

Koch-Möhr, Rainer

Computer in der Kinderpsychotherapie. Über den Einsatz von Computerspielen in der Erziehungsberatung

Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie 47 (1998) 6, S. 416-425

urn:nbn:de:0111-opus-8972

Erstveröffentlichung bei:



www.v-r.de

Nutzungsbedingungen

pedocs 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 pedocs und der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Kontakt:

peDOCS

Deutsches Institut für Internationale Pädagogische Forschung (DIPF)

Informationszentrum (IZ) Bildung

Schloßstr. 29, D-60486 Frankfurt am Main

eMail: pedocs@dipf.de

Internet: www.pedocs.de

Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie

Ergebnisse aus Psychoanalyse,
Psychologie und Familientherapie

47. Jahrgang 1998

Herausgeberinnen und Herausgeber

Manfred Cierpka, Heidelberg – Gunther Klosinski, Tübingen –
Ulrike Lehmkuhl, Berlin – Inge Seiffge-Krenke, Mainz –
Friedrich Specht, Göttingen – Annette Streeck-Fischer, Göttingen

Verantwortliche Herausgeberinnen

Ulrike Lehmkuhl, Berlin
Annette Streeck-Fischer, Göttingen

Redakteur

Günter Presting, Göttingen

V&R Verlag Vandenhoeck & Ruprecht in Göttingen

Computer in der Kinderpsychotherapie – Über den Einsatz von Computerspielen in der Erziehungsberatung

Rainer Koch-Möhr

Summary

Computers in Child Psychotherapy – About the Application of Computer Games in Child Guidance

The article informs about the implementation and the handling of computergames for children and juveniles in psychotherapy. The games in use and the particular therapeutical techniques are described, combined with a report of special ego-functions, which can be trained by the use of computergames. Some short examples show the computer-aided treatment in context with the developmental and personality problems of juvenile clients.

Zusammenfassung

Der Beitrag informiert über die Einführung und die Anwendung von Computerspielen für Kinder und Jugendliche in der Psychotherapie. Nach einer Darstellung der angewandten Spiele werden die besonderen therapeutischen Techniken in Kombination mit den Möglichkeiten, spezielle Ich-Funktionen zu trainieren, beschrieben. Kurze Fallbeispiele veranschaulichen die computergestützte Behandlungsform im Kontext der Entwicklungs- und Verhaltensstörungen von jugendlichen Klienten.

1 Einleitung

Die kindliche Spielewelt hat sich in den letzten zehn Jahren durch den Einsatz der neuen Medien rasant und in einem vorher nicht gekannten Ausmaß verändert. Heutzutage verfügen die meisten Kinder über einen Gameboy, eine Spielekonsole oder einen Spiele-PC, mitunter sogar über mehrere Systeme. Bemerkenswert an dieser Entwicklung ist, daß auch für Jugendliche Spielen wieder zu einer vorrangigen Freizeitbeschäftigung geworden ist, teilweise auch für Erwachsene.

Gespielt wird allein, mit Geschwistern, Freunden und Eltern. Spiele werden gekauft, geschenkt, untereinander getauscht und auch illegal kopiert. Tips und Tricks werden in Schulen weitergegeben, es entstehen äußerst kommunikative Problemlösegruppen

Prax. Kinderpsychol. Kinderpsychiat. 47: 416-425 (1998), ISSN 0023-7034
© Vandenhoeck & Ruprecht 1998

für komplexe Abenteuer- und Rätselspiele unter Jugendlichen. Andere wiederum nutzen das Spielgerät eher zum Rückzug von der sozialen Realität, auch Spielsuchtendenzen zeigen sich mitunter schon bei Grundschulern.

Die Faszination an Computerspielen hat sowohl Jungen als auch Mädchen erfaßt (vgl. FRITZ 1995). Allerdings haben mehr Jungen Zugang zu einem Computer; falls dies auch für Mädchen zutrifft, scheint der Anteil der Beschäftigung mit dem Computer in etwa gleich groß (BAAKE et al. 1990, S. 79ff.).

An der kinder- und jugendtherapeutischen Fachwelt ist diese Veränderung im Spielverhalten bislang scheinbar unbemerkt vorübergegangen. Abgesehen von den warnenden oder befürwortenden Kommentaren im Rahmen einer allgemeinen Technikdiskussion, die in fast allen Aspekten vergangene Dispute um Chancen und Gefahren des Mediums Fernsehen wiederholt, gibt es bisher kaum Veröffentlichungen über Computer und deren Nutzung durch Kinder im psychotherapeutischen Bereich, geschweige denn über die Computernutzung durch Psychotherapeuten, abgesehen von Praxisverwaltungsprogrammen und Testanwendungen.

Nun ist dies nicht so verwunderlich, da dieser Sektor traditionell mit Verzögerungen auf die Veränderung der kindlichen Spielwelt reagiert, wie unschwer am verspäteten Einzug von „Barbie“ oder „He-Man“ in die Praxen der niedergelassenen Kinder- und Jugendtherapeuten oder in die Erziehungsberatungsstellen erkennbar ist. Hierbei spielen sicherlich mehr oder weniger unbewußte Tendenzen eine Rolle, den – vielleicht gewünschten – Spielraum der eigenen Kindheit zu rekonstruieren, möglicherweise bei elektronischen Medien auch generell abwehrende Grundhaltungen gegenüber Technik (SPITCZOK VON BRISINSKI 1996). Vermutlich gibt es aber auch eine große Unkenntnis und Unsicherheit infolge mangelnder eigener Erfahrungen mit den Möglichkeiten der elektronischen Medien.

2 Vorgeschichte in der Institution

Unsere Beschäftigung mit den Möglichkeiten der psychotherapeutischen Nutzung von Computerspielen in der Erziehungsberatungsstelle des Caritasverbandes Wuppertal wurde ausgelöst durch einen siebenjährigen Klienten, der eines Tages seinen „Gameboy“ zur Therapiestunde mitbrachte, und mich an seinem Kampf in der Rolle als kleiner Klempner Mario gegen allerlei Monster teilhaben lassen wollte. Dies gelang ihm wegen des kleinen LCD-Bildschirms des Geräts und der mangelnden Möglichkeit seines Gameboys, miteinander zu spielen, nur unvollkommen. Der Junge konnte sich statt eines gemeinsamen Spiels allerdings in die Rolle eines Experten begeben, um mir die Handhabung des Spiels näher zu bringen und mich auf diesem Wege teilnehmen zu lassen. Daraus ergaben sich im weiteren sehr ergiebige Stunden, die sowohl die symbolischen Ebenen des Spiels zum Inhalt hatten als auch die so bewirkten Veränderungen in der Beziehung des Jungen zu einem väterlichen Übertragungsobjekt, dem der 7jährige seine Kompetenz als männlicher Kämpfer und Technikbeherrscher eindrucksvoll demonstrieren konnte. Später ließ er den Gameboy wieder zu Hause und nutzte weiterhin das Spieleangebot der Beratungsstelle.

Grundsätzlich ist dies kein außergewöhnlicher Vorgang, da Kinder häufiger auch eigenes Spielmaterial zur Psychotherapie mitbringen und in die Interaktion einbringen. Meist wird die kindliche Spielinszenierung mit dem eigenen Spielzeug zugelassen und in unterschiedlicher Form therapeutisch genutzt.

Eine erste Auswirkung dieser Erfahrung mit dem Gameboy war, daß in den Anamnesen Kinder und Jugendliche gezielt gefragt wurden, ob und welche Computer- und Gameboyspiele sie besitzen, welche Spiele bevorzugt werden und in welchem Ausmaß täglich gespielt wird. Die meisten Kinder und Jugendlichen reagierten auf diese Fragen anfangs überrascht und erstaunt, daß ein Erwachsener dieser zum Teil verpönten spielerischen Tätigkeit ein neutrales oder wohlwollendes Interesse entgegenbrachte. Sie berichteten erst etwas unsicher, aber zunehmend erfreut ausführlich über ihr Spiel, ihre Kompetenzen und Vorlieben. Mittlerweile wird in unseren Anamnesen dieser Spielbereich routinemäßig mit erfragt (vgl. auch MILKE u. SEILER [1996] zur Bedeutung des Sprechens über Computerspiele in der psychoanalytischen Therapie eines Jugendlichen).

Infolge dieser weiteren Anregungen schafften wir nach längerer Diskussion in der Erziehungsberatungsstelle und wohlwollender Förderung durch die Geschäftsführung der Caritas selbst einen Spielecomputer an, mit CD-Rom-Laufwerk, Soundkarte und Lautsprecherboxen sowie zwei Joysticks zur Steuerung. Spielprogramme wurden eingekauft und wir experimentierten etwa ein halbes Jahr lang mit dem Gerät und den Spielen, um einen Modus zu finden, das Medium therapeutisch sinnvoll einzusetzen. In diesem Prozeß gelang es auch anfangs skeptisch-zurückhaltenden Kolleginnen, nach einiger Zeit vorsichtiger Beobachtung die Vorbehalte beiseite zu schieben und Neugierde und Interesse, später auch Kompetenz in der Bedienung und Anwendung der neuen Medientechnologie zu entwickeln.

Neben dem eigenen Experimentieren informierten wir uns mit Hilfe der gängigen Computerspiele-Zeitschriften über die breite Palette existierender Spiele. Äußerst hilfreich war auch der Reader „Computerspiele auf dem Prüfstand“¹ der informativ und ansprechend aufgebaut ist und detaillierte Spielebeschreibungen und Anwendungsempfehlungen gibt. In einem gesonderten Begleitband „Computerspiele – bunte Welt im grauen Alltag“ finden sich unterschiedliche Aufsätze zur Computernutzung von Kindern, so auch einen eher tiefenpsychologisch orientierten zur Theorie spieldynamischer Grundmuster und zu Bezugnahmen auf Lebenshaltungen und Handlungsmuster der Spielenden.

Die ergänzende Literaturrecherche durch einen Praktikanten der Universität Wuppertal ergab, daß mittlerweile in vielen klinischen und universitären Einrichtungen Computer zu Trainings- und Testzwecken eingesetzt werden (vgl. TRETTER u. GOLDBORN 1993), nicht allerdings innerhalb psychotherapeutischer Kontexte, die Psychodynamiken, Phantasietätigkeiten, Konflikte und Beziehungen zum Gegenstand haben; eine Ausnahme bildet der sehr informative Artikel von KOKISCH (1994).

¹ Der Reader ist kostenfrei erhältlich bei der Bundeszentrale für politische Bildung, Referat Neue Medien, Postfach 2325, 53103 Bonn.

3 Beschreibung ausgewählter Spiele

Mittlerweile nutzen wir in der therapeutischen und beraterischen Praxis der Erziehungsberatungsstelle mehrere Spiele unterschiedlicher Art:

Jump-and-Run-Spiele wie etwa „Hokus Pokus“: Hierbei muß der Spieler in Gestalt eines kleinen Zauberlehrlings in einem relativ unübersichtlichen Labyrinth sich an verschiedenen gefährlichen Drachen, Bären und anderen bedrohlichen Figuren vorbeikämpfen, durch Springen, Laufen oder Schießen eine bestimmte Anzahl Perlen finden, um dann nach bestandenem Abenteuer in den Kreis der Zauberer aufgenommen zu werden. Ein ähnliches Spiel ist „Lolly Pop“: Die Spielfigur, eine kleine Mädchenpuppe, erwacht in einer Spielzeugfabrik zum Leben und soll ihren Weg in die Welt hinaus finden. Durch Bewerfen mit bunten Lolly-Pop-Lutschern und Weghüpfen überwindet sie mehrere mechanische Gefahren und bedrohliche andere Spielzeugfiguren, um letztendlich den Weg aus der Spielzeugfabrik zu finden.

Rennspiele wie „Wacky Wheels“: Hierbei muß die Spielfigur in Gestalt eines Plüschtiers ein Autorennen gegen andere Plüschtiere fahren, wobei mindestens der dritte Platz erreicht werden muß, um das nächste Rennen fahren zu können. Das Schwierigkeitsniveau steigt von Rennen zu Rennen und erfordert zunehmende feinmotorische Geschicklichkeit.

Geschicklichkeitsspiele wie „Hugo“, ein vor allem bei jüngeren Kindern sehr beliebtes und auch aus einer Fernsehsendung bekanntes Spiel. Hierbei muß man eine kleine Trollfigur durch Betätigen der Richtungstasten im rechten Moment an Hindernissen und Gefahren vorbeilotsen, um so anschließend dessen Frau und Kinder aus der Gewalt einer schönen, aber bösen Hexe befreien zu können.

Abenteuerliche Rollenspiele wie „Ultima Underworld 1+2“: Hierbei wird die Spielfigur, die sich aus der subjektiven Kameraperspektive heraus bewegt, als Charakter mit unterschiedlichen Qualitäten definiert. Sie muß sich nun unter stetigem Lernen und Lösen von Rätseln, von Gegner zu Gegner durch viele unterirdische Gänge bewegen. Auf diesem Weg müssen verschiedene Gegenstände hinsichtlich ihres Nutzens eingeschätzt und eingesammelt werden. Es müssen mit vielen anderen Spielfiguren Dialoge geführt und ein Tauschhandel betrieben werden, dabei müssen Freund und Feind unterschieden werden. Letztendlich muß dann der Spieler, vertreten durch den Avatar, seine Spielfigur, durch Erfahrung und Kampf gerüstet, gegen einen großen Widersacher das bedrohte Königreich befreien.

Adventure-Spiele wie beispielsweise „Kings Quest 7“ haben sich für unsere Zwecke bislang als zu komplex erwiesen. Trotz einer sehr ansprechenden Rahmengeschichte (Trennung von Mutter und Tochter, Wiedervereinigung nach individueller Entwicklung) waren die Rätsel zu schwierig und langwierig, die individuellen Gestaltungsmöglichkeiten und somit die Phantasietätigkeit für die Spielenden zu sehr eingengt.

Insgesamt unterscheiden sich die hier genannten Spiele nicht nur in den grundlegenden Spielmustern, sondern auch im Komplexitätsgrad, sowohl inhaltlich als auch in der Anwendung, beispielsweise in der Anzahl zu bedienender Tasten. Bei den einfacheren Spielen tauchen wenige ähnliche Standardsituationen mehrmals in anderem Gewand auf, bei den komplexeren Spielen existiert eine große Anzahl von unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten und Entscheidungssituationen.

Dementsprechend unterscheiden sich die Spiele sehr in ihren Anforderungen an die Spielenden wie auch im Ausmaß der möglichen Identifikationen, Übertragungsmuster und Projektionen.

4 Anwendung im therapeutischen Kontext

Ähnlich wie bei dem herkömmlichen Spielmaterial zeigen wir auch den Kindern und Jugendlichen die verfügbaren Spiele, zum Teil nach Alter und Indikationsstellung unterschieden. Die Kinder und Jugendlichen reagieren zumeist fasziniert auf die Möglichkeit, Computerspiele nutzen zu können. Insbesondere mißtrauische, eine Beratung eher ablehnende Jugendliche finden hierin ein Mittel, ohne Gesichtsverlust in einen kontinuierlichen Kontakt zu treten (zu den speziellen Anforderungen von Programmen für die Therapie Jugendlicher vgl. CLARKE u. SCHOESCH [1994]; vgl. auch ALLEN 1984)

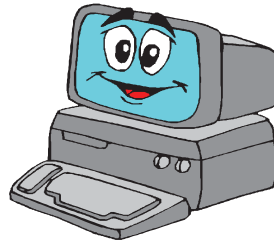
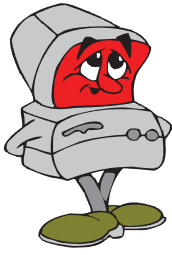
Zu Beginn lassen die Kinder und Jugendlichen sich in die Bedienung einführen und probieren die Palette der für sie verfügbaren Spiele aus. Meist geschieht der Wechsel zu einem anderen Spiel in dieser Probephase nach wiederholter Frustration bei der Bedienung des zunächst gewählten Spiels. Nachdem die Kinder die verfügbaren Spiele kurz getestet haben, entscheiden sich die meisten relativ schnell, ein bestimmtes Spiel zentral zu nutzen. Hierbei spielen sowohl die Fähigkeiten, das Spiel ohne allzu große Frustration bedienen zu können eine Rolle, wie auch die Faszination der dargestellten Figuren oder agierten Spielthemen.

Der Therapeut sitzt während des Spiels an der Seite des Kindes und kann sowohl den Bildschirm als auch die Tastaturbedienung und das körperliche Mitagieren beobachten. Er kann derart begleitend die Spielhandlung, die Gestaltung der Spielführung durch das Kind sowie dessen Spannungs- und Affektregulation wahrnehmen und kommentieren. Interventionen sind jederzeit möglich, die meisten Spiele lassen sich durch einen Tastendruck unterbrechen, die Spielhandlung setzt danach am selben Punkt fort. In der letzten Viertelstunde der Behandlungseinheit füllt das Kind dann – mit Hilfe des Therapeuten – einen Protokollbogen aus (Abb. 1), der nochmal die Gelegenheit gibt, zentrale Momente des Spielverlaufs oder der Interaktion anzusprechen. So bietet sich auch die Möglichkeit, das teilweise sehr hohe Erregungsniveau, das sich auch in heftigem körperlichem Mitreagieren ausdrückt, abklingen zu lassen. Im Anschluß an die Stunde beantworten auch die Therapeuten einen halbstandardisierten Fragebogen zum Spiel- und Stundenverlauf, der als Grundlage einer Systematisierung der neuen Behandlungsmethodik dient.

Die globale Deutung des gesamten Spielgeschehens kann, je nach theoretischer Ausrichtung des Therapeuten, sehr verschieden sein: Im Spiel werden Handlungsmuster agiert, ödipale- und präödipale Beziehungsformen symbolisch bearbeitet, Szenarien aus kollektiven Mythen durchlebt oder generalisierte und spezielle Reiz-Reaktions-Muster wiederholt und abgeändert.

Jenseits dieser umfassenden Bedeutungszuschreibungen fasziniert uns aber vor allem, wie deutlich einzelne Spielinteraktionen Bezug nehmen auf individuelle oder familiäre Konfliktbereiche, wie deutlich auch Stärken oder Defizite in den Kompetenzen des Kindes zutage treten, wie stark die begleitenden Affekte anwachsen und in Äußerungen oder Körperbewegungen nach außen treten.

Hierin unterscheiden sich Computerspiele von herkömmlichen Spielen: Die Kinder empfinden sehr schnell sehr heftige Affekte. Sie antworten sozusagen auf den interaktiven Sog, den die Spielhandlung ausübt, falls Spielgeschehen und individuelle Bio-



Protokollbogen : Computerspiel		Datum: _____
Name des Kindes: _____	Alter: _____	

WELCHES SPIEL HAST DU GESPIELT ?

WAS IST HEUTE BEIM SPIEL ALLES PASSIERT?

WIE WARST DU ZUFRIEDEN?

KANNST DU ETWAS ANDERS MACHEN ?

WAS WILLST DU BEIM NÄCHSTEN MAL MACHEN ?

Abb. 1: Protokollbogen für Kinder

graphie sich in einem oder mehreren Punkten (symbolisch) verbinden, ähnlich wie spezielle Übertragungsauslöser mit dazugehörigen Übertragungsmustern. So bietet sich die Möglichkeit, die Affektregulation des Kindes mitzuerleben und anzusprechen.

Daneben prüfen und trainieren die Spiele auch das Ausmaß speziellerer Ich-Funktionen (vgl. REDL u. WINEMAN 1986), so etwa:

- *Frustrationstoleranz* beim häufigen Scheitern an einer Spielstufe der Jump- and-Run- Spiele;
- Räumliche und zeitliche *Orientierungsfähigkeit* etwa bei den vielen Labyrinthspielen;
- *Verknüpfung von Mitteln und Zweck* bei der Lösung einfacher oder komplexer Rätsel in den Adventure-Rollen-Spielen;
- *Angst und Spannungskontrolle* in der Konfrontation mit den oft plötzlich auftauchenden oder unheimlich sich ankündigenden Gegnern oder Monstern;
- *Resistenz gegen Versuchungen* beim versuchten Diebstahl in Rollenspielen, der oftmals arg durch die Spielhandlung bestraft wird;
- *Kontrolle des aggressiven Verhaltens*: so ist es bei einigen Spielen schädlich, einen Gegner sofort anzugehen, oft sind Dialoge gefordert;
- *Kastrationstoleranz* bei Wettbewerbspielen mit dem womöglich spielstärkeren Therapeuten bzw. dem Computer, falls dieser Spielgegner ist;
- *Toleranz gegenüber Schuldgefühlen* wenn es darum geht, Fehler im eigenen Steuerungsverhalten zu suchen und zu korrigieren.

Auch die *Einschätzung der eigenen Fähigkeiten* zwischen Größenphantasien und Minderwertigkeitsängsten kann schnell zum Thema werden, da bei vielen Spielen zwei bis fünf Schwierigkeitsgrade angeboten werden, vom einfachen „Kid Mode“ bis zum höchst schwierigen „Expert Mode“, nach denen das Kind sich seiner Spielstärke entsprechend einordnen muß.

Je nach Spielgattung werden so unterschiedliche Funktionen angesprochen. Eine weitergehende Systematisierung wäre wünschenswert, um die Spiele auch indikationsbezogen gezielter einsetzen zu können. HOELSCHER (1994) differenziert Computerspiele etwa nach den Fertigkeiten, die sie voraussetzen oder trainieren: Feinmotorik, Reaktionsvermögen, Konzentration, Problemlösen und Kreativität.

5 Fallbeispiele

Anschließend seien einige kurze Fallvignetten dargestellt, um zu zeigen, wie die Kinder und Jugendlichen das Medium zur Entfaltung innerer und äußerer Konflikte nutzen.

5.1 Anna

Das siebenjährige Mädchen kommt nach halbjährlicher Beratung endlich in die avisierte Tagesgruppe eines heilpädagogischen Zentrums. Die Tante, die das Kind erzieht, eröffnet vor der Stunde, dies sei die letzte, da morgen die Aufnahme sei. Das Kind selbst hat infolge früherer Verwahrlosung und vieler Beziehungsabbrüche kaum Objektkonstanz erlangt. Auf meine Ansprache der überraschend schnellen Trennung kann sie gar nicht eingehen. Sie fragt, ob sie am Computer spielen könne, bzw. ob sie auch mit dem Computer schreiben könne. Wir starten das Schreibprogramm und das Mädchen schreibt ihren Namen und löscht ihn dann wieder. Gleichermaßen verfährt sie mit dem Wort „Mama“, dann mit dem Namen einer Schulfreundin, bis sie auch meinen Namen schreibt und wieder löscht (ohne sichtbare Spuren, so daß die Namen wirk-

lich ausgelöscht bleiben). Ich kann ihre Angst nun verstehen, daß unsere Beziehung durch den Wechsel auch ausgelöscht wird und innerlich wie äußerlich keine Spur bleibt von dem, was die Beziehung ausgemacht hat, und dies entsprechend kommentieren.

5.2 Hendrik

Der zehnjährige Sohn einer alleinerziehenden Mutter hat regelmäßigem Kontakt zu seinem relativ infantil gebliebenen Vater. Hendrik wurde von allen Seiten sehr verwöhnt, erfuhr kaum Frustration und Begrenzung und phantasiert sich als omnipotent. Konfrontationen mit der Realität (z.B. mangelnde Konzentration, Schulversagen) geht er aus dem Weg oder verleugnet diese, oder aber er gerät in heftige narzißtische Wutanfälle, die die Mutter und Lehrerin sehr erschrecken. Auf seinen Wunsch spielen wir ein Adventure-Rollenspiel: er steuert einen gestrandeten Ritter durch ein unbekanntes Land. Vor einem Schloß stehen Wachen mit Hellebarden und Schwertern. Hendrik läßt seine Spielfigur, die nur mit einem Dolch bewaffnet ist, mehrmals auf die Wachen eindringen, jedesmal endet der ungleiche Kampf mit dem schnellen Tod seiner Spielfigur. Er muß immer wieder neu beginnen und verliert dann die Lust. Eine taktvolle konfrontative Kommentierung, die seine Selbstüberschätzung mit den Spielkonsequenzen, der nachfolgenden Frustration und dem Verlust des Interesses verknüpft, ermöglicht es ihm, nach zehn Minuten das Spiel wieder aufzunehmen und sich zu korrigieren.

5.3 Jennifer

Die neunjährige Jennifer näßt ein. Sie lebt mit ihrer Mutter allein, die angstneurotisch ist und in chaotisch-wechselnden Beziehungen lebt. Jennifer spielt gerne Autorennen (Wacky Wheels). Neben dem schnellen Fahren und Beschleunigen hat die Spielerin die Möglichkeit, kleine Igel auf die vorausfahrenden Autos zu schießen, die dann wegen der daraus resultierenden Reifenpanne stehenbleiben und überholt werden können. Obwohl sie die Rennautos gut steuern kann, gerät sie in eine derart große Aggressionslust und schießt leidenschaftlich auf die anderen Autos, wobei sie vergißt, ihr Auto zu lenken. Sie landet im Graben und muß das Spiel mehrmals neu starten, ohne daß sie allerdings die Lust am Spiel verliert. Die Deutung, daß es ihr im Leben mitunter ähnlich gehe, sie im Streit und Ärger vergesse, auf das eigene Wohlergehen und Weiterkommen zu achten, eröffnet einen längeren Dialog: Es geht um die Lust, verbunden mit ihrem Wunsch nach einer stabileren Umwelt, ihre Energie, Kraft und Aggression ohne nachfolgende Schuldgefühle autonom in sicherem Halt erfahren zu können. Dies eröffnete dann die Möglichkeit, den fehlenden Halt in der Beziehung zu ihrer Mutter zu thematisieren und in der Nachfolge des Wütens auch angemessen betrauern zu können.

5.4 Dirk

Der Vierzehnjährige wurde kurz nach dem Tod des ersten Mannes seiner Mutter, die sehr bald wieder geheiratet hat, geboren. Für die Therapeutin war lange Zeit unklar, ob der erste oder zweite Mann der Mutter der leibliche Vater des Kindes ist. Eine Trauer- und Witwenzeit hat es für die Mutter nicht gegeben. Den Säugling erlebte die Mutter allerdings nach ihren Schilderungen als latent depressiv. In einem Rollenspiel-Adventure („Ultima Underworld 1“) hebt der Junge in Gestalt seiner Spielfigur Unmengen von herumliegenden Skeletten auf, füllt mit diesen Knochen den Rucksack seiner Spielfigur, so daß die in der Spielrealität erforderlichen Essensvorräte, Waffen und Geld nicht mehr hineinpassen und die Spielfigur scheitert. In ähnlicher Weise schei-

tert der Jugendliche an der Bewältigung der Aufgaben seines Lebens. Die nicht begrabenen Überreste im Sinne von nicht betrauten Resten der Familienvergangenheit lassen ihn in Tagträumereien versinken und sich im gegenstandslosen, beziehungsleeren Raum verlieren, möglicherweise ein Abbild der diffusen affektiven Zustände seiner Säuglingszeit. Die Bearbeitung dieser Thematik in Verknüpfung mit der interessanten Gestaltung des Computerspiels steht noch an.

6 Folgerungen und Ausblick

Computerspiele lassen sich im therapeutischen Kontext mit Kindern und Jugendlichen ähnlich verwenden wie anderes Spielzeug und fruchtbringend einsetzen. Deutlicher vielleicht als bei manch anderen Spielen erscheint der Raum als inter-mediär, die Maschine als Spiel-Raum, in den der Spielende hineindiffundiert und sich wieder löst.

Vermutlich stärker als in klassischen spieltherapeutischen Settings treten die spielbedingten Affekte zutage, lassen sich so direkter erfahren und therapeutisch bearbeiten. Ein Manko ist derzeit noch der Mangel an guten Spielen, die Kooperation oder gemeinsames Spiel zulassen. Es fehlt eine Systematisierung von Computerspielen nach Indikationsbereichen. Auch die Einflüsse und Veränderungen in bezug auf das Übertragungsgeschehen müssen noch weiter geklärt werden. Faszinierende Möglichkeiten bietet das Medium im Bereich des Aufbaus und Trainings defizitärer Ich-Funktionen.

Es bleibt zu hoffen, daß Kinder- und Jugendtherapeuten und -therapeutinnen in Praxen, Erziehungsberatungsstellen und Kliniken sich Kompetenz mit dem neuen Medium aneignen und so den Kindern und Jugendlichen in ihrer Spielwelt, in ihrem Spielraum interessierter entgegenkommen können.² Erfahrungsaustausch, Systematisierung und vielleicht in weiterer Zukunft sogar die Entwicklung spezieller therapeutisch nutzbarer Computerspiele nach differenzierter Indikation über die eher verhaltenstherapeutisch orientierten Trainingsmanuale hinaus können ein weites Feld mit bislang noch kaum absehbaren Chancen eröffnen.

Literatur

- ALLEN, D.H. (1984): The use of computer fantasy games in child therapy. In: Schwartz, M.D. (Hg.): Using computers in clinical practice. Psychotherapy and Mental Health applications. New York: Haworth Press S. 329-334.
- BAAKE, D./SANDER, U./VOLLBRECHT, R. (1990): Lebenswelten Jugendlicher, 2 Bde. Opladen.
- BUNDESZENTRALE FÜR POLITISCHE BILDUNG (1993): Computerspiele – Bunte Welt im grauen Alltag. Bonn.
- CLARKE, B./SCHOECH, D. (1994): A computer-assisted therapeutic game for adolescents: Initial development and comments. Computers-in-Human-Service. 11(1-2), 121-140.
- FEHR, W./FRITZ, J. (1995): Computer- und Videospiele – pädagogisch beurteilt, Bd. 5. Köln: Jugendamt der Stadt Köln.
- FRITZ, J. (1995): Warum Computerspiele faszinieren. Weinheim: Juventa.

² Eine gut lesbare Einführung in die Welt der Computerspiele und ihrer kindlichen Spieler geben MAYER u. SETER (1994).

- HILKE, I./SEILER, K. (1996): Destruktivität in der Kindertherapie. Analytische Kinder- und Jugendlichen-Psychotherapie XXVII (H. 90), 117-133.
- HOELSCHER, G. (1994): Kind und Computer. Spielen und Lernen am PC. Berlin: Springer.
- KOKISH, R. (1994): Experiences Using a PC in Play Therapy with Children. Computers-In-Human-Services. 11(1/2), 141-150.
- MAYER, W.P./SETER, G. (1994): Computerkids. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag.
- REDL, F./WINEMAN, D. (1986): Kinder, die hassen; 3. Aufl. München.
- SPITZCOK VON BRISINSKI, I. (1996): Softwareführer Psychologie, Psychotherapie, Psychiatrie, Sonderpädagogik. Heidelberg: Asanger.
- TRETTER, F./GODHORN, F. (Hg.): Computer in der Psychiatrie. Asanger, Heidelberg 1993.

Anschrift des Verfassers: Dipl.-Psych. Rainer Koch-Möhr, Prinz-Albert-Str.1, 53113 Bonn.