

Rollenspiel mit Märchen: Chancen und Risiken

Thomas Schwinger

Deutsche Fassung eines Vortrags beim internationalen Workshop „Myths and Fairytales“ im Højvangseminariet - Glostrup/Dänemark

Erschienen als "Inscenizacja baśni – szanse i zagrożenia". Kultura i Resocjalizacja - Pedagogika Społeczna; 2006, 2, 116-129.

Dr. Thomas Schwinger, Psychologe, Psychodrama-Therapeut, (DFP/DAGG), Supervisor (DGSv)
Professor für Sozialtherapie an der Evangelischen Fachhochschule Darmstadt,
Zweifalltorweg 12, D-64293 Darmstadt,
Tel.: 06151 / 87 98 51
Fax: 06151 / 87 98 58
Email: schwinger@efh-darmstadt.de

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	3
2	Mythen und Märchen	3
3	Zaubermärchen	5
3.1	Märchen als Folklore der unteren Klassen	5
3.2	Die "Entdeckung" der Märchen als Kinderliteratur	5
4	Märchen und Psychologie.....	7
4.1	Verwendung von Märchen in der Psychotherapie und Märchenspiel als Chance	8
4.2	Märchen-Interpretationen.....	9
4.3	Ein Beispiel therapeutischen Rollenspiels mit Märchen	9
4.4	Symbolsprache im Märchen.....	10
5	Eine Übung für Dreiergruppen: Zwei Figuren aus Ihrem Lieblingsmärchen	10
5.1	Erster Schritt: Bilden Sie Dreiergruppen	10
5.2	Zweiter Schritt: Finden Sie ein Märchen, das für Sie eine persönliche Bedeutung hat.....	10
5.3	Zweiter Schritt: Finden Sie zwei Figuren, die Ihnen wichtig sind	11
5.4	Dritter Schritt: Klären Sie, wer welche Rolle übernimmt	11
5.5	Vierter Schritt: Der erste Dialog der beiden Figuren	11
5.6	Fünfter Schritt: Treffen Sie eine Übereinkunft für die nächsten beiden Dialoge.....	12
5.7	Sechster Schritt: Sharing	12
6	Risiken beim Rollenspiel mit Märchen.....	14
6.1	Umgang mit Risiken beim Rollenspiel.....	16
7	Literaturverzeichnis	17

1 Einleitung

In der sozialpädagogischen Arbeit findet man verschiedene Umgangsweisen mit Märchen und Mythen. Eine Arbeitsweise, die besonders in der Kinder- und Jugendarbeit in Skandinavien modern ist, sind Rollenspiele nach Mythen und Märchen über eine längere Zeit (z.B. ein Wochenende) mit von den teilnehmenden Kindern und Jugendlichen selbst hergestellten Requisiten und oft im Freien. Hier wird nun versucht, darzustellen, wie unterschiedlich Märchen aufgefaßt werden können und welche typischen Merkmale Märchen aufweisen. Danach stelle ich einige psychologische Überlegungen zum Märchen dar, die vor allem Möglichkeiten persönlichen Wachstums betreffen. Eine Übung mit den TeilnehmerInnen des Workshops sollte diese Überlegungen verdeutlichen, sie wird hier ebenfalls dargestellt. Diese Übung leitet schließlich zur Auseinandersetzung mit Risiken des Rollenspiels mit Märchen über. Dabei geht es vor allem um mögliche schädliche Regressionen bei der Konfrontation mit der Polarisierung von Gut und Böse. Zum Schluß folgen einige Vorschläge für sorgsamem Umgang mit möglichen Regressionen bei Rollenspielen der anfangs genannten Art.

In manchen Ländern sind die Ausdrücke für Mythen, Sagen, Legenden und Märchen einander ähnlich oder sogar gleich. Die Differenzierung zwischen diesen Geschichten ist mir hier aber wichtig, weil ich mich auf das Thema Märchen im Rollenspiel beschränken werde. Dabei werde ich mich auf deutsche Märchen konzentrieren – sie sind schon früh in zahlreiche Sprachen übersetzt worden und sie waren und sind in vielen Ländern einflußreich. Deshalb folgt nun zuerst eine kurze Beschreibung von Märchen mit einer Abgrenzung von anderen, verwandten Geschichten.

2 Mythen und Märchen

Mythen sind wohl die ältesten Formen volkstümlicher Erzählungen. Mythen und Märchen behandeln beide kollektives Wissen über universale menschliche Konflikte. Beide gewinnen ihre subjektive Bedeutung dadurch, daß sie auf gemeinsames bewußtes Wissen über Konflikte und auf mehr oder weniger bewußte Erfahrungen im Umgang mit Konflikten zurückgreifen und sie in einer symbolischen Sprache darstellen. Ein Beispiel dafür sind aus tiefenpsychologischer Sicht der Mythos von Ödipus und jene Märchen, in denen ein Mann Ungeheuer zu besiegen hat, um eine Prinzessin zu erobern (z. B. das tapfere Schneiderlein) – es geht hier um die ödipale Konstellation. Zwischen Mythen und Märchen bestehen aber zahlreiche Unterschiede – sie sind in Tabelle 1 dargestellt. Die Helden der Geschichte werden hier Protagonisten¹ genannt.

¹

In meinen schriftlichen Beiträgen verwende ich der Kürze halber stets entweder die nur die männliche oder die weibliche Form. In diesem Beitrag ist es durchweg die männliche Form. Es sind selbstverständlich, wenn nicht anders vermerkt, stets Männer und Frauen gemeint.

Tabelle 1: Unterschiede von Mythen und Märchen

	Mythen	Märchen
geschilderte Begebenheit	<ul style="list-style-type: none"> • Einmaliges Ereignis in sehr alter Zeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Magische Ereignisse werden als etwas Alltägliches und Gewöhnliches dargestellt
Beziehung zu Magie	<ul style="list-style-type: none"> • Die magische Welt wird klar von der realen Welt unterschieden; sie dringt auf unheimliche Art in die Wirklichkeit und das Alltagsleben ein 	<ul style="list-style-type: none"> • Die magische Welt wird mit der realen Welt vermischt.
Verlauf der Geschichte	<ul style="list-style-type: none"> • pessimistisch • tragisch 	<ul style="list-style-type: none"> • optimistisch • glückliches Ende
Protagonisten	<ul style="list-style-type: none"> • außergewöhnliche Helden 	<ul style="list-style-type: none"> • Jemand wie Du und ich; • oft eine schwache oder (scheinbar) dumme Person
Ziele der Protagonisten	<ul style="list-style-type: none"> • Erfüllung von Forderungen der Götter/ des Über-Ichs 	<ul style="list-style-type: none"> • Weisheit, persönliches Wachstum, persönliche Integration als Aufgabe
Konflikte der Protagonisten	<ul style="list-style-type: none"> • unlösbar 	<ul style="list-style-type: none"> • lösbar
Konfliktlösung	<ul style="list-style-type: none"> • Häufig werden Helden für die Übertretung göttlicher Gebote bestraft 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Helden meistern ihre Aufgaben
Rolle der Psychologie	<ul style="list-style-type: none"> • intrapersonale und interpersonale Zustände erscheinen als Charaktere mit eindeutigen Namen (z. B. Weisheit, Tugend etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • keine Beziehung zu psychischen Zuständen und Kräften

Betrachtet man volkstümliche Erzählungen in ihrer historischen Entwicklung, dann stellen Märchen eine spätere Entwicklungsstufe dar (siehe Tabelle 2).

Tabelle 2: Eine chronologische Reihe volkstümlicher Erzählungen

	Elemente des kollektiven Wissens	Thema	Effekte auf den Zuhörer	Inhalt	Held
Mythen von Göttern, Helden, Tieren	Magie	schreckliche Wunderereignisse	erschreckend	Forderungen	einzelner Held
Heldensagen	Dichtung und Wissenschaft	schreckliche Wunderereignisse	erschreckend, manchmal auch amüsant	Fragen	einzelner Held
Legenden	Poesie und Religion	lang zurückliegende Wunderereignisse	Hoffnung auf göttliche Erlösung	Antworten	einzelner Held
Märchen	Poesie	magische Welt und Alltagswelt	Hoffnung darauf, das Leben zu meistern	Beispiele für eine positive persönliche Entwicklung	jedermann

Mythen und Märchen sind alte Traditionen und Teil der mündlichen Überlieferung volkstümlicher Erzählungen. Während aber im Mittelalter die Oberschicht neuen, speziellen Geschichten lauschte, die von Dichtern entwickelt wurden, blieb in den unteren Klassen das Erzählen von Mythen und Märchen lebendig. Beide wurden später auch in die schöne Literatur aufgenommen und dort bearbeitet – diese Literatur blieb aber für lange Zeit den Oberklassen vorbehalten.

3 Zaubermärchen

3.1 Märchen als Folklore der unteren Klassen

Die bäuerliche Bevölkerung bewahrte die Märchen und gab sie in mündlicher Überlieferung weiter. In Deutschland wurden sie u. a. von Frauen in den dörflichen Spinnstuben erzählt. Viele Märchen schildern sehr genau das Alltagsleben der Bauern und Arbeiter. Könige und ihre Vasallen werden dagegen eher unrealistisch dargestellt: Materielle Dinge wie Krone, Schloß und goldene Gerätschaften werden zwar konkret beschrieben, die Redeweisen, Verkehrsformen und Gewohnheiten entsprechen jedoch nicht denen des Adels sondern denen der Bauern und Handwerker (Richter & Merkel, 1974).

3.2 Die “Entdeckung” der Märchen als Kinderliteratur

Mit der Entwicklung der modernen Industriegesellschaft und der Entstehung des Mittelstandes im 19. Jahrhundert wurde auch die Pädagogik als Wissenschaft der Erziehung begründet (Vorläufer gab es aber schon in der Antike). Darin bekamen die Märchen nun einen Platz als Geschichten für Kinder – was sie ursprünglich nicht gewesen waren. Das zeigt sich daran, daß die berühmten deutschen Märchensammler, die Brüder Grimm, Märchen einerseits in der Version zusammentrugen, wie sie zu ihrer Zeit erzählt wurden, diese aber auch verän-

dernten. In der mündlichen Überlieferung hatten die Märchen verschiedene Varianten – bei den Brüdern Grimm bekamen sie nun eine endgültige literarische Form mit einem eigentümlichen Stil, der heute für Märchen als typisch gilt - ein solches Merkmal ist die dreifache Wiederholung einer Aufgabe. Zudem veränderten sie einige der Figuren, z. T. in dramatischer Weise (so wurden z. B. böse Mütter durch Stiefmütter ersetzt; Richter & Merkel, 1974).

Zu den Lebzeiten der Brüder Grimm (Jacob 1785 - 1863; Wilhelm 1786 - 1859) war Deutschland kein Nationalstaat, sondern es war in zahlreiche Fürstentümer zerfallen. Die Mittelklassen kämpften politisch und kulturell für den Aufbau der deutschen Nation (Gerstl, 1964; Richter & Merkel, 1974). Die Brüder Grimm sammelten die deutschen Märchen als ihren Beitrag zur Bewußtmachung und Wertschätzung der nationalen deutschen Kultur.

In ihrer Sammlung finden sich verschiedene Arten von Geschichten: Die sogenannten **Zaubermärchen**, aber auch andere Geschichten, wie Schwänke, Fabeln, Geschichten über kluge Witzbolde wie Till Eulenspiegel und auch Legenden, die ursprünglich wohl aus Predigten stammten. Heutzutage wird das Wort "Märchen" üblicherweise nur für die Zaubermärchen verwendet – Märchen mit magischen Figuren und Ereignissen. Auf diese werde ich mich im Folgenden konzentrieren.

Erziehung zu Ästhetik, Ethik und Disziplin

Warum wurden Märchen als Erziehungsliteratur verwendet? In der Aufklärung waren Märchen als Erziehungsinstrument abgelehnt worden – Erziehung galt als Maßnahme zur Entwicklung einer realistischen, disziplinierten und planmäßig vorgehenden Persönlichkeit. Dem stand die magische Seite der Märchen entgegen.

Mit der Romantik aber entwickelte sich im 19. Jahrhundert ein neues Interesse an der Volkskultur – das betraf auch die magische Seite der Märchen, die von Dichtern wie Novalis und Philosophen wie Herder durchaus geschätzt wurde. Einige der berühmtesten Dichter Deutschlands jener Zeit haben selbst Märchen geschrieben (z. B. Clemens Brentano, Goethe, Novalis). Seither erfanden Schriftsteller immer wieder Märchen, wie etwa Hans Christian Andersen oder Oscar Wilde. Hier soll aber nur von den volkstümlichen Zaubermärchen die Rede sein.

Die Brüder Grimm betrachteten ihre Sammlung als ein erzieherisches Werkzeug und das dürfte der Grund für die Veränderungen sein, die sie an den Geschichten vornahmen. Sie äußerten, daß ihre Märchenbücher die Kinder sozial angemessenes Verhalten und innere Disziplin lehren sollten. Im Vordergrund stehen Tugenden wie Mut, Disziplin, Gerechtigkeit, Dankbarkeit, Barmherzigkeit, Treue (Gerstl, 1964). Der Held des Märchens verhält sich in einer Weise, die diesen Idealen entspricht, und oft äußert er sich auch in diesem Sinne (z. B. "Ich werde ihm helfen, und wenn es mein Tod sein sollte.") . Auch Tugenden des Alltagslebens werden in Märchen geschildert, wie Disziplin, Sauberkeit, Einfachheit, Ordnungsliebe oder Fleiß.

Unter den Pädagogen des 19. Jahrhunderts bezogen sich einige auf diese Ideen der Brüder Grimm und sahen in Märchen ein Mittel der ethischen Erziehung (Ziller, Fröbel). Andere dagegen waren der Meinung, daß diese altertümlichen Geschichten mit ihren magischen Elementen Kinder in die Irre lenken könnten (vgl. Gerstl, 1964). Im 20. Jahrhundert wurde die Vorstellung der Brüder Grimm von den Märchen als universaler Poesie und als wichtiges Mittel ästhetischer und ethischer Erziehung wieder aufgegriffen – aber auch die bisherigen Gegenargumente wurden wiederholt, v. a. hinsichtlich der in einigen Märchen vorkommenden Grausamkeit.

Ohne ausdrücklich über Psychologie zu sprechen, bedienen sich die oben erwähnten Erziehungsideen einer psychologischen Argumentation: Durch das Aufnehmen von Geschichten

über Helden, die durch ethisches und diszipliniertes Handeln - und mit magische Hilfe - Erfolg haben, sollten die Kinder diese Tugenden als Ideale internalisieren.

4 Märchen und Psychologie

Mit der Verwendung der Märchen in der Erziehung änderten sich also die Erzählungen. Früher hatten sie das Alltagsleben der unteren Klassen geschildert mit der erlebten Armut und Unterdrückung. Die Schwänke hatten gezeigt, daß ein Ausweg aus der alltäglichen Mühsal Schlaueit sein kann, und die Zaubermärchen hatten demonstriert, daß man die Heimat verlassen muß, um dem Elend zu entgehen: Viele Helden verlassen in den Zaubermärchen ihre Heimat und gehen in den Wald - sie verlassen also die Zivilisation. Dabei darf man den Märchen zufolge auf die Hilfe von magischen Wesen hoffen.

Nun aber lernten Kinder der Oberschicht diese Geschichten kennen, die ihnen ein unbekanntes Leben schildern. Die Märchen spielen nun irgendwo und irgendwann, v. a. in einer längst vergangenen Zeit („Es war einmal, als das Wünschen noch geholfen hat...“). Im Zusammenhang mit den literarischen Ausschmückungen bedeutet dies, daß die Erzählungen den Kontakt zur Realität verlieren und sich damit vollständig auf das Seelenleben beziehen; ihr symbolischer Gehalt steht im Mittelpunkt.

Die psychologische Erforschung der Märchen begann im 20. Jahrhundert. Sie bezieht sich nicht auf die ursprüngliche Form, sondern auf die Märchensammlungen, wie jene der Brüder Grimm. Bühler stellte eine Analogie her zwischen den psychischen Funktionen kleiner Kinder und einigen typischen Merkmalen von Märchen (Bühler & Bilz, 1971) . Das sind etwa: Klarheit statt psychologischer Charakterisierung, die Tatsache, daß menschliche Handlungen geschildert werden, nicht aber psychische Zustände und Ereignisse (z. B. werden Gefühle nur durch Aktionen dargestellt), Animismus und magisches Denken, sowie als Formelement Verstärkung durch Wiederholung. Andere Autoren (z. B. Bettelheim, 1977; Franzke, 1985; Fromm, 1981; Lüthi, 1962) haben weitere Merkmale beschrieben.

Tabelle 3 zeigt eine Zusammenstellung typischer Merkmale von Märchen.

Tabelle 3: Typische Merkmale von Märchen

- Die Protagonisten verlassen ihre Heimat und haben eine Aufgabe zu lösen, eine Prüfung zu bestehen.
- Die Zuhörer begleiten den wandernden Helden.
- Gegenstand sind Handlungen – nicht Zustände (Emotionen werden z. B. durch Handlungen geschildert).
- Die Protagonisten werden klar geschildert, nicht psychologisch charakterisiert – sie erleben keine seelischen Konflikte.
- In der Geschichte werden die Protagonisten polarisiert dargestellt: als gut oder böse, als weise oder töricht usw.
- Die Protagonisten sind gewöhnliche Menschen – in vielen Fällen werden sie anfangs als schwach oder dumm bezeichnet.
- Tiere und Objekte werden als beseelt dargestellt („Animismus“), die Geschichten zeigen „magisches Denken“: Objekte, Menschen können herbei oder weggewünscht werden.
- Zwischen Magie, Phantasie und Realität werden keine Unterscheidungen getroffen.
- Die Geschichten enden stets glücklich für die Protagonisten.
- Die Sprache ist einfach.

4.1 Verwendung von Märchen in der Psychotherapie und Märchenspiel als Chance

Auch Psychotherapeuten beschäftigten sich mit Märchen. S. Freud nahm an, daß die Märchen wie Träume von unbewußten und verdrängten Impulsen und Wünsche handeln. Statt der Konfrontation mit der Realität herrscht das Lustprinzip: Das Gute wird immer belohnt, das Böse stets bestraft und die Helden erhalten, was sie sich wünschen. Die Übersetzung dieser Wunscherfüllung in eine symbolische Sprache ist für ihn die Folge von kulturellen Normen.

C.G. Jung nahm dagegen an, daß Mythen und Märchen auf dem kollektiven Unbewußten basieren sind und allgemeine menschliche Erfahrungen wiedergeben. Freud und Jung gingen beide davon aus, daß Märchen durch ihre Symbolsprache die menschliche Gattungsgeschichte mit dem individuellen/kollektiven Unbewußten der Zuhörer verbinden.

Nach diesen ersten Schritten wurden Märchen ein Instrument der Psychotherapie – durch Lesen, Erfinden eines neuen Schlusses oder neuer Märchen, und durch Umformungen wie etwa in Rollenspielen (Franzke, 1985).

Diese Methoden wurden in Verbindung mit unterschiedlichen Theorien der psychologischen Funktion der Märchen entwickelt. Die zentrale Hypothese lautet: Märchen handeln von allgemeinen Problemen, Aufgaben, Konflikten des menschlichen Lebens – speziell von solchen Problemen, wie sie in den verschiedenen Krisen in der Zeit des Heranwachsens auftreten. Sie tun dies durch eine Symbolsprache und stellen zu diesen Themen eine Verbindung her z.B. durch Analogien, Personifikation, Pars-pro-toto (ein Teil steht für das Ganze) - ähnlich

wie in Träumen. Daraus ergeben sich verschiedene Möglichkeiten für die Verwendung in der Psychotherapie:

- Durch die symbolische Sprache bieten sie die Möglichkeit, sich auf das eigene Leben und dessen Konflikte und Aufgaben zu konzentrieren, ohne mit diesen direkt konfrontiert zu werden. Insbesondere wird durch diese symbolische Bezugnahme die Loyalität gegenüber wichtigen anderen Personen nicht verletzt. Nach Moreno, dem Begründer des Psychodramas, spielt sich das Märchen weder in der Wirklichkeit noch in der Unwirklichkeit ab, sondern in der Sphäre der "surplus-reality", einer „Überwirklichkeit“. Das erleichtert die ersten Schritte im Märchenspiel (Erzählen einer Geschichte, Ausmalen und Spielen einer Szene), danach kann darüber reflektiert werden, welche Bedeutung die gespielten Rollen für die Einzelnen haben.
- Märchen stellen die eigenen Probleme in eine alte Tradition – und so versichern sie, daß man keine Ausnahme ist, daß andere die gleichen Probleme haben.
- Durch den glücklichen Ausgang ermutigen sie dazu, die Lösung von Aufgaben und Konflikten in Angriff zu nehmen.
- Durch die Identifikation mit einer Rolle und besonders durch das Spielen einer Rolle können neue Handlungsweisen ausprobiert werden.
- Die Geschichten machen deutlich, daß das eigene Handeln und die eigene Veränderung Lebensaufgaben eines jeden Menschen sind.

4.2 Märchen-Interpretationen

Es gibt zahlreiche psychologische Interpretationen von verschiedenen Märchen (z. B. Bettelheim, Dieckmann, Franz, Kast, Lüthi, Mallet). In den letzten 15 Jahren wurde eine wachsende Anzahl von Büchern veröffentlicht mit detaillierten Interpretationen verschiedener Märchen – auch Kataloge von Gegenständen und Wesen, von denen man annimmt, daß sie in Märchen als Symbole verwendet werden und ihren jeweiligen Bedeutungen.

Die aktuelle Bedeutung eines bestimmten Märchens und seiner Details kann aber individuell sehr verschieden sein; deshalb sind diese Bücher mit Vorsicht zu benutzen. Es wird am besten sein, wenn KlientInnen/PatientInnen ihre jeweils eigenen Interpretationen selbst herausarbeiten (Franzke, 1985).

4.3 Ein Beispiel therapeutischen Rollenspiels mit Märchen

In einer Therapiegruppe wurden Märchen gespielt. Die Gruppe traf sich ein Jahr lang monatlich und wurde von mir und einem anderen Therapeuten geleitet. Eine Teilnehmerin mit einer starken neurotischen Depression ließen wir bestimmte Rollen spielen: aggressive Tiere und – später – aggressive Menschen. Während der ersten Spiele leugnete sie einen Zusammenhang zwischen ihrem offensichtlichen Vergnügen an diesen Rollen und ihren Problemen. Bei späteren Sitzungen begann sie dann aber über dieses Vergnügen und schließlich auch über einige Änderungen in ihrer Ehe zu sprechen – sie wagte es nun, mit ihrem Mann zu streiten, und erlebte dabei ein ähnliches Vergnügen. Parallel dazu nahmen ihre depressiven Symptome ab. Dieses Beispiel ist deshalb interessant, weil die Patientin aus diesen Rollenspielen Nutzen zog, in dem sie Figuren verschiedener Märchen spielte.

4.4 Symbolsprache im Märchen

Märchen benutzen eine Symbolsprache, die sich auf ein Konvolut von Erfahrungen und Gefühlen bezieht, die schwer in Gedanken und Worte zu fassen sind. Ihre Dichte hat verschiedene Ursachen:

- In vielen Märchen geht es um eine Mischung von Motiven, die sich auf verschiedene Schritte des Heranwachsens beziehen – etwa Abhängigkeit und erwachende Sexualität (z. B. in "Rotkäppchen"). Verschiedene Menschen werden daher unterschiedliche Facetten aufgreifen.
- Der verbalen Interpretation sind Grenzen gesetzt – besonders bei Kindheitserfahrungen aus der Zeit vor dem Spracherwerb (vgl. dazu bes. Stern, 1993).

Dies trifft besonders auf Gefühle zu. Ciompi (1985) ist der Auffassung, das sich Gefühle als psycho-physische Reaktionen vom Denken unterscheiden. Sie repräsentieren eine Erfahrung der Realität, die durch Tiefe und Ganzheitlichkeit charakterisiert ist. Ciompi baut auf Piagets (1969, 1983) Konzept vom "Gleichgewicht" auf, das die Entwicklung des Denkens steuert - dies gilt nach Ciompi auch für die emotionale Entwicklung. Er nimmt an, daß die Entwicklung der Intelligenz Flexibilität, Ökonomie, Differenzierung und Erweiterung des Denkens ermöglicht – wie es von Piaget formuliert wurde. Dies ist jedoch verknüpft mit einem Verlust an Information über den eigenen emotionalen und physischen Zustand.

Die Symbolsprache scheint das affektive und das kognitive System auf eine neue, überraschende Weise miteinander zu verbinden – vorausgesetzt, die Interpretation ist offen.

Als nächstes schlage ich nun eine Übung zum Rollenspiel mit Märchen vor. Sie soll einige der erwähnten Merkmale von Märchen demonstrieren.

5 Eine Übung für Dreiergruppen: Zwei Figuren aus Ihrem Lieblingsmärchen

5.1 Erster Schritt: Bilden Sie Dreiergruppen

- Suchen Sie solche PartnerInnen, mit denen Sie gerne ein Experiment machen wollen und suchen Sie sich einen Platz in diesem Raum, an dem Sie sich zusammen ungestört fühlen.

5.2 Zweiter Schritt: Finden Sie ein Märchen, das für Sie eine persönliche Bedeutung hat

- Entspannen Sie sich, schließen Sie Ihre Augen
- Erinnern Sie sich an Ihre Kindheit. Gehen Sie zurück in die Wohnung oder das Haus, wo Sie als Kind gelebt haben, und an den Ort, wo Sie gespielt haben und wo Ihre Spielsachen waren.
- Nun erinnern Sie sich an das Märchen, das Sie besonders fasziniert hat, das Sie immer wieder hören wollten.
- Danach schreiben Sie den Titel des Märchens auf oder, falls es mehrere waren, die Titel. Lesen Sie den oder die Titel Ihren PartnerInnen vor. Danach entscheiden Sie sich ggf. für eines der Märchen.

Ich möchte vorschlagen, daß Sie dies bei einer anderen Gelegenheit, wo Sie über mehr Zeit verfügen, als Sie jetzt haben, wiederholen. Dann können Sie die ganze Geschichte lesen, eventuell auch laut.

5.3 Zweiter Schritt: Finden Sie zwei Figuren, die Ihnen wichtig sind

- Eine Figur, die in irgendeiner Weise positiv ist – z. B. angenehm, unterhaltend, freundlich, Kraft gebend – und eine, die irgendeiner Weise negativ ist – z. B. beängstigend, unheimlich, unheilvoll

5.4 Dritter Schritt: Klären Sie, wer welche Rolle übernimmt

- Es gibt drei Positionen:
Protagonist – er spielt eine ihm wichtige Figur
Partner – er unterstützt den Protagonisten dabei
Beobachter – er ist das Publikum für diese Szene
Sie werden nacheinander alle diese drei Rollen einnehmen, Protagonist, Partner und Beobachter.
- Vereinbaren Sie nun, wer zuerst der Protagonist sein wird, wer dabei der Partner sein wird und wer der Beobachter. Danach wechseln diese Positionen reihum. Für jeden Durchgang haben Sie etwa fünf Minuten Zeit.

5.5 Vierter Schritt: Der erste Dialog der beiden Figuren

- Stellen Sie zwei Stühle für diese beiden Figuren einander gegenüber auf – das ist die Bühne. Der Beobachter sitzt außerhalb und etwas entfernt.
- Der Protagonist wählt nun einen Stuhl für die positive Figur und einen für die negative Figur aus.
- Nun setzt sich der Protagonist auf den Stuhl der positiven Figur und übernimmt die Rolle dieser Figur - seien Sie dieses Wesen und sagen Sie einen Satz über sich in dieser Rolle, z. B. „Ich bin eine Prinzessin, ich bin eine Schönheit und ich bin zart“.
- Nun wechseln Sie den Stuhl und die Rolle. Übernehmen Sie die Rolle der negativen Figur. Seien Sie dieses Wesen und sagen sie einen Satz über sich in dieser Rolle, z. B. „Ich bin ein Drache und es gefällt mir, andere zu erschrecken“.
- Gehen Sie zurück zum ersten Stuhl (positive Figur). Ihr Partner wird nun als eine Art Helfer die andere Rolle übernehmen. Er wird den zu dieser Rolle gehörenden Satz einfach wiederholen. Danach fahren Sie fort, indem Sie einen Satz aus ihrer eigenen Rolle zu dieser anderen Figur sagen, z. B. „Ich bin eine Prinzessin und Du bist schlecht und häßlich – aber ich werde Dir nicht erlauben, mich zu erschrecken“.
- Dann erhalten Sie eine Antwort - aber nicht von Ihrem Partner sondern von Ihnen selbst: Wechseln Sie dazu wieder die Rollen und die Plätze mit Ihrem Partner. Sie übernehmen nun die Rolle der anderen Figur und Ihr Partner übernimmt die positive Rolle. Ihr Partner wiederholt Ihren letzten Satz – in diesem Beispiel also „Ich bin eine Prinzessin und Du bist schlecht und häßlich – aber ich werde Dir nicht erlauben, mich zu erschrecken“.
- Nun antworten Sie in der anderen Rolle – in diesem Beispiel als Drache– was immer Ihnen in den Sinn kommt.
- Danach wechseln Sie erneut den Stuhl und die Rolle. Sie sind wieder in der Rolle der positiven Figur – in diesem Beispiel der Prinzessin – und Ihr Partner in der anderen – in diesem Beispiel in der Rolle des Drachen. Ihr Partner wird den letzten Satz, den Sie in der Rolle als Drache gesprochen haben, wiederholen.
- Sie haben jetzt den Schlußsatz und danach endet dieser Dialog.

Versuchen Sie nicht, psychologisch bedeutsame Sätze zu finden, sondern spielen Sie einfach drauf los.

5.6 Fünfter Schritt: Treffen Sie eine Übereinkunft für die nächsten beiden Dialoge

- Nach der ersten Szene werden der Reihe nach die beiden anderen Personen Protagonisten und spielen ebenfalls in der gleichen Art einen Dialog– zwischen ihren beiden wichtigen Figuren.
- Einigen Sie sich darüber, wer nun der nächste Protagonist, wer dessen Partner und wer der Zuschauer sein wird, und auch über die dritte Szene. Denken Sie daran, daß jeder der drei Teilnehmer einmal alle drei Positionen einnehmen sollte: Protagonist, Partner und Zuschauer.

5.7 Sechster Schritt: Sharing

- Wenn Sie alle drei einen Dialog gespielt haben, ändern Sie die Sitzordnung, damit die Bühne geschlossen und das Spiel zu Ende ist. Danach tauschen Sie sich über die Erfahrungen aus, die Sie in der jeweiligen Rolle gemacht haben.
- Danach werden wir in der Gesamtgruppe über Ihre Erfahrungen und Einsichten sprechen.

Die Abbildung 1 zeigt ein Beispiel für den Dialog.

1 **Bühne aufbauen**



Positive Figur
z.B. Prinzessin



Negative Figur
z.B. Drache

2





"Ich bin eine Prinzessin..."

3





"Ich bin ein Drache..."

4





*Partner wiederholt:
"Ich bin ein Drache..."*

5





"Ich bin eine Prinzessin und ich werde dir..."

6





*Partner wiederholt
"Ich bin eine Prinzessin und ich werde dir..."*

7





"Als Drache werde ich dann ..."

8





*Schluss-Satz
"Ich bin eine Prinzessin und ich..."*

9



Bühne abräumen

Abbildung 1: Vorgehensweise bei der Übung "Zwei Figuren aus Ihrem Lieblingsmärchen" an einem Beispiel

6 Risiken beim Rollenspiel mit Märchen

Bei dieser Übung sind Sie mit zwei gegensätzlichen Figuren in Kontakt gekommen, wie sie für Märchen typisch sind. Durch diese Polarisierung und durch andere Merkmale, die zuvor erwähnt wurden, laden Märchen zur Regression ein, d. h. zu einem Prozeß des teilweisen Zurückgehens in die psychische Funktionsweise der eigenen Kindheit. Das ist einerseits eine Chance – man denke an den erwähnten Optimismus der Märchen. Andererseits sind mit dem Rollenspiel von Märchen auch Risiken verbunden: Wenn die Reflexion und die Unterstützung durch andere fehlt, dann kann das Hauptziel verfehlt werden – die Integration verschiedener Aspekte des Selbst. Das betrifft v. a. die Konfrontation mit dem Bösen und Grausamen, wie es in den meisten Märchen gegenwärtig ist.

Es ist anzunehmen, daß Sie in der vorausgehenden Übung diese Konfrontation teilweise erlebt haben. (Ich möchte ausdrücklich feststellen, daß diese Übung nicht für die Arbeit mit Kindern oder Klienten geeignet ist. Sie sollte in diesem Vortrag zur Veranschaulichung dienen.) Alle Menschen teilen die Erfahrung der Befriedigung und der Frustration durch andere. Dies gilt v. a. für kleine Kinder und deren Erfahrungen mit ihren Eltern. Eine frühkindlicher psychologischer Prozeß, diese Erfahrungen zu verarbeiten, ist die Spaltung der Objekte (hier: der Eltern) und des eigenen Ichs in Gut und Böse. Erst später werden diese Teile integriert; ein nicht integrierter Rest bleibt von guten und bösen anderen und gutem und bösem Ich bleibt aber meist erhalten.

Diese Spaltung wird in Abbildung 2 gezeigt. Nach Kernberg (1981) werden zwischenmenschliche Beziehungen zunächst auf eine symbiotische Weise erfahren (Subjekt und Objekt als Einheit bzw. als „undifferenzierte Matrix“). Die erste Differenzierung erfolgt nach befriedigenden und frustrierenden Beziehungen („1. Spaltung“). Danach werden die Beziehungen nach Repräsentationen des Selbst und des anderen differenziert. Dabei werden aber das „gute“ Selbst und das „böse“ Selbst als verschiedene Wesen erlebt – das gleiche gilt für den anderen („2. Spaltung“). Erst in einem dritten Schritt werden diese „guten“ und „bösen“ Repräsentationen integriert – zu einer Repräsentation des eigenen Selbst, das sowohl „gut“ als auch „böse“ ist und zu einer Repräsentation eines sowohl „guten“ als auch „bösen“ anderen. Häufig bleiben Reste früherer Entwicklungsschritte bestehen: isolierte, nicht-integrierte „gute“ und „böse“ Teile des Selbst und des anderen – und auch Repräsentationen einer undifferenzierten Beziehung.

Die schon erwähnte Polarisierung von Figuren als gut oder böse in Märchen führt nun genau zu diesem Punkt. Die guten und böse Figuren in Märchen beziehen sich, so meine Hypothese, auf isolierte, nicht-integrierte Teile der (unbewußten) Repräsentationen des Selbst und des anderen. Sie werden nun bewußt. Ein Beispiel sind die gute Mutter und die böse Stiefmutter im Aschenputtel als nicht-integrierte Teile der Mutter. Allgemeiner gesagt heißt das: Die erwähnte Polarisierung der Figuren in Märchen als gut oder böse bezieht sich auf diese frühkindliche Spaltung. Die Konfrontation mit diesen Figuren ist eben deshalb ein Teil des starken emotionalen Gehalts von Märchen. Beim Zuhören kann das Ausmaß der Identifikation mit den Figuren und damit diese Selbstkonfrontation relativ leicht dosiert werden, es gibt da verschiedene einfache Möglichkeiten der Distanzierung (Seitengespräche, Achten auf Minderleistungen des Vorlesers etc). Diese Dosierung ist nun besonders wichtig für die bösen, grausamen Seiten, denn sie sind häufig mit tiefen Ängsten verbunden – aber auch die undifferenzierte Beziehung kann tiefe Ängste auslösen (vor Vernichtung durch Grausamkeit aber auch vor Ichauflösung)

Im Rollenspiel kann es dagegen für den Spieler schwierig sein, sich von der betreffenden Figur zu distanzieren. Sein Abwehrsystem kann dann nachhaltig geschädigt werden, frühkindliche Ängste können sehr intensiv und bedrohlich sein.

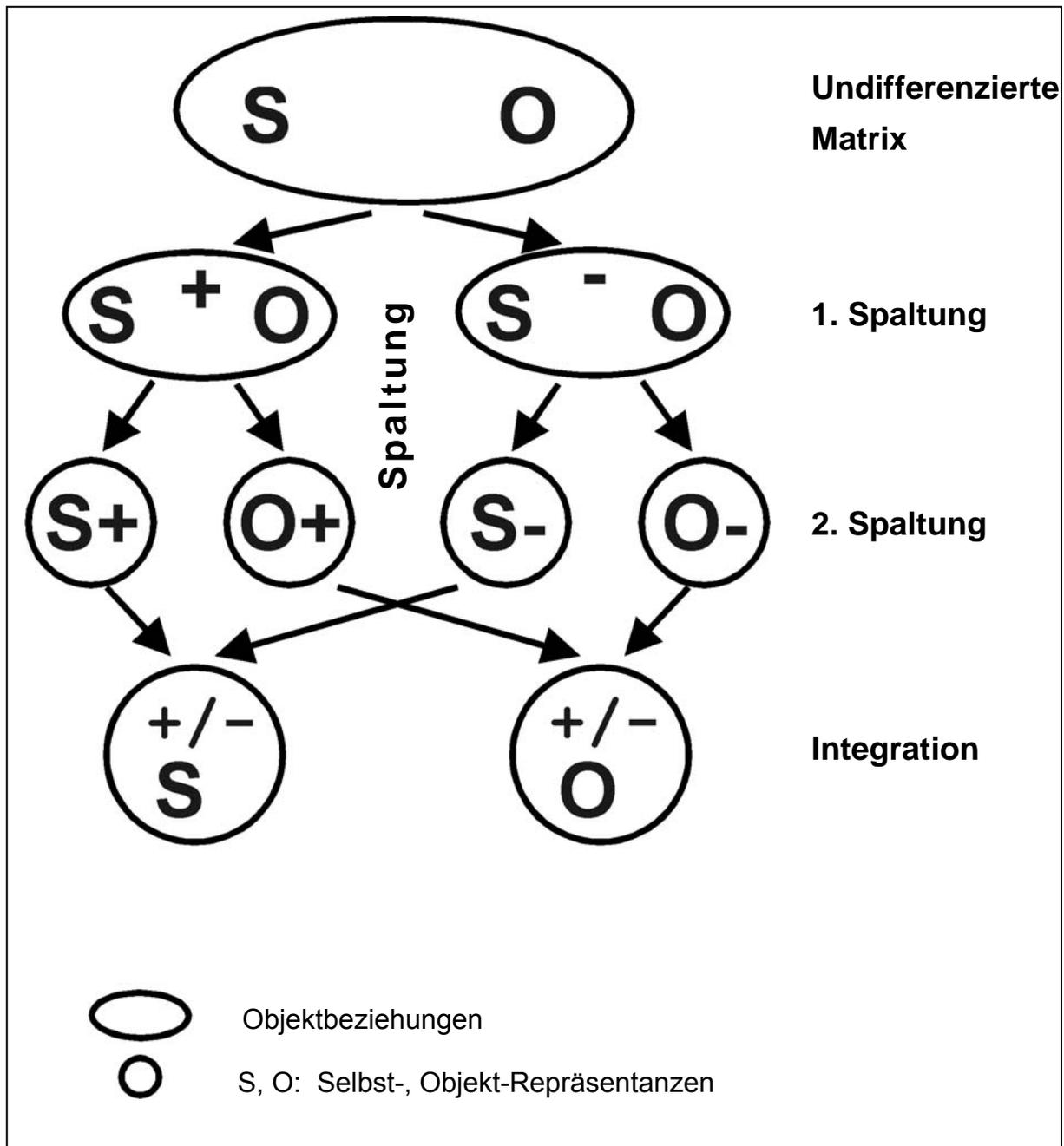


Abbildung 2: Spaltung in der Entwicklung von Objektbeziehungen nach Kernberg (Nach: Ciompi, L., 1982. Affektlogik. Stuttgart: Klett-Cotta. ,S. 185)

6.1 Umgang mit Risiken beim Rollenspiel

Deshalb ist es beim Rollenspiel mit Märchen wichtig

- verschiedene Möglichkeiten anzubieten, wie sich die Teilnehmer von den Figuren distanzieren können, die sie spielen bzw. gespielt haben - insbesondere dadurch, daß man die Bühne deutlich räumlich begrenzt und das Spiel klar zeitlich begrenzt und indem man eine Stelle markiert, an der man Rollen abgeben oder wechseln kann.
- als Leiter die Spieler gut im Auge zu behalten – besonders jene, die sich zu ängstigen scheinen
- bereit zu sein, zu intervenieren und das Spiel anzuhalten, wenn eine Person erschreckt und verwirrt wird
- zu erlauben, daß die Geschichte geändert wird
- und die Phasen von Spiel und Reflektion im Griff zu haben.

Tabelle 4 gibt einen Überblick einer sorgsamem Vorgehensweise.

Tabelle 4: Überblick über den Umgang mit Risiken beim Rollenspiel

Lassen Sie die Teilnehmer ein Märchen auswählen – das benötigt Zeit!
Überdenken Sie die Vorschläge und versuchen Sie, eine Wahl zu treffen, die allgemeine Zustimmung findet.

Lesen Sie das Märchen vor oder erzählen Sie es.

Machen Sie eine Liste von allen Rollen – auch Gegenstände können Rollen sein.

Verteilen Sie die Rollen und berücksichtigen Sie dabei Ängste vor bestimmten Rollen (hilfreich kann es sein, Rollen mehrfach zu besetzen).

Markieren Sie die Bühne und setzen Sie einen Zeitrahmen fest.

Definieren und markieren Sie eine Stelle, an der man die Rolle ablegen oder wechseln kann.

Fordern Sie die Teilnehmer auf, das Rollenspiel zu beginnen und benutzen Sie für den Einstieg in die Rollen eine Zeremonie (z. B. indem die Bühnenbegrenzung deutlich überschritten wird, bevor Requisiten oder Kostüme aufgenommen werden).

Behalten Sie alle Akteure im Auge und beobachten Sie deren Anspannung und beachten Sie auch Ihre eigenen Gefühle.

Wenn ein Spieler große Anspannung zeigt und nicht in die Lage ist, dies zu ändern, indem er die Geschichte abwandelt, dann sollten Sie eine Pause einlegen und eine neue Rollenverteilung vorschlagen. Nötigenfalls beenden Sie das Spiel.

Bilden Sie einen Kreis für das abschließende Gespräch und setzen Sie einen Zeitrahmen dafür.

Fordern Sie zum Austausch von Erlebnissen auf und unterstützen Sie das.

Interpretieren Sie die Handlungen nicht und stoppen Sie Teilnehmer, die dies bei anderen tun.

Unterstützen Sie das Reflektieren.

Fragen Sie Teilnehmer, die sich nicht äußern, nach ihrem Befinden.

7 Literaturverzeichnis

- Bettelheim, B. (1977). *Kinder brauchen Märchen*. Stuttgart: DVA. (Original erschienen 1975: The uses of enchantment)
- Bühler, C. & Bilz, J. (1971). *Das Märchen und die Phantasie des Kindes*. (Hrsg.: H. Hetzer). München: Barth.
- Ciampi, L. (1985). *Affektlogik*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Dieckmann, H. (1973). *Märchen und Träume als Helfer des Menschen*. Stuttgart: Bonz.
- Franz, M.-L. von (1986). *Psychologische Märcheninterpretation: eine Einführung*. München: Kösel.
- Franzke, E. (1985). *Märchen und Märchenspiel in der Psychotherapie*. Bern : Huber.
- Fromm, E. (1981). *Märchen, Mythen, Träume: eine Einführung in das Verständnis einer vergessenen Sprache*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt. (Original erschienen 1951: The forgotten language: An introduction to the understanding of dreams, fairytales and myths)
- Gerstl, Q. (1964). *Die Brüder Grimm als Erzieher*. München: Ehrenwirth.
- Jacoby, M. , Kast, V. & Riedel, I. (1978). *Das Böse im Märchen*. Stuttgart: Bonz.
- Kast, V. (1986). *Märchen als Therapie*. Olten: Walter.
- Kernberg, O. F. (1981). *Objektbeziehungen und Praxis der Psychoanalyse*. Stuttgart: Klett-Cotta. (Original erschienen 1976: Object relations theory and clinical psychoanalysis.)
- Lüthi, Max (1962). *Es war einmal: vom Wesen des Volksmärchens*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Mallet, C.-H. (1981). *Kennen Sie Kinder? Wie Kinder denken, handeln und fühlen, aufgezeigt an vier Grimmschen Märchen*. Hamburg: Hoffmann und Campe.
- Mallet, C.-H. (1990). *Am Anfang war nicht Adam: das Bild der Frau in Mythen, Märchen und Sagen*. München: Knesebeck & Schuler.
- Mallet, C.-H. (1990). *Kopf ab! Über die Faszination der Gewalt im Märchen*. München: Dt. Taschenbuch-Verlag.
- Piaget, J. (1969). *Das Erwachen der Intelligenz beim Kinde*. Stuttgart: Klett.
- Piaget, J. (1983). *Meine Theorie der geistigen Entwicklung*. Frankfurt/M.: Fischer. (Original erschienen 1970: Piaget's theory)
- Richter, D. & Merkel, J. (1974). *Märchen, Phantasie und soziales Lernen*. Berlin: Basis-Verlag.
- Stern, D.N. (1993). *Die Lebenserfahrung des Säuglings*. Stuttgart: Klett-Cotta. (Original erschienen 1985: The interpersonal world of the infant. A view from psychoanalysis and developmental psychology.)