

Psychodrama Institut Freiburg

Aus der Reihe: Texte zur Basisqualifikation in szenischer Beratung und Psychodrama

Was ist das Psychodrama? - Eine erste Grundlegung

Von

Sebastian Verbeek

und

Uwe Reineck

Dezember 2012

Inhalt

I. Was ist das Psychodrama?	3
1. Grundbegriffe des Psychodramas: Szene, Katharsis und Rolle	5
2. Die Instrumente der psychodramatischen Arbeit	7
2.1. Gruppe.....	8
2.2. Bühne	8
2.3. Handlungsrollen	9
3. Der psychodramatische Prozess	12
II. Ein Überblick zu den zentralen Begriffen	16
III. Literaturverzeichnis	17

„Psychodrama kann als diejenige Methode bezeichnet werden, welche die Wahrheit der Seele durch Handeln ergründet.“¹

I. Was ist das Psychodrama?

Der vorliegende Text beschäftigt sich mit der Frage, *was ist das Psychodrama*, um zu einer ersten grundlegenden Orientierung zu gelangen.

Das Psychodrama ist als ein gruppentherapeutisches Verfahren bekannt geworden. Es findet heutzutage methodisch in vielen anderen, auch nicht-klinischen Bereichen wie zum Beispiel in der Schule oder aber auch in der Beratung von Organisationen eine rege und lebendige Anwendung. Damit wir uns im Folgenden einen ersten Eindruck bzgl. einer möglichen Definition vom Psychodrama verschaffen können, möchte ich *Jakob Levy Moreno* selbst zu Wort kommen lassen. In seiner späten Schaffensperiode schreibt er:

„Ich möchte versuchen, Ihnen eine intellektuelle Definition [des Psychodramas] zu geben: Sie wissen alle, was ein Theater ist und sie kennen den Unterschied zwischen Theater und Leben. Im Theater gibt es Schauspieler, die Rollen spielen, welche von Dramatikern für sie geschrieben wurden und die im Voraus einstudiert wurden; deshalb ist es Fiktion, wenn sich im Theater jemand verliebt oder wenn er kämpft oder stirbt; es ist nicht real. Aber im Leben ist die Situation völlig anders; alles, was du spielst, bist du selbst. Wenn du ein Kind gebierst, macht das kein Schauspieler für dich, sondern du gebierst es; wenn du isst oder schläfst, wenn du dich verliebst oder stirbst, bist du es, der leidet oder es genießt. Es ist immer ein Teil deiner Existenz. Das Psychodrama ist dem Leben nachgebildet; es ist nicht dem Theater nachgebildet. Es unterscheidet sich vom Leben nur dadurch, dass es eine wissenschaftliche Methode ist.“²

Morenos Definition vom Psychodrama macht in Abgrenzung zum Theater deutlich, dass die psychodramatische Arbeit auf der Bühne eine solche ist, die sich dem wahren Leben verschrieben hat und nicht der Fiktion. Anknüpfend an *Moreno*, ließe sich mit den Worten des Philosophen *Gadamer* gesprochen sagen, dass es im *Spiel* des Psychodramas um die „Verwandlung ins Gebilde“³ geht. Was aber ist damit genauer gemeint? *Gadamer* konkretisiert den Terminus *Verwandlung ins Gebilde* in seiner Schrift *Wahrheit und Methode*, um das Wesen des *Spiels* zu beschreiben:

„Die Verwandlung ist Verwandlung ins Wahre. Sie ist nicht Verzauberung im Sinne der Verhexung, die auf das erlösende, rückverwandelnde Wort wartet, sondern sie selbst ist die Erlösung und Rückverwandlung ins wahre Sein. In der Darstellung des Spieles kommt heraus, was ist.“⁴

Konkret, für den Kontext des Psychodramas, heißt dies nun: Die *Spielmächtigen*⁵, welche mit ihren Anliegen, repräsentativ für die Gruppe, im Psychodrama die Bühne betreten, inszenieren ihre je

¹Moreno: Gruppenpsychotherapie und Psychodrama 1959, 77.

²Moreno: Psychiatric Encounter in Soviet Russia. Journey to Moscow and Leningrad. In: Progress in Psychotherapy V, 1960, 19.

³Gadamer 1960, 107.

⁴Ebd.

⁵Moreno 1923, 150-152.

eigenen, persönlichen Geschichten des Lebens. Mit der Figur des *Spielmächtigen* präsentiert uns *Moreno* bereits in seinem Frühwerk die Verkörperung der absoluten *Spontaneität*⁶: „aus diesem ‚quillt‘ seine innere Welt im spontanen Handeln gleichsam heraus. Das abzulehnende Gegenstück ist der Schauspieler, der, [...], eine ihm vorgegebene Vorlage, als ‚Rollenkonserve‘, unabhängig von seinem individuellen Sein, möglichst werkgetreu zu verkörpern hat.“⁷ Im Unterschied zum Schauspieler wird also deutlich, dass es im *Spiel* des Psychodramas eben nicht um eine *fiktive* oder gleichsam *künstliche* Inszenierung im Sinne einer schauspielerischen Leistung geht. Vielmehr werden die Menschen im Psychodrama dazu ermutigt ihr eigenes individuelles Da-Sein in all seiner Sensibilität und Verletzlichkeit darzustellen. Kurzum: Die Vergegenwärtigung des persönlichen Anliegens auf der Bühne zeigt uns eine *biografieorientierte Inszenierung*, welche nicht auf künstliche Art und Weise das Leben des Protagonisten zu versinnbildlichen versucht, sondern: Was sich auf der Bühne im psychodramatischen Spiel offenbart, ist *das Leben* selbst. Damit lässt sich festhalten, dass das Psychodrama in seinem methodischen Selbstverständnis mit dem Anspruch auf Realitätsbezug und Wahrhaftigkeit auftritt.

Eine weitere wichtige Anmerkung, um der Frage – *was ist das Psychodrama?* - auf den Grund zu gehen, ist die Abgrenzung des Psychodramas vom **Rollenspiel**. Häufig wird das Rollenspiel mit dem Psychodrama gleichgesetzt. Um dem aber entgegenzuwirken, ist an dieser Stelle darauf zu verweisen, dass das Rollenspiel selbst als eine methodische Technik des Psychodramas verstanden werden kann. *Moreno* betont in diesem Zusammenhang: „[Das] Rollenspiel kann als eine Technik der Erforschung und Erweiterung des [*Selbst*]⁸ in ein unbekanntes Universum hinein benutzt werden.“⁹ Es verfolgt im Unterschied zu Psychodramen mit therapeutischem Zweck eher ein sozialpädagogisches Ziel, welches in dem Einüben beruflicher Rollen bestehen kann. Deswegen wird es auch des Öfteren als pädagogisches Rollenspiel bezeichnet.¹⁰ Ein passendes Beispiel ist das medizinethische Rollenspiel¹¹, welches selbstverständlicher Bestandteil der Lehre im klinischen Studium der Medizin ist. Dort werden die Studierenden mit ihrer zukünftigen Rolle des Arztes vertraut gemacht.

Nachdem wir uns nun in einer ersten Annäherung der Frage – *was ist das Psychodrama?* - zu ge-

⁶Der Begriff *Spontaneität* ist für das Psychodrama von zentraler Bedeutung. *Moreno* beschäftigt sich mit diesem in seiner gesamten Schaffensperiode. Im vorliegenden Text wurde der Begriff *Spontaneität* vorerst im frühen Kontext der *Spielmächtigen* erwähnt. In den kommenden Texten werden wir noch genauer auf diesen Begriff eingehen müssen. Wir werden sehen, dass *Moreno* diesen noch weiter mit dem Begriff der *Kreativität* ergänzen wird, um uns das Doppelkonzept der *Spontaneität-Kreativität* vorzustellen. Hiermit wird er uns dezidiert zeigen, dass das Psychodrama über einen Zyklus verfügt, der uns erklärt, wie wir uns den *Lernvorgang* im Psychodrama vorstellen können.

⁷Schreyögg 1991, 339.

⁸Wir werden uns noch intensiver mit dem Begriff des *Selbst* im Rahmen von *Morenos* Rollentheorie auseinandersetzen. An dieser Stelle ist es vorerst dienlich diesen Begriff zum Verständnis mit *Persönlichkeit* zu übersetzen.

⁹*Moreno*: Psychodrama II 1959, 140.

¹⁰Vgl. Leutz 1974, 114.

¹¹Frick: Brauchen wir einen Organspendeausweis? Erfahrungen mit dem psychodramatischen Rollenspiel im medizinethischen Unterricht. In: Zeitschrift für Psychodrama und Soziometrie 7, 2008, 88-101.

wendet haben, wird es im Nächsten darum gehen unser bereits gewonnenes Verständnis vom Psychodrama in dreifacher Hinsicht weiter zu vertiefen: (1) Hierzu möchte ich zunächst drei für das Psychodrama zentrale Begriffe einführen. (2) Darauf aufbauend ist es wichtig herauszustellen, welche instrumentellen Hilfsmittel das Psychodrama für die szenische Umsetzung heranzieht. (3) In einem abschließenden Schritt werden wir uns dann mit dem prozesshaften Charakter des Psychodramas, wie er unter anderem in der szenischen Umsetzung zum Ausdruck kommt, beschäftigen.

1. Grundbegriffe des Psychodramas¹²: Szene, Katharsis und Rolle

Die beiden Begriffe *Szene* und *Katharsis* können als die Eckpfeiler in Morenos Denken bezeichnet werden. Die *Szene* ist als der Ausgangsort der Betrachtung zu beschreiben, von dem aus sich das psychodramatische Geschehen auf den Zielpunkt der *Katharsis* ausrichtet. Moreno versteht die *Szene* als ein komplexes situatives Bedeutungsgefüge, welches sich im *Hier und Jetzt*¹³ (Augenblick) auf der Bühne in Interaktions- und Aktionszusammenhängen der Spieler zeigt. Das Wahrnehmen einer *Szene* zeichnet sich Moreno zufolge nicht nur durch das faktisch Dargestellte aus, sondern die *Szene* verweist auch immer auf die Komplexität des Menschen. Das heißt: Die *Szene* nimmt das Mensch-Sein in den Blick. Sie betrachtet den Menschen in seiner ganzen individuellen Fülle, also mit all seinen Gefühlen, Phantasien und Wertevorstellungen. Moreno versucht hierbei mit seinem szenischen Ansatz insbesondere die Komplexität zu zulassen und sie zu erhalten, um sie auf diese Weise bearbeitbar zu machen. Ihm geht es darum, die Komplexität der zu bearbeitenden Situation eher vergrößern, anstatt sie zu reduzieren.

Zusammengefasst: Die *Szene* ist für die psychodramatische Arbeit der Bezugspunkt schlechthin, von dem aus eine Klärung eines bestimmten Anliegens ersucht wird. Für Moreno steht damit fest, dass das szenische Denken und Handeln im Psychodrama immer auf einen Prozess der *Verbesserung bzw. Optimierung* ausgerichtet ist, welcher sich zum Ziel die *Katharsis* gesetzt hat.

Der Begriff der *Katharsis* ist in der Philosophie und in der Literatur durch *Aristoteles* und seine *Poetik* bekannt geworden. Das Katharsiskonzept des *Aristoteles* bezieht sich im Wesentlichen auf die Zuschauer der Tragödie, die in dem dargestellten Schauspiel das Tragische an der eigenen Person durchleben und -leiden, um somit letztlich zu einer Reinigung bzw. Läuterung der eigenen Lage zu gelangen. Die aristotelische *Katharsis* ist Moreno alles andere als fremd, jedoch ist seine Auffas-

¹²Die Grundbegriffe des Psychodramas *Szene, Katharsis und Rolle* sollen an dieser Stelle bloß zu einem ersten Stelldichein einladen. Sie werden uns in ihren tiefen Bedeutsamkeit für das Psychodrama noch in weiteren folgenden Texten immer wieder beschäftigen.

¹³Das *Hier und Jetzt* (lat. Hic-et-Nunc-Prinzip) identifiziert den Augenblick als Kulminationspunkt von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Dies bedeutet für den Begriff der *Szene*, dass die *Szene* alle drei Zeitdimensionen des menschlichen Lebens in ihrer Lebendigkeit zum Ausdruck bringen kann. Somit vergegenwärtigt sie uns den größtmöglichen Zeit-Raum. Dies wiederum macht sie zugleich im besonderen Maße für psychosoziale Interventionen nutzbar.

sung von einer *Katharsis* konzeptionell breiter angelegt und eher auf die Spielenden bezogen.

Im Folgenden sei der Begriff der *Katharsis* besonders im Hinblick auf seine Wirkung der *Integration* akzentuiert:

„Integrationskatharsis: Geistige Katharsis wird als ein Prozess definiert, der ein jegliches [...] Lernen begleitet, und nicht nur Erlösung von einem Konflikt bedeutet, sondern Selbstverwirklichung, nicht nur Befreiung und Erleichterung, sondern Gleichgewicht und Frieden. Sie ist nicht Abreaktions- sondern Integrationskatharsis.“¹⁴

Mit dieser Aussage grenzt sich Moreno von einem *freudianischen* Begriff der *Katharsis* ab, der diese primär als eine Abreaktion bezeichnet. Indem Moreno aber die *Katharsis* als eine *integrative Kraft* versteht, spricht er ihr zugleich eine erkennende und einsehende Qualität zu.

Da nun die beiden Begriffe *Szene* und *Katharsis* als die Eckpfeiler des psychodramatischen Denkens ausgewiesen wurden, wäre es nun von Bedeutung, das Gesagte zur Veranschaulichung für die psychodramatische Arbeit zusammenzuführen. Damit stellt sich also nun ganz konkret die Frage:

In welchem strukturellen und inhaltlichen Bedeutungszusammenhang stehen *Szene* und *Katharsis* zueinander? Eine verdichtete Antwort könnte nun lauten: Die szenische Umsetzung einer persönlichen Lebenssituation besteht darin, dass die „immateriellen bedeutungstragenden Sinngehalte“ einer jeden Person (Gefühle, Phantasien und Wertevorstellungen) in ein „materielles Bühnengeschehen unter zu Hilfenahme dramaturgischer Mittel (Bühne, Spieler)“ verwandelt¹⁵ werden, „so dass neue Bedeutungsgehalte konstruiert, neue Handlungsimpulse entwickelt und neue Handlungsweisen erprobt werden können.“¹⁶ Um das hier Gesagte allerdings nun weiter zu erhellen und ein wenig anschaulicher zu machen, ist es sinnvoll einen Exkurs zum Rollenbegriff anzustellen. Denn: Die Verwandlung eines persönlichen Anliegens in eine *Szene*, welche in ihrer Behandlung auf der Bühne den Anspruch auf Klärung, Veränderung und Erkenntnisgewinn (*Katharsis*) hat, ist meistens eine psychodramatische Arbeit in, mit und an „Rollen“. Bevor wir nun im Folgenden sehen werden, was wir darunter genauer zu verstehen haben, möchte ich zeigen, wie *Moreno* den Begriff der *Rolle* verstanden hat. Er schreibt hierzu:

„Rolle kann als eine imaginäre Person definiert werden, die von einem Schriftsteller geschaffen wurde, zum Beispiel ein Hamlet, ein Othello oder ein Faust, diese imaginäre Rolle muss niemals existiert haben, wie Pinocchio oder Bambi. Sie kann ein Lebensmodell sein wie Faust; oder eine Imitation davon wie Othello. [...]. Rolle kann auch als ein übernommener Charakter oder eine angenommene Funktion in der sozialen Realität definiert werden [...]. Rollen können definiert werden als die aktuellen und greifbaren Formen, die das Selbst annimmt; [...].“¹⁷

Für *Moreno* ist die *Rolle* ein übergreifendes Konzept, welches in allen Dimensionen des Lebens von Bedeutung ist, d.h. von der Geburt eines Menschen bis hin zu seinem Tode ist er der Träger von den verschiedensten Rollen. Um diese Fülle etwas übersichtlicher zu gestalten findet sich in der Psy-

¹⁴Moreno 1974, 394.

¹⁵An dieser Stelle ist nochmals an den Terminus *Verwandlung ins Gebilde* zu erinnern.

¹⁶Von Ameln/Gerstmann/Kramer 2009, 6.

¹⁷Petzold/Mathias 1982, 277.

chodrama-Literatur der Vorschlag, die Menge an Rollen klassifizierend einzuteilen, wie zum Beispiel in somatische, psychische, soziale und transzendente Rollen.¹⁸ Wie können wir uns aber nun die psychodramatische Arbeit in, mit und an Rollen auf der Bühne besser vorstellen? Um dieser Frage in einem ersten Annäherungsversuch zu begegnen, möchte ich eine wichtige Unterscheidung bzgl. des Begriffs der *Rolle* einführen:

„Rollenübernahme (role-taking), das Übernehmen einer geschlossenen, völlig ausgearbeiteten Rolle, die dem Individuum keinerlei Veränderung, keinerlei Freiheitsgrade erlaubt, Rollenspiel (role-playing), das dem Individuum einige Freiheitsgrade ermöglicht, und Rollenkreation (role-creating), die dem Individuum einen hohen Grad an Freiheit erlaubt, [...]“¹⁹

Die eingeführte Unterscheidung zeigt einen möglichen Entwicklungsprozess auf, dem ein reflexiver Umgang mit den Rollen zugrunde liegt. Die Reflexivität besteht hierbei in der Möglichkeit, die Rollen zu verändern; d.h. zum Beispiel die Fähigkeit zu entwickeln, sich von einer Rolle zu distanzieren. Der explorative und spielerische Umgang mit den Rollen verweist neben seinem Charakter der Veränderung auf einen kathartischen Prozess, welcher in seiner Struktur auf die Aneignung der neu gewonnenen Erkenntnisse abzielt. Im Psychodrama kann dieser kathartische Prozess sehr verschieden sein. Er kann zum Beispiel in der Transformation von Rollen bestehen oder aber darin, dass die Protagonisten mit ihren eigenen Vorstellungen sich selbst verwirklichen, indem sie eine völlig neue Rolle auf der Bühne erschaffen (role-creating). Zusammenfassend ließe sich an dieser Stelle also sagen, dass die Protagonisten den Rollen aus ihrer je eigenen Biographie in der szenischen Umsetzung begegnen, um diese dann in dem Durchlaufen eines kathartischen Prozesses so zu verändern, dass sich die Rollen für sie in ihren Lebenszusammenhang wieder einfügen lassen. Damit lässt sich nun aus den Begriffen *Szene*, *Katharsis* und *Rolle* der Ausdruck *Rollen-Integration*²⁰ gewinnen, welcher für den Kontext des Psychodramas, insofern von zentraler Bedeutung ist, als er die Umsetzung oder die Transformation von neuen Erkenntnissen in neue Verhaltensdispositionen beschreibt.

2. Die Instrumente der psychodramatischen Arbeit

Im Folgenden werden die Instrumente vorgestellt, die im Psychodrama von Bedeutung sind. Moreno selbst hat immer von fünf Instrumenten (Gruppe, Bühne, Protagonist, Hilfs-Ich und Leiter) gesprochen. Die gängige Psychodrama-Literatur zeigt, dass die Mehrzahl der Psychodramatiker ihm in dieser Einteilung gefolgt sind. Für die vorliegende Arbeit wird allerdings die Einteilung der Instrumente in Anlehnung an *Hutter und Schwehm*²¹ in Gruppe, Bühne und Handlungsrollen bevorzugt.

¹⁸Vgl. Leutz 1974, 48-54.

¹⁹Petzold/Mathias 1982, 260.

²⁰Vgl. Leutz 1974, 115.

²¹Vgl. Hutter/Schwehm 2009.

2.1. Gruppe

Die *Gruppe* ist für *Moreno* der lebensnahe Ort, an dem sich in kleinster Einheit die sozialen Beziehungen der Menschen zueinander zeigen. Er bezeichnet sie als „Gesellschaft *en miniature*“²². In der psychodramatischen Arbeit ist sie der primäre Handlungsraum in dem unter anderem auch die szenische Arbeit geschieht. Für *Moreno* hat die *Gruppe* mehrere Funktionen. Einige davon sollen nun für die psychodramatische Arbeit vorgestellt werden. Im Psychodrama lässt sich die *Gruppe* als Lerngruppe ausweisen, da die beteiligten Personen sich in dieser eingefunden haben, um gemeinsam *Selbsterfahrung* zu machen. Hierbei besteht vielleicht die wichtigste Funktion der *Gruppe* in der gegenseitigen unterstützenden Hilfe. *Moreno* nennt dies *Mutualismus*. Wie zeigt sich dieses Prinzip in der *Gruppe*? Zum einen lässt sich sagen, dass die *Gruppe* eine Art Schutzraum darstellt, indem die Mitglieder sich nicht zu ängstigen brauchen, so dass sie in der *Selbsterfahrung* allein „auf weiter Flur“ stehen. Zum anderen zeigt sich die gegenseitige Hilfe im Psychodrama dadurch, dass die *Gruppe* als *konstruktiver Resonanzraum* operiert. Das heißt: Die *Gruppe* versteht sich in der psychodramatischen Arbeit stets als ein kritisches Gegenüber. *Moreno* verweist in diesem Zusammenhang auf das griechische Drama:

„Der Chorus hatte im griechischen Drama nicht nur die Aufgabe die Aussagen des Protagonisten zu verstärken, sondern sie war für ihn auch ein kritisches Gegenüber, das lautstark die öffentliche Meinung kundgetan hat. Eben diese Funktion kommt auch der Gruppe zu. Sie verhindert, dass Geschichten, Erleben und Beziehungen zur Privatsache werden.“²³

Die *Gruppe* ist somit für die psychodramatische Arbeit, besonders in der abschließenden gemeinsamen Auswertungsphase, als eine Institution zu beschreiben, die sich dem auf der Bühne Dargestellten in einer Überprüfung kritisch zu wendet, um sich dem Bedeutungspotential der *Selbsterfahrung*, welches sich im *Spiel* kund getan hat, optimal anzunähern: „Man muss sich immer bewusst machen, dass die Gruppe der allerwichtigste Teil der Sitzung ist. Von der Bühne zurück in die Gruppe zu kommen, ist in gewissem Sinne der eigentliche Beginn einer Sitzung.“²⁴

2.2. Bühne

Das zweite Instrument der psychodramatischen Arbeit ist die *Bühne*. Sie ist als der Ort der Exploration zu beschreiben, der zu einem „Handlungs- und Experimentierraum“²⁵ wird, in dem oder besser

²²Moreno: Gruppenpsychotherapie und Psychodrama 1959, 76f.

²³Moreno 1981, 148.

²⁴Moreno: Psychodramatic Frustration Test. In: Group Psychotherapy VI, 3-4/1954, 162.

²⁵Lammers: Existenz und Experiment. In: Jahrbuch für Psychodrama 1995, 95-96.

gesagt auf dem die szenische Arbeit stattfindet. Dadurch, dass der Protagonist im Betreten der *Bühne* die Realität der Gruppensituation verlässt, begegnet er seinem persönlichen Anliegen in einem Raum, welcher mehrere Realitätsebenen innehat. Die *Bühne* kann die Realität des Protagonisten verwandeln. Die Protagonisten begegnen auf der *Bühne* ihren eigenen Lebensgeschichten nicht einfach nur so, wie sie diese in der Alltagsrealität erleben. Sondern die *Bühne* arrangiert eine Begegnung zwischen den beiden, welche die faktische Realität durch das „Mögliche“ sowie durch das „Irreale“ ergänzen kann. *Moreno* konstatiert in diesem Zusammenhang:

„Zeitweise kann er [Bühnenraum] ein Ort für die brutale Logik der Realität sein, zu einer anderen Zeit kann er Platz für die innere Logik der Fantasie bieten und schließlich ein Raum für Erfahrungen aus dem Land der ‚Unlogik‘ und der ‚Nichtexistenz‘ sein.“²⁶

Die *Bühne* ist *Moreno* zufolge der Ort der „Surplus-Reality“, d.h. in *Moreno*s Terminologie übersetzt „Überschussrealität“. Diese sogenannte *Überschussrealität* entsteht im Psychodrama dadurch, dass die Lebenssituationen der Protagonisten mit ihren Sinngehalten und -trägern – dies können Figuren, Schauplätze oder aber auch sprachliche Bilder sein – auf der *Bühne* vergegenwärtigt werden. Das heißt genauer gesagt: Die Situation des jeweiligen persönlichen Anliegens wird anschaulich auf der *Bühne* eingerichtet bzw. installiert, damit dessen Inhalte für die Protagonisten im *Hier und Jetzt des Spiels* „real“ greifbar und erfahrbar werden. Das Einrichten der *Bühne* kann symbolisch durch Ausstattungsgegenstände oder Requisiten geschehen. Meistens wird dieser Prozess durch die lebendige Anwendung der Imagination begleitet. In diesem Fall wird die Bühne zu einem imaginären Raum. Es ist interessant für die Arbeit mit dem Psychodrama, dass *Moreno* der *Bühne* einen erweiterten Realitätsbegriff zugrunde legt, der die „Logik“ vertritt, dass „ein Pferd mit Flügeln ebenso real ist wie eines ohne“²⁷.

2.3. Handlungsrollen

In der psychodramatischen Arbeit gibt es drei Handlungsrollen, welche aktiv in ihrem Zusammenwirken an dem szenischen Spiel beteiligt sein können. Diese drei sind der *Protagonist*, die *Hilfs-Iche*²⁸ sowie der *Spielleiter* des Psychodramas.

Der *Protagonist* ist für die szenische Umsetzung eines Themas von entscheidender Bedeutung, da er als Regisseur entscheidet, wie sein persönliches Anliegen umgesetzt werden soll: Er ist Dichter, Regisseur und Schauspieler in einer Person. Der Protagonist ist der Spielmächtige, indem er sich seine „eigene Welt erschafft oder, richtiger gesagt, die Dinge seiner Welt in eine neue, ihm gefällige

²⁶Moreno: The First Psychodramatic Family. In: Group Psychotherapy XVI, 4/1963, 215f.

²⁷Moreno: Editorial. In: Sociatry II, 1-2/1948, 5.

²⁸Die grammatikalische korrekte Form von „Hilfs-Ich“ im Plural wäre: „Hilfs-Ichs“. Doch die vorliegende Arbeit schließt sich in diesem Fall der geläufigen Psychodrama-Literatur an, in der sich der von *Moreno* geprägte Begriff „Hilfs-Iche“ durchgesetzt hat.

Ordnung versetzt“²⁹. Natürlich geschieht das „Regie führen“ hierbei in einem stetigen Austausch mit der Spielleitung, welche die methodische Kompetenz bereitstellt. Jedoch ist er derjenige, der aufgefordert ist, wesentlich mit seinen persönlichen Fragen zu bestimmen, was für ein Spiel sich auf der Bühne zeigen soll. Damit kann der *Protagonist*, indem er Ziel und Ablauf des psychodramatischen Spiels bestimmt, als das Energiezentrum der Gruppe beschrieben werden. Dadurch, dass der *Protagonist* sich im Spiel auf der Bühne mit seinem selbst gewählten Thema exponiert, wird er zugleich auch zum Stellvertreter und Träger des Gruppenthemas. Moreno sagt hierzu an folgender Stelle:

„Das Problem, das der einzelne hat, wird oft von allen Mitgliedern der Gruppe geteilt. Der einzelne wird zum Repräsentanten in Aktion. In solchen Augenblicken macht ihm die Gruppe spontan Raum, denn ‚Raum‘, in dem er sich bewegen und entfalten kann, ist das erste, was er braucht.“³⁰

Für das Psychodrama kann dies bedeuten, dass der *Protagonist* im Spiel eines bestimmten Themas Schwierigkeiten aufzeigt, welche den anderen Gruppenmitgliedern nicht als fremd erscheinen, sondern eventuell spricht der *Protagonist* ihnen gerade in seinen Äußerungen „aus der Seele“. Damit bleibt natürlich konsequenterweise zu schlussfolgern, dass der Verstehens- bzw. Annäherungsprozess an das persönliche Thema, welchen der *Protagonist* durchläuft, „in gleicher Weise mit Katharsis und Erkenntnisgewinn seitens der Gruppenmitglieder“ verbunden ist.³¹

Die zweite Handlungsrolle im Psychodrama wird durch das *Hilfs-Ich* markiert. *Moreno* konzipiert diese Handlungsrolle anthropologisch gesehen aus der der *Mutter-Kind-Beziehung*, die er als charakteristisches Bild dafür auffasst, dass der Mensch in seinem Leben wesentlich auf die unterstützende Hilfe von anderen angewiesen ist. Der Protagonist, der sich auf der Bühne in der Bearbeitung seines Themas exponiert und eine Szene nicht alleine spielen kann, vertraut sich mit der Bitte um Unterstützung den Personen aus der Gruppe an. In der Bereitschaft und der Annahme eines Gruppenmitglieds, die Rolle des *Hilfs-Ich* zu besetzen, d.h. das Spiel des anderen mitzuspielen, zeigt sich uns ein Basisakt der Solidarität, welcher sich durch die Übernahme der Verantwortung für einen anderen auszeichnet, wie es zum Beispiel in der Sorge der Eltern um ihr Kind zum Ausdruck kommt.

Das *Hilfs-Ich* hat des Weiteren auch eine leitende Funktion, da es durch die individuelle Ausgestaltung der von dem Protagonisten vorgegebenen Rolle einen Einfluss auf den Verlauf des Spiels nimmt. Es fungiert im Verstehensprozess als eine Art objektivierende Instanz. Was ist damit gemeint? Indem der Protagonist seine subjektive Sicht in einer Szene auf die Bühne bringt, und diese mit realen Personen (*Hilfs-Iche*) besetzt, setzt er sich zugleich mit der subjektiven Perspektive der Mitspieler auseinander. An dieser Stelle kann also festgestellt werden, dass das *Hilfs-Ich* insofern

²⁹Freud 1908e/1941, 214.

³⁰Moreno: Gruppenpsychotherapie und Psychodrama 1959, 76.

³¹Von Ameln/Gerstmann/Kramer 2009, 20.

als eine objektivierende Instanz auftritt, da es dem Protagonisten ein reales Gegenüber ist, welches den Annäherungs- und Verstehensprozess des Themas zu einem intersubjektiven Prozess werden lässt. Die angesprochene Intersubjektivität, welche wesentlich durch die *Hilfs-Iche* ermöglicht wird, kann in der psychodramatischen Arbeit *technisch* wie folgt näher dargestellt werden: Das *Hilfs-Ich* erscheint dem Protagonisten als *Alter-Ego*. In diesem Fall ermöglicht das *Hilfs-Ich* dem Protagonisten, mit sich selbst in Kontakt zu treten und sich aus unterschiedlichen Perspektiven wahrzunehmen. Hierzu nimmt das *Hilfs-Ich* den Platz des Protagonisten auf der Bühne ein und spielt die Handlung des Protagonisten, so dass der Protagonist diese gespiegelt durch das *Hilfs-Ich* selbst sehen kann.

Eine weitere psychodramatische Technik, die in ihrer Realisierung auf der Bühne in wesentlicher Abhängigkeit zum *Hilfs-Ich* steht, ist der psychodramatische *Rollentausch und Rollenwechsel*. Hier tauschen oder wechseln die Spieler (Protagonist und *Hilfs-Ich*) auf der Bühne die Plätze miteinander, d.h. die Spieler nehmen die Rolle des jeweiligen anderen mit den entsprechenden Gefühlen, Haltungen (Verhaltensweisen) und Wünschen an.

Für *Moreno* und das Psychodrama ist der *Rollentausch* die zentrale Technik, welcher in der Begegnung des anderen zugleich auch einen Zugang zu diesem möglich macht. An einer Stelle in seinem Werk bringt *Moreno* dies radikal zum Ausdruck:

„Am Anfang war die Begegnung. ‚Und bist du bei mir, so will ich dir die Augen aus den Höhlen reißen und an die Stelle der meinen setzen, und du wirst die meinen ausbrechen und an die Stelle der deinen setzen, dann will ich dich mit den deinen und du wirst mich mit meinen Augen anschauen‘.“³²

Der *Rollentausch* der Spieler eignet sich besonders als eine hilfreiche Technik der Einsicht, um sich in fremde Perspektiven denkend und fühlend hineinversetzen zu können und um damit nicht zuletzt eine Annäherung an diese zu erreichen. Die letzte bedeutende *technische* Qualität, welche mit der Handlungsrolle des *Hilfs-Ich* einhergeht, beschreibt das *Hilfs-Ich* als *Doppel*. Auch das *Doppel* hat in *Morenos* Konzeption vom *Hilfs-Ich* eine unterstützende und begleitende Funktion. Indem es hinter den Protagonisten tritt, nimmt es dessen Haltung an und spricht aus, was er sagen möchte, fühlt und im Augenblick spürt. Das *Doppeln* versteht sich als eine Technik, die als höchst suggestiv einzuschätzen ist. Es geht im *Doppeln* nicht um eine interpretative Einschätzung von der Lage des Protagonisten durch das *Hilfs-Ich*, sondern darum, dass der Protagonist, der womöglich den Kontakt zu sich selbst verloren hat und in der Szene handlungsunfähig geworden ist, durch das *Doppel* Hilfe erfährt, um „sich selbst zu fühlen, seine eigenen Probleme selbst zu sehen und einzuschätzen“³³. Für die psychodramatische Arbeit kann dies heißen, dass der Protagonist in dem Versuch der szenischen Umsetzung seines Themas an eine Stelle gerät, in der er zum Beispiel durch eine Art Ohnmachtsgefühl in seiner weiteren Ausgestaltung der Szene blockiert ist. In solchen Situationen kann der Prota-

³²Moreno: Psychodrama II 1959, 234.

³³Moreno: Gruppenpsychotherapie und Psychodrama 1959, 99.

gonist dann auf die Technik des *doppelnden Hilfs-Ich* zurückgreifen, welches ihm die Erfahrung der Nähe und Gegenwart vermittelt, indem es mit dem Protagonisten zusammen auf das Problem schaut.

Die letzte und dritte zu explizierende Handlungsrolle ist die *Leitung*. *Moreno* zufolge ist die *Leitung* der „Bearer of Truth“, also der „Träger der Wahrheit“, womit er zum Ausdruck bringen möchte, dass die *Leitung* die „höchste Verkörperung der Wahrheit“³⁴ zu sein hat. Diese Aussage von *Moreno* wäre jedoch in der Tat missverstanden, wenn sie hier so gedeutet werden würde, dass die *Leitung* eine vom Protagonisten dargestellte szenische Umsetzung bemisst und nach Kategorien wie richtig oder falsch beurteilt. *Moreno* spricht der *Leitung* die *höchste Verkörperung der Wahrheit* vielmehr im Sinne einer methodischen Kompetenz zu, die sie auf subtile Art und Weise dazu befähigt „das Verborgene ans Licht“ treten zu lassen. Hierfür bestärkt und unterstützt die *Leitung* den Protagonisten methodisch in seinem autonomen Prozess, damit er letztlich aus sich selbst heraus ein Verständnis oder eine Einsicht von dem entwickeln kann, was ihn bewegt. Diese Haltung der *Leitung* erinnert vor allem an die *sokratische Mäeutik*, die für *Moreno* in der Konzeption von der psychodramatischen *Leitung* wohl eine bedeutende Quelle gewesen ist. Die Unterstützung des Protagonisten durch die *Leitung* kann sich in einem hypothetischen Fragen zeigen, wie die folgende Frage aufweist: Könnten Sie sich eventuell vorstellen, dass Ihre eben dargestellte Handlung nun von einem Gruppenmitglied (*Hilfs-Ich*) gespielt wird, damit sie diese als Zuschauer betrachten können? Daran anknüpfend wäre also nach *Moreno* zu sagen:

„Der Leiter moderiert die Produktion, während sie fortschreitet, und während er die Hinweise und Schlüsselstellen aus der Produktion selbst gewinnt, in die der Protagonist involviert wird, kann er die Produktion dahin lenken, dass sie immer spezifischer wird. Die Information, die hervorgehoben wird, dient als Grundlage für die Fortsetzung der Produktion, und während die Information akkumuliert, ist der Leiter in der Lage, die wichtigsten Szenen, die dargestellt werden sollen, umsichtig auszuwählen. Jede Szene liefert immer mehr Informationen [...].“³⁵

Es bleibt also abschließend für die Funktion der *Leitung* im Psychodrama festzuhalten, dass sie in ihrer Haltung versucht einem ergebnisoffenen Lernprozess Rechnung zu tragen, indem sie den Protagonisten durch *unauffällige Strukturierung* in seinem Erkenntnisprozess unterstützt.

3. Der psychodramatische Prozess

In einem letzten Schritt soll nun noch der psychodramatische Prozess in seinem Phasenablauf vorgestellt werden. Es wurde schon erwähnt, dass die psychodramatische Arbeit prozessorientiert verfährt und dabei auf eine Annäherung an sowie Einsicht in die eigene persönliche Lage abzielt. Aus klassischer Sicht gibt es im Psychodrama drei Phasen, die den Verlauf einer Sitzung skizzieren. Es beginnt immer mit einer *Erwärmung* des Themas, geht dann über in eine Phase der Aktion, die auch

³⁴Moreno: Dialogue of the Bearer of Truth. In: The First Psychodramatic Family 1964, 39-46.

³⁵Moreno: Psychodrama und Soziometrie 1989, 260.

als *Spielphase* bezeichnet wird, und endet mit einer abschließenden gemeinsamen *Auswertung* in der Gruppe. Hier soll nun im Folgenden noch eine vierte Integrationsphase erwähnt werden, die sich in das klassische Phasenmodell direkt nach der Spiel- und vor der Auswertungsphase einfügen lässt. Da die Phase der Integration bereits eine erste Auswertung der dargestellten Szene ersucht, wird die klassische Abschlussphase der Auswertung „aufgespalten“ und zum Teil mit ihren Elementen in die Integrationsphase sowie in die gemeinsame, abschließende Reflexion und Evaluation des gesamten Prozesses verlagert. Dies bringt den Vorteil mit sich, dass nun die Auswertungsphase, in der Unterscheidung von Integration und Evaluation, hinsichtlich ihrer didaktischen Relevanz klarer einsehbar wird. Die psychodramatische Arbeit beginnt mit der Phase der Erwärmung. In der Psychodrama-Literatur wird auch häufig der englische Ausdruck „Warming-Up“ verwendet, der die Assoziation zum Theater sowie aber auch zum Sport zulässt.

In der Tat geht es denn auch darum, den Leib und die Seele in Bewegung zu bringen, um sich für die Handlung und die Aktionen auf der Bühne vorzubereiten. *Eckhard Frick SJ* bringt den Zweck der anfänglichen Erwärmungsphase folgendermaßen auf den Punkt: „Das Warming-Up möchte mit Leib und Seele auf das Spiel vorbereiten und das ‚Eis‘ der Unbekanntheit, der Befangenheit, der intellektuellen Realitätsferne zum ‚Schmelzen‘ bringen.“³⁶ In der Phase der Erwärmung sollte die Leitung keine Vorgaben zu einem spielbaren Thema machen, sondern der Lerngruppe dabei behilflich sein, einen Protagonisten zu finden, der mit seinem selbstgewählten Thema spielbereit ist. Das heißt einfach ausgedrückt: Es geht darum, denjenigen Protagonisten zu finden, der am besten angewärmt ist. Besonders in der Erwärmungsphase, wo sozusagen die „Initialzündungen“ zum späteren Spiel auf der Bühne stattfinden und die ersten spontanen Handlungsimpulse sichtbar werden, ist es wichtig, dass die Leitung die Teilnehmenden in ihrer natürlichen Befangenheit und Scham bzgl. einem sich Zeigen und Offenbaren vor der Gruppe ernst nimmt. Der Verweis der Leitung darauf, dass das Spiel in seiner Darstellung nicht in Kategorien wie richtig oder falsch beurteilt wird, kann eine angemessene Intervention sein, um der anfänglichen Skepsis zu begegnen.

Wenn sich dann in dem Erwärmungsprozess ein spontaner Handlungsimpuls oder eine bestimmte Spielidee bei einem Mitglied der Gruppe herauskristallisiert, kann dieses als Protagonist mit seinem Thema die Bühne betreten und die Spielphase eröffnen, wobei es ihm obliegt eventuell noch weitere Mitspielende zur Unterstützung einzuladen. Dieser Phasenübergang von der Erwärmung hin zum Spiel zeichnet sich durch eine Dynamik aus, die auf eine Handlung drängt bzw. abzielt. Diese Dynamik kann zum Beispiel in einer Wissensneugier bestehen.

Neben dem *protagonistenzentriertem Spiel* gibt es im Psychodrama noch zwei weitere Varianten, um auf der Bühne eine Situation in Szene zu setzen. Zum einen wäre das *Gruppenspiel* zu erwäh-

³⁶ Frick: Höhlenforschung mit Platon. Zur Theorie und Didaktik des philosophischen Rollenspiels, 4. In: Gedanken teilen: Philosophieren in Schulen und Kindertagesstätten. Interdisziplinäre Voraussetzungen - Methodische Praxis - Implementation und Effekte, Wiesheu. R, Hidalgo. O, Rude. C (Hg.).

nen, in dem die gesamte Gruppe sich auf ein Thema einigt, um dieses dann gemeinsam in der Gruppe zu spielen. Zum anderen ist das *Playbackspiel* zu nennen, in dem zwar das Thema eines Mitglieds der Gruppe gespielt wird, jedoch erscheint dieses nicht als Spieler auf der Bühne, sondern sitzt als Erzähler im Zuschauerraum, während die Spielenden zugleich spontan das Erzählte auf der Bühne inszenieren. In der Spielphase lassen sich eine Reihe von Techniken anwenden, um sich einen Aufschluss über die Bedeutung einer Situation zu erarbeiten. Es wurden bereits einige zentrale Techniken wie der *Rollentausch*, das *Doppeln* sowie die *Spiegeltechnik (Alter Ego)* in ihrer Bedeutung für die Integrationskraft der szenischen Arbeit vorgestellt. Zwei weitere Techniken, die sich für die Spielphase eignen, sollen nun in einem kurzen Exkurs vorgestellt werden:

(1) Zum einen wäre die Skulptur zu nennen. Das Darstellen einer *Skulptur* ist eine leibliche Übung, mit der es in der Spielphase zum Beispiel möglich wird einen abstrakten Begriff in dem Ausdruck einer Gebärde oder einer Haltung in einem Standbild zu präsentieren. Dieses kann durch verbale Äußerungen begleitet werden.

(2) Zum anderen ist hier auf die Technik des *Freezing* einzugehen, welche darauf abzielt, den Strom der Handlung für einen Augenblick „einzufrieren“. Diese Technik eignet sich besonders, um für einen Moment innezuhalten und das Geschehene kurz Revue passieren zu lassen. Dann kann die Handlung bewusst aufs Neue aufgenommen werden, so dass sie fruchtbar wird für eine angemessene weitere Gestaltung der Szene. Das Ende einer Spielphase kann häufig darin bestehen, dass die Szene zum Schluss „eingefroren“ wird; damit erhalten die Spielenden jeder für sich nochmals die Gelegenheit, der Szene innerlich nachzugehen, um sich auf den anstehenden Übergang von dem Spiel auf der Bühne zurück in die Gruppe vorzubereiten.

Sobald die Spielenden dann die Bühne verlassen haben und in die Gruppe zurückgekehrt sind, beginnt die Integrationsphase, die zwar bereits den Charakter einer Auswertung hat, aber in ihren Ausführungen beschreibend bleibt. In dieser Phase geht es explizit darum, dass das dargestellte Spiel auf seine Wahrnehmungen und Eindrücke hin befragt wird, die es bei den einzelnen Gruppenmitgliedern hervorgerufen hat. In diesem Zusammenhang lassen sich drei Techniken unterscheiden, die in der Phase der Integration ihre Anwendung finden.

(1) Als erstes wäre das *Sharing* zu nennen, indem die Gruppenmitglieder, welche Beobachter bzw. Zuschauer waren, von ihren persönlichen Erfahrungen erzählen, die durch das Spiel in ihnen angeregt und freigesetzt wurden. Auf diese Weise bekommt der Protagonist etwas zurück, nachdem er für die Gruppe gearbeitet und sich exponiert hat.

(2) Die zweite probate Technik in der Phase der Integration ist das *Rollenfeedback*. Der Begriff Feedback ist heutzutage zu einem eingedeutschten und alltagssprachlichen Terminus herangereift, der soviel bedeutet wie „Rückmeldung-Geben“. Im Psychodrama zeigt sich das „Rückmeldung-Geben“, indem alle Spieler, nach der Inszenierung darüber berichten, wie es ihnen in der gespielten

Rolle ergangen ist. Primär geht es hier darum zu beschreiben, was die Spielenden in ihren Rollen erlebt haben und was ihnen an diesen widerstrebt hat.

(3) Als weitere integrierende Technik ist das *Processing* zu nennen. Hierfür untersuchen die Gruppenmitglieder gemeinsam den Verlauf oder Prozess der szenischen Umsetzung, indem sie sich zum Beispiel folgende Fragen stellen: Wie hat sich der Prozess des Spiels entwickelt? Was war ausschlaggebend für den spezifischen Verlauf der Szene?

Die Bewertung und Reflexion bildet also im psychodramatischen Prozess den „Markstein“, an dem die Teilnehmenden eine mündige Haltung bezüglich der eigenen Person entwickeln sollen. Es geht darum herauszufinden, inwiefern die im Spiel erlebte Situation von Bedeutung ist. *Moreno* spricht in diesem Zusammenhang von „existenzieller Validierung“:

„Aber was man mit Sicherheit behaupten kann ist, dass es darum geht, dass die Aussagen und Entscheidungen für die Teilnehmer selbst, in dem Moment, in dem sie erlebt werden, valide sind. In so einem Fall könnte man von einer ‚existenziellen‘ Validierung sprechen [...].“³⁷

In seinen Ausführungen grenzt *Moreno* natürlich die *existenzielle Validierung* von einer wissenschaftlichen Validierung ab. Diese Passage sei hier an dieser Stelle lediglich erwähnt, da sie treffend beschreibt, dass es in der abschließenden Bewertung und Reflexion eben genau um die Identifikation der erlebten Inhalte im Spiel geht, die für die Teilnehmenden von existenzieller Relevanz und Gültigkeit sind. *Moreno* beschränkt die *existenzielle Validierung* auf das Erleben im gegenwärtigen Augenblick, wenn er sagt: „Bezüglich der existenziellen Validierung sollte klar durchbuchstabiert werden, dass sie lediglich *in situ* einen Anspruch erhebt, im Hier und Jetzt, ohne irgendeinen Versuch, die Vergangenheit zu erhärten oder die Zukunft vorauszusagen.“³⁸

Videoaufzeichnungen oder aber auch Protokolle sind in diesem Zusammenhang diagnostische Mittel, um sich den relevanten und bedeutsamen Inhalten aus dem erlebten Spiel adäquat anzunähern. *Eckhard Frick SJ* betont: „Eine Videoaufzeichnung kann [...] hilfreich sein, v.a wenn die Teilnehmenden sich im zeitlichen Abstand mit dem Erlebten beschäftigen wollen.“³⁹ Das Anschauen der Videoaufzeichnungen im Nachhinein ermöglicht es den Gruppenmitgliedern also, den Prozess der szenischen Umsetzung zu reflektieren sowie zu bewerten, um die Gültigkeit ihrer eigenen aus dem Spiel entwickelten Einsichten aufs Neue zu überprüfen.

³⁷Moreno: The Validity of Psychodrama. In: Group Psychotherapy XXI, 1/1968, 3.

³⁸Moreno: Psychodrama II 1959, 88.

³⁹Frick: Höhlenforschung mit Platon. Zur Theorie und Didaktik des philosophischen Rollenspiels, 4. In: Gedanken teilen: Philosophieren in Schulen und Kindertagesstätten. Interdisziplinäre Voraussetzungen - Methodische Praxis - Implementation und Effekte, Wiesheu. R, Hidalgo. O, Rude. C (Hg.).

II. Ein Überblick zu den zentralen Begriffen

Instrumente des Psychodramas	Erläuterung
Gruppe	Die Gruppe stellt den Handlungsraum dar, in der zum einen die gruppenprozessorientierte und zum anderen die szenische Arbeit stattfinden. Sie ist lebensnah strukturiert und fungiert als ein Resonanzraum.
Bühne	Die Bühne ist kein Ort, sondern eine Handlungslogik. Durch ein differenziertes Instrumentarium kann sie einen bestimmten Blick auf eine Szene eröffnen, den die Alltagsrealität nicht herzustellen vermag.
Handlungsrollen	
Protagonist	Der soziometrische Star, Träger der Gruppenprozesse, in dessen Wahrnehmungen, Interaktionen und Szenen sich das Gruppengeschehen verdichtet.
Hilfs-Iche	Für Moreno ist hier das Prinzip der gegenseitigen Hilfe (Mutualismus) zentral. Unter den Begriff Hilfs-Iche lassen sich das Doppel, der Antagonist und das Alter-Ego subsumieren.
Leitung	Die Leitung trägt die strukturelle Verantwortung des Prozesses.
Der psychodramatische Prozess	
Erläuterung	
Erwärmung	In der Phase der Erwärmung werden spontane Impulse aus der Gruppe im Hier und Jetzt aufgenommen und gebündelt.
Aktion	Wenn die Dynamik einer Situation auf eine Handlung drängt, kommt es zu einer Aktion.
Integration	
Sharing	Einbettung der vorangegangenen Szene in biografische Bezüge der anderen Teilnehmer
Feedback	(1) Auswertung einer Szene durch die Spieler (Rollenfeedback) (2) Benennung von Identifikationsprozessen (Identifikationsfeedback)
Processing	Gemeinsames theoriegestütztes Durchdringen der abgelaufenen Prozesse
Evaluation	Gemeinsame Reflexion und Bewertung => „existenzielle Validierung“

(Vgl. Hutter/Schwehm 2009)

III. Literaturverzeichnis

Freud, Sigmund: Der Dichter und das Phantasieren, in: Gesammelte Werke, Werke aus den Jahren 1906-1909, Bd. 7, London 1908/1941, 211-223.

Frick, Eckhard: Brauchen wir einen Organspendeausweis? Erfahrungen mit dem psychodramatischen Rollenspiel im medizinethischen Unterricht, in: Zeitschrift für Psychodrama und Soziometrie 7 (2008), 88-101.

Frick, Eckhard: Höhlenforschung mit Platon. Zur Theorie und Didaktik des philosophischen Rollenspiels. In: Hidalgo O, Rude C, Wiesheu R (Hg.) Gedanken teilen. Philosophieren in Schulen und Kindertagesstätten: Interdisziplinäre Voraussetzungen - Methodische Praxis - Implementation und Effekte. Lit, Berlin Münster, (2011), 222-234.

Gadamer, Hans-Georg: Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik, Tübingen 1960. [Gadamer 1960]

Hutter, Christoph/Schwehm, Helmut: J.L. Morenos Werk in Schlüsselbegriffen, Wiesbaden 2009. [Hutter/Schwehm 2009]

Lammers, Klaus: Existenz und Experiment, Psychodrama als Atelier der Lebensgestaltung, in: Jahrbuch für Psychodrama (1995), 93-119. [Lammers 1995]

Leutz, Grete Anna: Das klassische Psychodrama nach J.L. Moreno, Berlin, Heidelberg, New York 1974. [Leutz 1974]

Moreno, J.L.: Der Königsroman, Potsdam 1923. [Moreno 1923]

Moreno, J.L.: Editorial, in: Sociatry II 1-2 (1948), 5.

Moreno, J.L.: Psychodramatic Frustration Test, in: Group Psychotherapy VI 3-4 (1954), 137-167.

Moreno, J.L.: Psychodrama II, zusammen mit Z.T. Moreno, Beacon N.Y. 1959.

Moreno, J.L.: Gruppenpsychtherapie und Psychodrama. Einleitung in die Theorie und Praxis (1959),

Stuttgart⁴ 1993.

Moreno, J.L.: Psychiatric Encounter in Soviet Russia. Journey to Moscow and Leningrad, Massermann, J.H./Moreno, J.L., in: Progress in Psychotherapy V (1960), 1-24.

Moreno, J.L.: The First Psychodramatic Family, hrsg. Zusammen mit Z.T. Moreno und J. Moreno, in: Group Psychotherapy XVI, 4 (1963), 203-249.

Moreno, J.L.: Dialogue of the Bearer of Truth, hrsg. Zusammen mit Z.T. Moreno und J. Moreno, in: The First Psychodramatic Family (1964), 39-46.

Moreno, J.L.: The Validity of Psychodrama, in: Group Psychotherapy XXI (1968), 3.

Moreno, J.L.: Die Grundlagen der Soziometrie. Wege zur Neuordnung der Gesellschaft, Opladen 1974. [Moreno 1974]

Moreno, J.L.: Soziometrie als experimentelle Methode, hrsg. H. Petzold, Paderborn 1981. [Moreno 1981]

Moreno, J.L.: Psychodrama und Soziometrie, Edition Humanistische Psychologie (1989), hrsg. von A. u. M. Serkovic. Engl. Original: The Essential Moreno – Writings on Psychodrama, Group Method and Spontaneity, hrsg. J. Fox, New York 1987.

Petzold, Hilarion/Mathias, Ulrike: Rollenentwicklung und Identität. Von den Anfängen der Rollentheorie zum sozialpsychiatrischen Rollenkonzept Morenos, Paderborn 1982. [Petzold/Mathias 1982]

Schreyögg, Astrid: Supervision. Ein integratives Modell. Lehrbuch zur Theorie und Praxis, Paderborn 1991. [Schreyögg 1991]

Von Ameln, F./Gerstmann, R./Kramer, J.: Psychodrama, 2. überarb. und erw. Auflage, Heidelberg 2009. [Von Ameln/Gerstmann/Kramer 2009]