksichtigung der Spiel narrative wäre hier ein höheres Strukturniveau (mäßige Integration) vorhanden.

Bei der Dimension „Selbst- und Objekterleben“ lassen sich anhand der Spiel narrative vor allem zum Item Empathie viele Informationen gewinnen. Thomas' spontanes Mitteilen persönlicher Eigenschaften gibt Informationen zum Item Selbsterleben und seine Spiel narrative spiegeln seine erlebte Vernachlässigung und Misshandlung innerhalb der Familie wieder, was ja auch Ausdruck seiner Fähigkeit ist, Objekte im Symbolspiel lebendig werden lassen zu können (Item Objekterleben).

Bei der Dimension „Kommunikative Fähigkeiten“ zeigt Thomas auch im direkten Kontakt zum Untersucher einige positive Beispiele hinsichtlich Reziprozität und Kontakt. Im Symbolspiel zeigt sich dann im Kontrast dazu, dass beim Aufkommen eigener negativer Affekte diese kommunikativen Fähigkeiten nicht mehr gelingen können.

Die Spielinhalte der Spiel narrative entsprechen den realen Interaktionen von Thomas im Stationsalltag, sodass die Beurteilung der einzelnen Strukturitems in beiden Kontexten gleich ausfällt. So konnte er z. B. hinsichtlich seiner Empathiefähigkeit in entspannten Momenten eine ganz liebevolle unterstützende Art anderen Kindern gegenüber zeigen. Meist waren ihm aber seine eigenen heftigen negativen Affekte im Wege, empathisch mit den Anderen umzugehen.

Es stellt sich die Frage, ob Thomas bei Verwendung anderer Spielfiguren (Lehrer-Schüler) insgesamt positivere Interaktionen gespielt hätte. Es ist jedoch davon auszugehen, dass sein gezeigtes Symbolspiel ein Abbild seiner aktuellen potentiellen psychischen Fähigkeiten darstellt, was durch die Parallelität zu den realen Interaktionsgestaltungen unterstrichen wird.

Literatur

- Arbeitskreis OPD-KJ (Hrsg.) (2007). Operationalisierte Psychodynamische Diagnostik im Kindes- und Jugendalter. Bern: Huber.
- Bretherton, I. (1990). Communication patterns, internal working models, and the intergenerational transmission of attachment relationships. *Infant Mental Health Journal*, 11, 237-252.
- Bretherton, I., Oppenheim, D. (2003). The MacArthur Story Stem Battery: development, administration, reliability, validity, and reflections about meaning. In R. N. Emde, D. P. Wolf,

- D. Oppenheim (Hrsg.), *Revealing the inner worlds of young children. The MacArthur Story Stem Battery and parent-child-narratives* (S. 55-80). New York: Oxford University Press.
- Bretherton, I., Oppenheim, D., Buchsbaum, H., Emde, R. N., The MacArthur Transition Network Narrative Group (2003). Appendix. MacArthur Story Stem Battery. In R. N. Emde, D. Wolf, D. Oppenheim (Hrsg.), *Revealing the inner worlds of young children. The MacArthur Story Stem Battery and parent-child-narratives*. New York: Oxford University Press.
- Bretherton, I., Suess, G. J., Golby, B., Oppenheim, D. (2001). Attachment Story Completion Task (ASCT). Methode zur Erfassung der Bindungsqualität im Kindergartenalter durch Geschichtenergänzungen im Puppenspiel. In G. J. Suess, H. Scheuerer-Engelisch, W.-K. Pfeifer, P. (Hrsg.), *Bindungstheorie und Familiendynamik. Anwendung der Bindungstheorie in Beratung und Therapie* (S. 83-124). edition psychosozial.
- Bretherton, I., Ridgeway, D. (1990). Appendix. Story completion tasks to assess young children's internal working models of child and parents in the attachment relationship. In M. T. Greenberg, D. Cicchetti, E. M. Cummings (Hrsg.), *Attachment in preschool years. Theory, research and intervention*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Buchsbaum, H. K., Emde, R. N. (1990). Play narratives in 36-month-old children: Early moral development and family relationships. *Psychoanalytic Study of the Child*, 45, 129-155.
- Emde, R. N. (2007). Engaging imagination and the future: Frontiers for clinical work. *Attachment and Human Development*, 9, 295-302.
- Grych, J. H., Wachsmuth Schlaefel, T., Klockow, L. L. (2002). Interparental aggression and young children's representations of family relationships. *Journal of Family Psychology*, 16, 259-272.
- Gloger-Tippelt, G., König L. (2009). *Bindung in der mittleren Kindheit. Das Geschichtenergänzungsverfahren zur Bindung 5- bis 8-jähriger Kinder (GEV-B)*. Weinheim: Beltz.
- Laible, D., Carlo, G., Torquati, J., Ontai, L. (2004). Children's Perceptions of Family Relationships as Assessed in a Doll Story Completion Task: Links to Parenting, Social Competence, and Externalizing Behavior. *Social Development*, 13, 551-569.
- Oppenheim, D., Emde, R. N., Warren, S. L. (1997). Children's narrative representations of mothers: Their development and associations with child and mother adaptation. *Child Development*, 68, 127-138.
- Page, T., Bretherton, I. (2001). Mother- and father-child attachment themes in the story completions of pre-schoolers from post-divorce families: Do they predict relationships with peers and teachers? *Attachment and Human Development*, 3, 1-29.
- Robinson, J., Mantz-Simmons, L. (2003). The MacArthur Narrative Coding System: One approach to highlighting affective meaning making in the MacArthur Story Stem Battery. In R. N. Emde, D. P. Wolf, D. Oppenheim (Hrsg.), *Revealing the inner worlds of young children. The MacArthur Story Stem Battery and parent-child-narratives* (S. 81-105). New York: Oxford University Press.
- Rudolf, G. (1993). *Psychotherapeutische Medizin. Ein einführendes Lehrbuch auf psychodynamischer Grundlage*. Stuttgart: Emke.
- Stadelmann, S., Perren, S., von Wyl, A., von Klitzing, K. (2007). Associations between family relationships and symptoms/strengths at kindergarten age: What is the role of children's parental representations? *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 48, 996-1004.
- Toth, S. L., Cicchetti, D., Macfie, J., Emde, R. N. (1997). Representations of self and other in the narratives of neglected, physically abused, and sexually abused preschoolers. *Development and Psychopathology*, 9, 781-796.

- von Klitzing, K., Kelsay, K., Emde, R. N., Robinson, J., Schmitz, S. (2000). Gender-specific characteristics of 5-year-olds' play narratives and associations with behavior ratings. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 39, 1017-1023.
- von Staabs, G. (1978). *Der Szenotest*. Bern: Huber.
- Warren, S. L., Oppenheim, D., Emde, R. N. (1996). Can emotions and themes in children's play predict behavior problems? *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 35, 1331-1337.

Korrespondenzanschrift: Dr. med. Matthias Weber, Therwilerstrasse 3, 4054 Basel.

Matthias Weber, Kinder- und Jugendpsychiatrische Klinik der Universitären Psychiatrischen Kliniken Basel; *Stephanie Stadelmann*, Klinik und Poliklinik für Psychiatrie, Psychotherapie und Psychosomatik des Kindes- und Jugendalters, Universitätsklinikum Leipzig.