

# **BACHELORARBEIT**

**Titel der Bachelorarbeit**

**„Spiel und Therapie im 19. und 20. Jahrhundert“**

Die nicht-direktive Spieltherapie nach Virginia Mae Axline und  
die für die Entwicklung dieser Spieltherapie wichtigen  
Definitionen des Spiels

**Verfasserin**

**Ida Johanna Hausner**

**angestrebter akademischer Grad**

**„BA“ Bachelor of Arts (Art and Education)**

Wien, im SS20

Studienkennzahl lt. Studienblatt: 196 067

Studienrichtung lt. Studienblatt: Lehramtsstudium, Unterrichtsfach kkp

Betreuer: Bettel, Florian

### **Erklärung zum selbstständigen Verfassen der Arbeit**

Hiermit erkläre ich, Ida Johanna Hausner, dass die vorliegende Bachelorarbeit eigenhändig von mir verfasst wurde und ich keine weiteren als die angegebenen Quellen verwendet habe. Die verwendeten Zitate, Quellen und Methoden wurden gemäß den Richtlinien wissenschaftlicher Arbeit verwendet. Es wurden keine unerlaubten Hilfsmittel benutzt.

Ich bestätige, dass ich diese Bachelorarbeit weder im In- noch Ausland (einem:r Beurteiler:in zur Beurteilung) in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

## Abstract

Die vorliegende Bachelorarbeit behandelt die nicht-direktive Spieltherapie nach Virginia Mae Axline innerhalb der Kinder-Psychotherapie, die Entwicklung dieser nicht-direktiven Spieltherapie und die für ihre Entwicklung relevanten Definitionen des Spiels aus unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen, vorwiegend aus dem 19. und 20. Jahrhundert.

Ein Literaturvergleich zeigt, dass sich die nicht-direktive Spieltherapie nach Axline parallel zu den Untersuchungen über das Spiel verschiedener wissenschaftlicher Domänen, wie die Kulturtheorie, die Pädagogik und Philosophie im 19. und 20. Jahrhundert entwickelt. Im Zuge der breiten Erforschung und Definierung des Spiels wird es zunehmend funktionalisiert und didaktisiert. Die daraus resultierenden vielseitigen Erkenntnisse bilden das Grundgerüst, auf dem die nicht-direktive Spieltherapie nach Axline aufbaut. Die Motivation, das Kinderspiel in der Psychologie zu untersuchen, der direkte Bezug auf außerpsychologische und -therapeutische Abhandlungen über das Spiel innerhalb spieltherapeutischer Literatur und der Zeitraum der Veröffentlichungen sprechen für eine parallele Entwicklung als Reaktion und Erweiterung der Funktionalisierung des Spiels. Umgekehrt wird auch in außerpsychologischen und -therapeutischen Abhandlungen über das Spiel auf psychologische Untersuchungen und Spieldefinitionen eingegangen. Die Bezugnahme erfolgt von beiden Seiten.

**Keywords:** Spiel, Spieldefinition, nicht-direktive Spieltherapie, Virginia Mae Axline, Kinderspiel, Funktionalisierung, Kinder-Psychotherapie

## Inhaltsverzeichnis

Einleitung .....	5
Die nicht-direktive Spieltherapie .....	9
Anfänge in der Kinder-Psychoanalyse.....	10
Die nicht-direktive Spieltherapie nach Virginia Mae Axline .....	13
Die Eltern oder Vertreter:innen des Kindes.....	16
Das Spielzimmer .....	16
Das Spiel .....	18
Die Geschichte des Spiels aus dem Blickwinkel der Psychotherapie.....	20
Fazit .....	24
Ausblick .....	27
Literaturverzeichnis .....	30

## Einleitung

Viele wissenschaftliche Disziplinen, wie beispielsweise die Kulturtheorie, die Psychologie, die Biologie, und Philosophie, setzen sich mit dem Phänomen Spiel auseinander. Jede dieser Disziplinen legt einen anderen Schwerpunkt in ihren Untersuchungen des Spiels und formuliert voneinander differierende Erkenntnisse und in weiterer Folge Spieldefinitionen. Demnach bestehen unterschiedliche Ansichten darüber, was Spiel ist und wie es sich äußert.

Die Biologie beobachtet nicht nur die Spiele der Menschen, insbesondere der Kinder, sondern auch das spielerische Verhalten von Tieren. Dieses ist zu beobachten, wenn junge Raubtiere einander jagen und kämpfen, dabei aber gegenseitig nicht verletzen. In der menschlichen Gesellschaft sind Spiele nicht auf das Kinderspiel und auch Glücks- oder Gesellschaftsspiel beschränkt, an welche vermutlich als erstes gedacht werden. In seinen *Philosophischen Untersuchungen* (1953) bezeichnet der Philosoph Ludwig Wittgenstein (1889–1951) die Art, wie wir Sprache verwenden, als Spiel, als ein spielerisches Setting mit mehreren Sprachspielen. Es gibt Regeln, ein definiertes Figurenset an Elementen der Sprache und ein Spielbrett, einen gewissen Spielraum in dem einzelne Sprachspiele gespielt werden. Spielen alle Beteiligten dasselbe Sprachspiel, funktioniert es – wir verstehen einander. Problematisch wird es, wenn gleichzeitig unterschiedliche Sprachspiele gespielt werden oder eine der teilnehmenden Personen ein Sprachspiel (noch) nicht kennt.<sup>1</sup> Beispielsweise wenn sich zwei Personen über *Zeit* unterhalten und eine Person Zeit im alltäglichen Sinne meint (Nimm dir Zeit dafür), die zweite aber von Zeit im philosophischen Sinne redet (Was ist das Wesen von Zeit?).

Je nachdem von welcher Spieldefinition ausgegangen wird, ist in unserer Sprache eine metaphorische Verwendung von Spiel zu finden<sup>2</sup> oder sogar das Wesen des

---

<sup>1</sup> Vgl. (Busse, 1987, S. 205–2010) und exemplarisch (Wittgenstein, 1967, S. 17–20, 26–30).

<sup>2</sup> Siehe dazu exemplarisch die Spieldefinition von Johan Huizinga (1872–1945) in: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (1938).

Spiels selbst<sup>3</sup>, wenn wir vom Lichtspiel, dem Spiel der Wellen, oder dem Spiel der Kräfte reden. Der Begriff Spiel findet sich im Spielraum von Maschinenteilen in einem Kugellager wieder und auch in der Phrase „etwas spielt sich irgendwo ab“<sup>4</sup>. Vielen unserer alltäglichen Handlungen kann man Eigenschaften des Spiels zuschreiben. So auch Festivitäten, Religionen und Kulthandlungen. Der Kulturhistoriker Johan Huizinga stellt 1938 die Frage, inwiefern die Kultur selbst Spielcharakter hat und ob die Kultur nicht erst im Spiel aufkommt und sich dadurch entfaltet und bildet. Denn das Spiel, schreibt Huizinga in *Homo Ludens* (1938), ist älter als die Kultur, welche im Gegenteil zum Spiel eine menschliche Gesellschaft voraussetzt.<sup>5</sup>

Beginnend mit der Industrialisierung und Aufklärung wird das Spiel im 18. Jahrhundert von der sich neu formierenden bürgerlichen Kultur in Europa untersucht und evaluiert. Um dem Geld und Zeit verschwendenden Element des Spiels entgegen zu wirken, wird es zunehmend funktionalisiert und didaktisiert. Wenn man sich schon der spielerischen Tätigkeit hingibt, so ist die Idee, dann soll es zumindest der Regeneration der Arbeitskraft dienen, den Verstand schärfen, oder man kann etwas dabei lernen. Es wird bewusst nach dem Zweck des Spielens gefragt, nach dem Nutzen, den man durch ein Spiel erlangen kann. Das Spiel und die Tätigkeit des Spielens werden zu Untersuchungsgegenständen der Wissenschaften<sup>6</sup>, deren Untersuchungen noch nicht abgeschlossen sind und je nach untersuchender Disziplin zu unterschiedlichen Erkenntnissen führen. So bleibt das Spiel im 19. und 20. Jahrhundert von Interesse und lässt neue Definitionen zu, beispielsweise von Huizinga<sup>7</sup>, Wittgenstein<sup>8</sup> oder Sigmund Freud (1856–1939)<sup>9</sup>, der das Spiel unter Anderem im Kontext der Psychoanalyse und -therapie untersucht.

---

<sup>3</sup> Siehe dazu als Beispiel die Spieldefinition von Hans-Georg Gadamer (1900–2002) in: *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik* (1960).

<sup>4</sup> Vgl. (Gadamer, 2010, S. 109, 111).

<sup>5</sup> Vgl. (Huizinga, 2011, S. 7, 8).

<sup>6</sup> Vgl. (Strouhal & Schädler, Vorwort, 2010, S. 5, 6) und (Strouhal & Schädler, 2010, S. 9, 10, 15).

<sup>7</sup> Siehe Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (1938).

<sup>8</sup> Siehe Ludwig Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen* (1967).

<sup>9</sup> Vgl. (Goetze & Jaede, 1974, S. 19).

Heute wird dem Spiel in der Psychologie ein starker Einfluss auf die individuelle Entwicklung des Menschen zugesprochen. Man geht davon aus, dass es die Entwicklung der kindlichen Selbstbetätigung und Charakterbildung fördert und ein physisches und intellektuelles Vermögen stärkt.<sup>10</sup> Es bietet die Möglichkeit einen Perspektivenwechsel durchzuführen und sowohl sich als auch die Umwelt aus einem veränderten Standpunkt neu wahrzunehmen. Für Kinder soll es die Möglichkeit sein, die Welt zu erfahren und zu erkunden und erstmals das Getrenntsein von sich und der Welt zu erleben.<sup>11</sup> Da das Spiel als das natürliche Medium der Selbstdarstellung des Kindes gesehen wird, bietet es die Möglichkeit der Kommunikation von angesammelten Gefühlen von Spannung, Frustration, Unsicherheit, Angst, Aggression und Verwirrung.<sup>12</sup>

Innerhalb des therapeutischen Kontexts ist die Nutzung des Spiels heute etabliert. In der in Österreich gesetzlich anerkannten Psychotherapie gibt es vier Orientierungen, die in unterschiedliche Methoden unterteilt sind. Im Wesentlichen unterscheiden sich die Orientierungen und ihre Methoden darin, dass sie ein unterschiedliches Verständnis von der Persönlichkeitsstruktur des Menschen haben und somit auch von der Entstehung und in weiterer Folge der Behandlung, psychischer Störungen. Die innerhalb einer Orientierung angewandten Methoden sind nicht einschränkend oder ausschließend, sondern akzentuierend zu verstehen. Überschneidungen sind durchaus möglich.<sup>13</sup> Viele Psychotherapeut:innen wenden in ihrer Arbeit mehr als eine Methode an bzw. integrieren Erfahrungen mit anderen methodischen Richtungen. Die Spieltherapie ist ein Verfahren, das in unterschiedlichen psychotherapeutischen Methoden mehrerer Orientierungen eingesetzt wird. Die meisten, mithilfe der Spieltherapie behandelten, Klient:innen sind im Kindesalter<sup>14, 15</sup>.

---

<sup>10</sup> Vgl. (Axline, 1979, S. 16-18).

<sup>11</sup> Vgl. (Cattanach, 2003, S. 1, 24, 25).

<sup>12</sup> Vgl. (Axline, 1979, S. 16).

<sup>13</sup> Vgl. (Bundesministerium für Gesundheit, 2014).

<sup>14</sup> Da der Großteil mithilfe der Spieltherapie behandelten Klient:innen Kinder sind, wird in dieser Arbeit zur besseren Lesbarkeit nicht jedes Mal darauf verwiesen werde, dass auch Jugendliche und Erwachsene eine spieltherapeutische Behandlung wählen können.

<sup>15</sup> Vgl. (Bundesministerium für Gesundheit, 2014).

Auch außerhalb der Spieltherapie wird das Spiel bewusst in vielen (psycho-) therapeutischen Methoden verwendet. So nutzt beispielsweise *Game to Grow*, eine gemeinnützige Organisation tätig in den USA, bekannte Rollenspiele wie *Dungeons and Dragons*<sup>16</sup>, um therapeutische Interventionen für Kinder und Jugendliche anzubieten, welche Schwierigkeiten mit sozialen Interaktionen in ihrem Leben haben.<sup>17</sup>

Die Nutzung des Spiels in der Kinder-Psychotherapie entwickelt sich Ende des 19. Jahrhunderts aus der Erwachsenen-Psychoanalyse. Den Grundstein für die Kinder-Psychotherapie legt die Psychoanalyse unter Sigmund Freud. Von da an entwickelt sich die Kinder-Psychotherapie, und somit auch die Spieltherapie, unter unterschiedlichen Psychoanalytiker:innen und Psycholog:innen in verschiedene Richtungen weiter, sodass heute unterschiedliche Formen der Spieltherapie in unterschiedlichen Orientierungen und auch Methoden der Psychotherapie angewandt werden. Einer der großen Unterschiede der heutigen Spieltherapieformen ist ihre Einteilung in die *direktive* und die *nicht-direktive* Spieltherapie. Im Unterschied zur ersten übernimmt in der nicht-direktiven Spieltherapie nicht der:die Therapeut:in die Verantwortung über die Lenkung der Geschehnisse in der Therapie, Entscheidungen über das Spielgeschehen und die Richtungsweisungen werden dem Kind überlassen. Der:die Therapeut:in beeinflusst im besten Fall nicht das Spiel des Kindes, es geht ihm:ihr vorwiegend um die Stärkung der therapeutischen Beziehung zum Kind und darum, wie sich das Verhalten des Kindes im Laufe der Therapie durch diese therapeutische Beziehung entwickelt. Das Spiel in der nicht-direktiven Spieltherapie ist somit in seinem Wesen näher am freien kindlichen Spiel als in der direktiven Spieltherapie, in welcher der:die Therapeut:in das Spiel des Kindes zugunsten der Therapie beeinflusst und lenkt.

---

<sup>16</sup> Ein Rollenspiel, das auch als Tabletop-Spiel bezeichnet werden kann. Die Spieler:innen schlüpfen in zumeist selbst erstellte Charaktere und bewegen sich in einer Welt, die der:die sogenannte Dungeon Master:in erzählerisch erschafft.

<sup>17</sup> Vgl. (Game to Grow).



Parallel zur Entwicklung der nicht-direktiven Spieltherapie nach Virginia Mae Axline (1911–1988) finden fortwährend Untersuchungen des Spiels statt. Der Entwicklung dieser nicht-direktiven Spieltherapie, deren Verhältnis zu zeitnahen Untersuchungen des Spiels und der Frage, ob die Entwicklung der nicht-direktiven Spieltherapie und die Untersuchungen des Spiels in außerpsychologischen und -therapeutischen Disziplinen in einem Zusammenhang stehen, werden in dieser Arbeit nachgegangen. Axlines Monografie *Play Therapy* (1979)<sup>18</sup> und die deutsche Übersetzung *Kinder-Spieltherapie im nicht-direktiven Verfahren* (1997) werden vorwiegend mit Sekundärliteratur aus der Psychologie und Kulturtheorie gegengelesen, um zu erfassen, inwiefern die außertherapeutischen, kulturwissenschaftlichen Untersuchungen des Spiels die Entwicklung der nicht-direktiven Spieltherapie beeinflusst haben. Werden Untersuchungen anderer wissenschaftlicher Disziplinen von Seiten der Psychotherapie berücksichtigt, und wird umgekehrt in außertherapeutischen Untersuchungen auf die psychologischen Effekte des Spiels eingegangen? Kann die Entwicklung der nicht-direktiven Spieltherapie in weiterer Folge, als ein Teilbereich der Nutzbarmachung und Funktionalisierung des Spiels verstanden werden?

## Die nicht-direktive Spieltherapie

Bereits vor der Entwicklung einer spezifischen Psychotherapie für Kinder Anfang des 20. Jahrhunderts, behandeln Psychoanalytiker:innen Kinder mit Persönlichkeitsstörungen.<sup>19</sup> Im Zuge dieser ersten Behandlungen von Kindern zeigt sich, dass insbesondere die Unterschiede zwischen dem kindlichen und dem erwachsenen Verhalten und Verständnis und der Lebensabschnitt in dem sich der:die Klient:in befindet, für die psychoanalytische und -therapeutische Behandlung relevant sind. Die beiden für die Kinder-Psychoanalyse wichtigen Psychoanalytikerinnen Anna Freud (1895–1982) und

---

<sup>18</sup> Erstveröffentlichung in Originalsprache unter dem Titel: *Play Therapy. The Inner Dynamics of Childhood* (1947).

<sup>19</sup> Vgl. (Goetze & Jaede, 1974, S. 29).

Melanie Klein (1882–1960) entwickeln aus dieser Notwendigkeit eines geeigneten Verfahrens für die Behandlung von (Klein-) Kindern, wichtige kinderpsychoanalytische und spieltherapeutische Ansätze.

### **Anfänge in der Kinder-Psychoanalyse**

Für die 1920 noch junge Kinder-Psychoanalyse besonders wichtig sind Anna Freud und Hermine Hug-Hellmuth (1871–1924) in Wien, sowie Melanie Klein zuerst in Budapest und später in Berlin und London. Durch die räumliche Verteilung und den unzureichenden Austausch entwickeln sich die Wiener Schule unter Anna Freud und die Berliner, später Londoner, Schule unter Melanie Klein getrennt voneinander.<sup>20</sup>

Anna Freud und Klein beziehen sich in ihrer Arbeit mit Kindern beide auf Sigmund Freud. Die Psychoanalyse unter Sigmund Freud arbeitet aufbauend auf der von ihm formulierten Persönlichkeitsstruktur, welche vereinfacht in zwei Grunddimensionen eingeteilt werden kann. Die erste Dimension der Persönlichkeitsstruktur Freuds beinhaltet den Aufbau der Person in die sogenannten Instanzen *Es*, *Ich* und *Über-Ich*, während die zweite Dimension die Phasenlehre der Entwicklung des Menschen mit der Reihung oral, anal, phallisch, latent und sexuell beschreibt. Das Verhalten eines Menschen lässt sich nach Freud durch diese beiden Dimensionen beschreiben und normativ in der psychischen und geistigen Gesundheit verorten. Eine nach Freud gesunde Person besitzt sowohl ein angemessenes Es, Ich und Über-Ich, als auch ein angemessenes Verhältnis zwischen diesen drei Instanzen. Außerdem hat diese Person in der eigenen Kindheit in allen Phasen der Phasenlehre gelernt, mit den eigenen Triebenergien umzugehen. Zu einer psychoanalytischen Behandlung wird beispielsweise geraten, wenn eine Phase der Phasenlehre nicht ausgelebt und somit der passende Umgang mit den eigenen Trieben nicht gelernt wurde. Psychoanalytische Behandlungen arbeiten mit der positiven/negativen Übertragung einer bestehenden Beziehung auf den:die Therapeut:in und dem Widerstand gegen die Deutung durch

---

<sup>20</sup> Vgl. (Freud A. , 1966, S. 7-9).

den:die Therapeut:in. Dazu werden insbesondere Explorationsgespräche, freie Assoziationen und Traumberichte genutzt.<sup>21</sup>

Sigmund Freud wendet die Prinzipien der Erwachsenen-Psychoanalyse bereits selbst an Kindern an und beschreibt in seiner Falldarstellung *Analyse der Phobie eines fünfjährigen Knaben* (1909) die Wichtigkeit der Integration des Spiels in die Psychoanalyse von Kindern. Trotz der Erschwernis der psychoanalytischen Deutung durch die Symbolhaftigkeit des Spielzeuges, sieht Freud das Medium Spiel bei der Kinderbehandlung unumgänglich.<sup>22</sup>

Melanie Klein verankert ihre Kinderanalyse in der klassischen Erwachsenen-Analyse. Kleins Ansatz wird als Frühanalyse des Kindes bekannt.<sup>23</sup> Entgegen dem damaligen Konsens nutzt sie in der Analyse häufig die Deutung des (spielerischen) Verhaltens und die Deutung der Reaktion des Kindes auf die Spielsymbolik. Die Art der Deutung sieht Klein in der Tradition von Sigmund Freud, angelehnt an die Deutung der freien Assoziation und der Traumdeutung innerhalb der Erwachsenen-Analyse, da das Spiel des Kindes auch immer wieder auf Träume und deren Eigenheiten Bezug nimmt.<sup>24</sup> In der Aufsatzsammlung *Das Seelenleben des Kleinkindes* (1962) beschreibt Klein ein Fallbeispiel, in welchem sie die Zurückhaltung eines Mädchens, mit ihr zu spielen, und das Bedürfnis des Mädchens in den Garten zu gehen, in Zusammenhang mit den Erzählungen des Mädchens, insbesondere über ihre Erfahrungen mit dem Nachtschreck, deutet. Klein erläutert dem Mädchen, dass sie die Analytikerin als feindselige Frau empfindet, ähnlich der bösen Frau, von der das Mädchen erzählt hatte, dass sie ihr nachts erschien, und sie daher vermutlich Angst hätte, mit der Analytikerin alleine im Spielzimmer zu sein. Dank dieser Erläuterung folgert Klein, konnte sich das Verhalten des Mädchens schließlich ändern.<sup>25</sup>

Anna Freud modifiziert die Persönlichkeitstheorie ihres Vaters, da sie der Überzeugung ist, dass sich die kindliche Psyche signifikant von der erwachsenen unterschei-

---

<sup>21</sup> Vgl. (Goetze & Jaede, 1974, S. 29-31).

<sup>22</sup> Vgl. (Goetze & Jaede, 1974, S. 31), (Flitner, 1996, S. 80).

<sup>23</sup> Vgl. (Buchhofer, 2001, S. 96, 97).

<sup>24</sup> Vgl. (Klein, 1927, S. 32-34).

<sup>25</sup> Vgl. (Klein, 2006, S. 14, 15) Erstveröffentlichung 1962.

det. Anna Freud ist überzeugt, dass das Kind noch kein vollständiges Über-Ich besitzt und daher im Gegenteil zum:r Erwachsenen stärker der Triebbefriedigung nachgeht und keinen Einblick in das Krankheitsgeschehen hat. Die Deutung und Erklärung des Spielgeschehens gegenüber dem Kind lehnt Anna Freud im Gegenteil zu Klein aufgrund des kindlichen Verständnisses komplett ab. Sie betrachtet die Kinderanalyse aus einem stark pädagogischen Blickwinkel und sieht die Aufgabe des:r Analytiker:in darin, das Kind analysierbar zu machen, da es oft ohne Einsicht über die eigenen krankmachenden Erfahrungen und ohne Wunsch sich zu ändern zum:r Analytiker:in kommt. Das heißt, die Aufgabe des:r Analytiker:in ist, eine positive Übertragung aufzubauen, die (noch) nicht wahrgenommenen Leidensgefühle im Kind zu wecken und ein Heilungsversprechen zu geben. Durch Spielmaterialien regt Anna Freud die Kinder zu analysierbaren Projektionen und Übertragungen an. Im Mittelpunkt der Analyse von Kindern stehen bei Anna Freud Abwehrmechanismen gegen die Realität.<sup>26</sup> Abwehrmechanismen äußern sich zum Beispiel durch die Verdrängung von unerwünschten Trieben ins Unbewusste oder durch eine Reaktionsbildung, bei der zum Schutz vor der Rückkehr von verdrängten Trieben ein gegensätzliches Verhalten ausgeübt wird (Zeigelust wird zu Scham).<sup>27</sup>

Um 1920 beginnen sich vermehrt Vertreter:innen der Psychoanalyse mit der Analyse von Kindern zu beschäftigen.<sup>28</sup> Es stellen sich folgende Unterschiede zu Erwachsenen als für die Analyse von Kindern besonders relevant heraus: Das Kind kommt nicht aus eigenem Antrieb zur Analyse und befindet sich, im Gegenteil zum:r Erwachsenen, der:die die Analyse aufgrund vergangener Ereignisse aufsucht, gerade in dem Lebensabschnitt, in dem es die krankmachende(n) Erfahrung(en) erlebt. Da dem Kind dadurch zumeist die Einsicht fehlt, dass seine Erfahrungen negative Folgen haben werden, existiert in ihm:ihr selten ein Wunsch, sich selbst zu ändern.<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> Vgl. (Goetze & Jaede, 1974, S. 31, 32), (Flitner, 1996, S. 80, 81), (Buchhofer, 2001, S. 97).

<sup>27</sup> Vgl. (Freud A., 1932, S. 15, 16).

<sup>28</sup> Vgl. (Freud A., 1966, S. 7).

<sup>29</sup> Vgl. (Hug-Hellmuth, 1921, S. 179,180).

## Die nicht-direktive Spieltherapie nach Virginia Mae Axline

Die amerikanische Psychotherapeutin und Psychologin Axline formuliert 1947 innerhalb ihrer Monografie *Play Therapy* das Konzept der Kind-, Klienten- oder auch Personenzentrierten, nicht-direktiven Spieltherapie. Axline greift dabei auf die Persönlichkeitstheorie des US-amerikanischen Psychologen und Psychotherapeuten Carl Ransom Rogers (1902–1987) zurück.<sup>30</sup> Rogers begründet in den 40er Jahren die Klienten- oder Personenzentrierte, nicht-direktive Psychotherapie als kritische Reaktion auf die Psychoanalyse und Erwachsenenpsychiatrie. Einen signifikanten Einfluss auf die Entwicklung seines komplett neuen Ansatzes hat die Kritik an Freuds therapeutischen Verfahren.<sup>31</sup> Konträr zu bereits bestehenden Ansätzen, geht Rogers nicht von im Vorhinein formulierten, akademischen Theorien aus, sondern von seinen eigenen Erfahrungen mit den Klient:innen.<sup>32</sup> Für die Entwicklung seiner Persönlichkeitstheorie betont Rogers die Wichtigkeit der grundlegenden Verbindung dieser Erfahrungen mit dem Therapiekonzept und den Therapiezielen.<sup>33</sup> Rogers geht davon aus, dass der Mensch nicht nur durch Triebe gesteuert wird, sondern auch durch die angeborenen Tendenzen zur Selbstaktualisierung<sup>34</sup>, Selbsterhaltung und Selbstverwirklichung. Diese Tendenzen sind die Basis um Autonomie und Selbstständigkeit zu erlangen und durch das Ausleben dieser Tendenzen entwickelt der Mensch eine Bereitschaft, sich für neue Erfahrungen zu öffnen und sich selbst sowie sein Gegenüber so anzunehmen, wie man/es ist. Der Mensch ist demnach ein bewusst handelndes Wesen, das von seinen Erfahrungen geleitet wird und ein individuelles Wahrnehmungsfeld aufbaut, von dem ausgehend es weitere Erfahrungen beurteilt. Dieses Wahrnehmungsfeld wird mit der Zeit zum Selbstkonzept der Person. Rogers unterscheidet zwischen einem Real-Selbst und einem Ideal-Selbst. Stimmen diese weitestgehend überein, so wird der Mensch als psychisch gesund angesehen. Sollte das

---

<sup>30</sup> Vgl. (Gontard & Lehmkuhl, 2003, S. 44).

<sup>31</sup> Vgl. (Rogers, 1942, S. 27-28).

<sup>32</sup> Vgl. (Rogers, 1942, S. 28).

<sup>33</sup> Vgl. (Goetze & Jaede, 1974, S. 36, 37).

<sup>34</sup> Aktualisierungstendenz: das ständige Streben des Organismus seine Kapazitäten so zu entwickeln, dass sie den Organismus erhalten oder erweitern. Vgl. (Höger, 2012, S. 38).

Real-Selbst aufgrund der eigenen Ideale nicht akzeptiert werden, oder das Real-Selbst und das Ideal-Selbst aus einem anderen Grund zu weit voneinander entfernt sein, so entstehen innere Spannungen, die sich unter Anderem in Ängsten oder Depressionen zeigen können.<sup>35</sup> Nach einer erfolgreichen Therapie soll das Selbstkonzept mit den Erfahrungen und dem Verhalten der Person wieder besser übereinstimmen, es soll eine Kongruenz herrschen.<sup>36</sup>

Da laut Rogers jede:r selbst sein: ihr individuelles Wahrnehmungsfeld aufbaut, geht Rogers davon aus, dass jedes Individuum fähig ist, seine Konflikte selbst zu lösen und dazu kein auferlegtes Wertesysteme von der Außenwelt benötigt. Das neue, stabilere Wertesystem wird aufgebaut, indem zuvor verleugnete Erfahrungen bewusst in das Selbstkonzept organisiert und integriert werden.<sup>37</sup>

Axline überträgt dieses Konzept Rogers auf die Kinder-Psychotherapie. Sie geht wie bereits Rogers davon aus, dass dem Kind, eine Selbstverwirklichungs- und Selbstheilungstendenz innewohnt. Das Kind strebt nach Reifung, Unabhängigkeit und Selbstbestimmung. Um eine ausgewogene Persönlichkeitsstruktur zu entwickeln, benötigt das Kind die Freiheit, es selbst zu sein und sich selbst auszudrücken. Dazu kann das Spiel genutzt werden, denn laut Axline ist das Spiel das natürliche Medium der Selbstdarstellung des Kindes. Im Spiel kann und darf das Kind seine eigenen Ideen, Konflikte und Gefühle ausprobieren und sich frei ausdrücken, wodurch das Kind laut Axline tiefer in die eigene Welt eindringen und sein wahres Selbst entfalten kann. Dadurch geraten die inneren Wachstumskräfte des Kindes in konstruktivere Bahnen, von außen wird ein positiver Entwicklungsfortschritt erkennbar und das Kind kann zu einem:r selbstzufriedenen Erwachsenen heranreifen.<sup>38</sup>

Axline entwickelt ein Regelwerk für Therapeut:innen mit acht therapeutischen Grundprinzipien, die als eine Anwendung der Persönlichkeitstheorie, des Therapiekonzeptes und der Therapieziele Rogers gelesen werden können:

---

<sup>35</sup> Vgl. (Stangl, 2006).

<sup>36</sup> Vgl. (Goetze & Jaede, 1974, S. 46).

<sup>37</sup> Vgl. (Goetze & Jaede, 1974, S. 46).

<sup>38</sup> Vgl. (Axline, 1997, S. 14, 15, 20-23).

- „1. The therapist must develop a warm, friendly relationship with the child, in which good rapport is established as soon as possible.
2. The therapist accepts the child exactly as he is.
3. The therapist establishes a feeling of permissiveness in the relationship so that the child feels free to express his feelings completely.
4. The therapist is alert to recognize the *feelings* [Hervorhebung im Original] the child is expressing and reflects those feelings back to him in such a manner that he gains insight into his behaviour.
5. The therapist maintains a deep respect for the child's ability to solve his own problems if given an opportunity to do so. The responsibility to make choices and to institute change is the child's.
6. The therapist does not attempt to direct the child's actions or conversation in any manner. The child leads the way; the therapist follows.
7. The therapist does not attempt to hurry the therapy along. It is a gradual process and is recognized as such by the therapist.
8. The therapist establishes only those limitations that are necessary to anchor the therapy to the world of reality and to make the child aware of his responsibility in the relationship.“<sup>39</sup>

Die vorangehenden Prinzipien werden dem Kind nicht mit Worten erklärt, sondern vielmehr durch das Erleben der sich entwickelnden Beziehung spürbar gemacht. Axline betonte dabei insbesondere die Wichtigkeit des ersten Kontakts mit dem Kind, da dieser „die Bühne für spätere Handlungen“<sup>40</sup> in der Beziehung ist. Dies erfordert ein ernsthaftes Bemühen seitens des:r Therapeut:in. Keinesfalls darf im Verhalten des:r Therapeut:in eine Wertung über das Verhalten des Kindes mitschwingen. Das gilt sowohl für eine mögliche Verurteilung als auch für das Loben. Axline argumentiert, dass das Kind seine wahren Gefühle nicht ausagieren und somit nicht völlig es selbst sein kann, wenn es sich nicht vollständig von dem:r Therapeut:in angenommen fühlt. Um neue Erfahrungen in das Selbstkonzept integrieren zu können und zu einem neuen Wertesystem zu gelangen, müsse es die Neuerung von Innen heraus wollen.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> (Axline, 1979, S. 73, 74).

<sup>40</sup> (Axline, 1997, S. 74).

<sup>41</sup> Vgl. (Axline, 1997, S. 75-129).

## **Die Eltern oder Vertreter:innen des Kindes**

Axline spricht sich gegen die Anwesenheit von Eltern oder anderen (gesetzlichen) Vertreter:innen des Kindes bei der Therapie aus und rät eindeutig davon ab, ihnen im Nachhinein Aufnahmen einer spieltherapeutischen Einheit zu zeigen. Sollte aufgrund einer zu starken Abhängigkeit keine Therapie ohne dem Beisein der Eltern oder von Vertreter:innen möglich sein, so kann ihnen dennoch zugunsten der Therapie erlaubt werden, direkt im Spielzimmer anwesend zu sein. Der:die Therapeut:in muss sich dann umso mehr die oben genannten Grundprinzipien vor Augen halten und sie auch gegenüber dem Elternteil oder dem:der Vertreter:in anwenden. In einem solchen Setting gemeinsam mit den Eltern oder anderen Vertreter:innen steckt zwar auch besonderes Potential, ungeübten Therapeut:innen ist laut Axline aber davon abzuraten.<sup>42</sup> Das Kind ist am besten imstande seine eigenen Probleme auszuagieren und zu lösen, wenn es sich nicht in seinem alltäglichen sozialen Kontext befindet. Es schafft aus eigener Kraft die therapeutischen Erfahrungen auf andere Beziehungen zu generalisieren, auch, wenn die betroffenen Personen in der Therapie nicht anwesend sind.<sup>43</sup>

Obwohl eine zusätzliche, räumlich getrennte Betreuung oder Therapie der Eltern oder Vertreter:innen sinnvoll ist und die Behandlung des Kindes durchaus beschleunigen könnte, ist sie nicht zwingend notwendig. Oft ändert sich die Einstellung der Eltern oder Vertreter:innen rückwirkend durch das verantwortungsbewusstere und reifere Verhalten des Kindes. Erwachsene verändern ihr Selbst und ihre Beziehung zum Kind durch die ständig neuen Erfahrungen mit ihm und dem daraus resultierenden Wandel des Umfeldes. Die potentiell problematischen Reibungsflächen werden weniger.<sup>44</sup>

## **Das Spielzimmer**

Ein extra ausgestattetes Spielzimmer wird von Axline nicht als notwendig gesehen, ist jedoch von Vorteil. Sollten die nötigen Ressourcen vorhanden sein, so empfiehlt sie

---

<sup>42</sup> Vgl. (Axline, 1997, S. 55, 56, 75-78).

<sup>43</sup> Vgl. (Goetze & Jaede, 1974, S. 164, 165).

<sup>44</sup> Vgl. (Axline, 1997, S. 67, 68).



einen schalldichten Raum, der leicht zu reinigen und schwer zu beschädigen ist. Die vorhandenen Fenster sollen vergittert oder durch Insektengitter geschützt sein. Einen Wasserausguss und -anschluss mit warmem und kaltem Wasser sieht sie von Vorteil. Die Möglichkeit zur Ton- und/oder Bildaufnahme sowie eine Ein-Sicht-Scheibe können integriert werden, sollten Forschungsarbeiten stattfinden oder Lehre abgehalten werden. Diese Möglichkeiten zur verdeckten Einsichtnahme in den Therapieverlauf sollen nicht benutzt werden, um den Eltern oder Vertreter:innen des Kindes einen direkten Einblick zu gewähren, denn diese vom Kind oft unbemerkten Möglichkeiten zur Beobachtung können vom Kind als Vertrauensbruch angesehen werden, sollte es davon erfahren, und dieses infolgedessen im freien Ausdruck hemmen.<sup>45</sup>

Alle im Spielzimmer vorhandenen Spielmaterialien sollen für das Kind leicht erreichbar aufbewahrt sein, sodass es selbstständig entscheiden kann, wann es wie mit welchen Materialien spielen möchte. Der:die Therapeut:in hat die Verantwortung darüber, dass nach der Spieltherapiestunde der Raum und das Material wieder in Ordnung gebracht werden, sodass kein suggestiver Effekt auf das nächste Kind entsteht. Genauso sind beschädigte Materialien in Ordnung zu bringen oder zu ersetzen.<sup>46</sup>

Das Spielmaterial, das Axline empfiehlt, ist sehr umfangreich und divers:

„nursing bottles; a doll family; a doll house with furniture; toy soldiers and army equipment; toy animals; playhouse materials, including table, chairs, cot, doll bed, stove, tin dishes, pans, spoons, doll clothes, clothesline, clothespins, and clothesbasket; a di-dee doll; a large rag doll; puppets; a puppet screen; crayons; clay, finger paints; sand; water; toy guns; peg-pounding sets; wooden mallet; paper dolls; little cars; airplanes; a table; an easel; an enamel-top table for finger painting and clay work; toy telephone; shelves; basin; small broom; mop; rags; drawing paper; finger-painting paper; old newspapers; inexpensive cutting paper; pictures of people, houses, animals, and other objects; and empty berry baskets to smash. Checker games have been used with some success, but are not the best type of material for expressive play. Likewise, mechanical toys are not suggested because the mechanics often get in the way of creative play.“<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> Vgl. (Axline, 1997, S. 55, 56).

<sup>46</sup> Vgl. (Axline, 1997, S. 57, 58).

<sup>47</sup> (Axline, 1979, S. 54).

Um eine Frustration des Kindes und eine potentiell damit einhergehende Spielhemmung zu verhindern, sollen die beschriebenen, angebotenen Spielmaterialien und -figuren einfach konstruiert und leicht zu handhaben sein. Dabei sind solide Materialien vorteilhaft, damit die Spielsachen auch rauerem Behandlungen standhalten. Als Erweiterung der Möglichkeiten des Rollenspiels kann zusätzlich zum Puppenhaus eine Bühne geschaffen werden. Auf ihr sollen sich leichte Holzmöbel befinden, die der Größe des Kindes angepasst sind und so zu psychodramatischen Darstellungen anregen.<sup>48</sup> Auch eine große Sandkiste ist wünschenswert, denn mit Sand kann verhältnismäßig gefahrenlos aggressiv gespielt werden.<sup>49</sup>

## Das Spiel

In Axlines Monografie *Kinder-Spieltherapie im nicht-direktiven Verfahren* befinden sich viele Protokollauszüge von (Einzel-) Spieltherapiestunden mit Kindern zwischen vier und zwölf Jahren. Dadurch lassen sich die Spiele der Kinder nachvollziehen und beschreiben. Folgend werden die Erzählungen aus Einzeltherapien verwendet, da sich die Kinder innerhalb einer Gruppentherapie gegenseitig beeinflussen und die Einzeltherapie somit näher an der grundlegenden Absicht der nicht-direktiven Spieltherapie liegt.

Neben der verbalen Kommunikation mit dem:der Therapeut:in, in welcher die Kinder oft reale oder fiktive Situationen beschreiben und in der der:die Therapeut:in die Wünsche und Gefühle der Kinder zurückreflektiert, benutzen die Kinder im Spiel hauptsächlich verschiedene Varianten des Rollenspiels, um mit dem:der Therapeut:in zu kommunizieren. Dies kann über Handpuppen geschehen, welche die Kinder Situationen ausagieren lassen, die sie selber erlebt haben oder aufgrund ihrer Lebensumstände wünschen zu erleben. Es kann auch wie ein Schauspiel den realen Körper des Kindes und auch den des:der Therapeut:in involvieren. Das Herstellen der für das Spiel benötigten Puppen oder Figuren, passiert manchmal und dann meist mit Ton, doch viel häufiger verwenden die Kinder bereits vorhandenes, figürliches

---

<sup>48</sup> Ein Gebiet, das Axline als noch nicht ausreichend untersucht sieht.

<sup>49</sup> Vgl. (Axline, 1997, S. 56, 57).

Spielzeug für ihr (Rollen-) Spiel. Auffällig oft verhalten sich die Kinder im Rollenspiel dem Spielzeug gegenüber entweder aggressiv und zerstörerisch, oder sie spielen Baby, nehmen sich eine Babyflasche und beginnen friedlich daraus zu trinken.<sup>50</sup>

Im Zuge des Rollenspiels wird die Sandkiste häufig dazu verwendet, um Puppen oder Gegenstände zu be-/vergraben. Auch wird der Sand dazu benutzt, aggressiven Neigungen nachzugehen und sich auszutoben (werfen) oder um ganz klassisch frei darin zu spielen (schaufeln von Sand ohne dazugehörige Erzählung). Die vorhandenen Spielfiguren, wie Spielsoldaten, Tiere oder Autos, werden immer wieder für freie, spielzeugbezogene Spiele, wie das Wandern mit dem Spielsoldaten oder das Umherfahren mit dem Auto, aufgenommen. Viel häufiger doch werden sie benutzt, um ins Rollenspiel oder in eine Geschichte eingebaut zu werden, in denen sie Bezug auf ihre eigenen Erfahrungen nehmen. Selten fallen die Spiele der Kinder einfacher aus. Es gibt auch Kinder die nach einem scheinbar wahllosen und lustlosen Muster einzelnes Spielzeug hochheben und fallen lassen, ohne intensiver mit ihm oder dem:der Therapeut:in zu interagieren.<sup>51</sup>

Wollen sich Kinder auf Papier ausdrücken, dann verwenden sie meistens Wasserfarben und Pinsel. Fingerfarben und Stifte werden seltener ausgewählt. Fast immer verfallen die Kinder in eine Erklärung über das, was sie gerade Malen oder Zeichnen und der:die Therapeut:in hat die Möglichkeit die Inhalte des Gesprächs und des Bildes auf das Verhalten des Kindes zu reflektieren.<sup>52</sup>

Die Benutzung von Brett- und Regelspielen lassen sich, bis auf ein Beispiel, wo ein Kind beginnt, eine Projektion seiner Familiensituation auf dem Schachbrett zu spielen, die Schachfiguren also in sein Puppenspiel einbaut, nicht finden.<sup>53</sup>

---

<sup>50</sup> Vgl. (Axline, 1997).

<sup>51</sup> Vgl. (Axline, 1997).

<sup>52</sup> Vgl. (Axline, 1997).

<sup>53</sup> Vgl. (Axline, 1997, S. 117, 118).

## Die Geschichte des Spiels aus dem Blickwinkel der Psychotherapie

In der Sekundärliteratur zur nicht-direktiven Spieltherapie nach Axline werden immer wieder Definitionen und Theorien über das Phänomen Spiel angerissen, welche innerhalb des 19. und 20. Jahrhunderts entstanden. Zusätzlich werden Namen von einflussreichen Autor:innen genannt, die bis zu Jean-Jaques Rousseau (1712–1778) und Friedrich Schiller (1759–1805) zurückreichen, deren Theorien jedoch nicht alle erläutert werden. Die genannten Autor:innen scheinen, der Literatur über die nicht-direktive Spieltherapie nach, unterschiedliche Psycholog:innen und Therapeut:innen und somit das Konzept der nicht-direktiven Spieltherapie zu einem gewissen Grad beeinflusst zu haben.<sup>54</sup>

Beginnend mit dem 18. Jahrhundert wird durch die Industrialisierung und Aufklärung erstmals ein neues Augenmerk auf das Spiel gelegt. Da die gängige Wahrnehmung des Spiels nicht den neuen Wertigkeiten entspricht, allzu viele Spiele werden als gedankenloser Zeitvertreib gesehen, muss es erst mit der sich neu formierenden bürgerlichen Kultur in Einklang gebracht werden. Das Spielen wird immer stärker didaktisiert und funktionalisiert. Spiele sollen für geistige und körperliche Gesundheit sorgen und die Regeneration der Arbeitskraft unterstützen.<sup>55</sup> Innerhalb dieses verstärkten Dranges nach Produktivität stellt sich auch die Frage, was das Kind in Abwesenheit der Eltern tun soll. Was gut für es ist. Die Entwicklung des Kindes verschiebt sich von einer dem Alltag nebenherlaufenden Selbstverständlichkeit hin zu einem Gegenstand der bewussten Fürsorge. Die Entwicklung des Kindes muss bedacht werden. Es werden Einrichtungen für die Kindesbetreuung und -belehrung ausgebaut und der Erzieher:innenberuf bekommt eine eigene Berufsausbildung. Auch im Zuge dieser Interessenszuwendung beginnt die vertiefende Auseinandersetzung mit dem kindlichen Spiel und mit dem Phänomen Spiel im Allgemeinen. Einige der

---

<sup>54</sup> Siehe dazu exemplarisch: (Goetze & Jaede, 1974), (Flitner, 1996), (Cattanach, 2003) und (Sturn, 2004).

<sup>55</sup> Vgl. (Strouhal & Schädler, 2010, S. 9, 10, 15).

darauf folgenden Untersuchungen des Kinderspiels beziehen sich auf *Emile* (1762) von Rousseau. Auch wenn Rousseau darin keine besonderen Beobachtungen über das Kinderspiel selbst anstellt, so hilft er doch das Kind aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten, es als eigenständige, kindliche Person anzuerkennen und nicht als unvollständige:n Erwachsene:n.<sup>56</sup>

Viele Autor:innen, wie beispielsweise auch Schiller in *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* (1794)<sup>57</sup>, erklären das Spiel verbunden mit der Aufklärungskritik den rational-zweckhaften Zügen des Lebens und der Gesellschaft entgegengesetzt. Der deutsche Dichter Hölderlin (1770–1843) greift diesen Gedanken ebenfalls auf und verherrlicht das Kind als ein Gegenbild zum berechnenden und in seinen Zwecken gefangenen Menschen.<sup>58</sup>

Der Pädagoge Fröbel (1782–1852) versucht Anfang des 19. Jahrhunderts, das Spiel in die Pädagogik einzubinden. Er entwickelt sogenannte Gaben, einfache Spielmaterialien, wie einen Ball, Würfel oder eine Walze, an denen die Kinder die Außenwelt erfahren und mit ihrer Innenwelt in Einklang bringen sollen.<sup>59</sup>

Der Philosoph und Psychologe Karl Groos (1861–1946) versucht, eine umfassendere Definition des Spiels zu verfassen und beschreibt in *Die Spiele der Menschen* (1899) das menschliche Spiel als die Möglichkeit einen Spielraum für Übung und Anpassung zu bekommen. Seine Einübungstheorie stellt das Spiel als die Lebensform und freie Tätigkeit des Kindes dar, welches in weiterem Sinne der Vorbereitung auf die Lebenssituation der Erwachsenen dient. Groos teilt die Spiele in ihm wichtige Übungsbereiche auf: sensorische, motorische, kognitive, sprachliche und soziale Spiele.<sup>60</sup>

Gegen Ende des 19. Jahrhunderts versucht die empirisch arbeitende Psychologie verstärkt den Erscheinungen des Spiels eine bestimmte biologische oder psychologi-

---

<sup>56</sup> Vgl. (Flitner, 1996, S. 13-16).

<sup>57</sup> Insbesondere Briefe elf bis fünfzehn erklären seinen Spieltrieb genauer. Vgl. (Schiller, 1989).

<sup>58</sup> Vgl. (Flitner, 1996, S. 17).

Als Beispiel für Hölderlin siehe: *Da ich ein Knabe war ...*, Erstveröffentlichung um 1797/98 (Hölderlin, Hölderlin . Gedichte, 2018), oder *Der Jüngling an die klugen Ratgeber*, Erstveröffentlichung um 1797 (Hölderlin, 1946).

<sup>59</sup> Vgl. (Flitner, 1996, S. 17-19).

<sup>60</sup> Vgl. (Flitner, 1996, S. 22) und (Goetze & Jaede, 1974, S. 18).

sche Funktion zuzuordnen. Die untersuchenden Psycholog:innen wollen das Wesen des Spiels mit einem einzelnen Erklärungsmuster verstehen und von dort ausgehend ordnen.<sup>61</sup> Dazu zählt auch die Reinigungs- oder Katharsisthese unter deren Vertreter:innen Sigmund Freud zu zählen ist<sup>62</sup> und welche der amerikanische Psychologe Harvey Carr (1873–1954) zu Beginn des 20. Jahrhunderts auf das Kinderspiel anwendet. Darin geht es um das Ausleben egoistischer, gesellschaftsfeindlicher oder aggressiver Tendenzen. Das Spiel wird als Möglichkeit gesehen, Spannungen auf gesicherte Art auszuagieren. Der Begriff Katharsis stammt vom griechischen Universalgelehrten Aristoteles (384–322 v.Chr.), der dem Spiel, insbesondere dem griechischen Schauspiel, die Kraft zuschreibt, die Seele von unnützem Verlangen und von den Schlacken der Sinnlichkeit und Triebhaftigkeit zu befreien. Diese Überlegungen reichen bis in die Psychoanalyse hinein und werfen Fragen darüber auf, ob denn das mitunter grausame Spiel oder auch der grausame Film die Spieler:innen von den Gefühlen und Emotionen dahinter befreit oder ob es diese nicht vielmehr verstärkt und dadurch die Grausamkeit erst gelernt wird.<sup>63</sup>

Die Triebtheorie ergründet das Spiel aus einem anderen Blickwinkel. Das Spiel wird als Naturtrieb beschrieben, der allen höheren Lebewesen zu eigen ist. Je älter das Lebewesen desto mehr wird der ungebremste Spieltrieb von einem vernünftigen Denken abgelöst. Der amerikanische Psychologe Stanley Hall (1846–1924) verbindet die Triebtheorie mit einer Art Kulturtheorie. Er vermutet, dass das Kind in seiner Entwicklung den kulturellen Prozess der Menschheit durchläuft, indem es vergangene Elemente der eigenen und auch fernen Kulturen ausspielt. Genannt wird diese Theorie die Rekapitulationstheorie.<sup>64</sup>

Wie bereits 1899 von Groos innerhalb der Psychologie wird auch in anderen Disziplinen versucht, das Phänomen Spiel in seinem Wesen, in seiner Struktur zu definieren und weniger aus einem begründendem Verhaltens- oder Erlebnismerkmal heraus.

---

<sup>61</sup> Vgl. (Flitner, 1996, S. 20, 21) und (Goetze & Jaede, 1974, S. 17).

<sup>62</sup> Vgl. (Goetze & Jaede, 1974, S. 19).

<sup>63</sup> Vgl. (Flitner, 1996, S. 21).

<sup>64</sup> Vgl. (Flitner, 1996, S. 20, 21) und (Goetze & Jaede, 1974, S. 17).

Dazu zählt auch Huizinga, der in *Homo Ludens* (1938) den spielhaften Charakter der Kultur untersucht und die Frage stellt, ob die Kultur nicht erst als Spiel aufkommt und sich dadurch entfaltet und bildet. Er beschreibt das Spiel als eine freie Handlung, die eine gewisse Distanz zum realen Leben hat, welche sich sowohl in Zeit und Raum, als auch in der Absicht der Spieler:innen finden lässt. Es wird kein materieller Nutzen erworben und es werden bestimmten Regeln gefolgt. Weiters bilden sich durch das Spiel Gemeinschaften, welche sich vom Rest der Gesellschaft abheben.<sup>65</sup>

Der französische Soziologe und Philosoph Roger Caillois (1913–1978) nimmt Bezug auf Huizinga und unterteilt in *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* (1958), von den zentralen Interessen der Spieler:innen ausgehend, die Spiele in vier Grundtypen. Dabei beschreibt Agon das Interesse des Wettstreits, Alea das des Glücks und des Zufalls, Mimicry beschreibt Spiele der Verkleidung, Maskierung und des Rollentausches, und Ilinx die des Außer-sich-Seins und des Rausches. Innerhalb dieser Kategorien gibt es zwei Pole, die vom Ausleben unbekümmerter Lebensfreude und kindlicher Improvisation, Paidia, zu differenziert geregelten, strukturierten Spielen des Verstandes, Ludus, reichen. Auch Caillois schreibt eine Struktur der Spiele nieder, die der von Huizinga formulierten stark ähnelt. Das Spiel ist nach Caillois frei, in Zeit und Raum begrenzt, ungewiss, unproduktiv, geregelt und fiktiv.<sup>66</sup>

Auch der Erziehungswissenschaftler Hans Scheuerl (1919–2004) referenziert in *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen* (1964) Huizinga. Scheuerl versucht mit einer pädagogischen Fragestellung und einer Analyse der vorhandenen deutschsprachigen Literatur eine Ordnung, einen gemeinsamen Nenner der Spiele zu finden. Er findet folgende Merkmale: Freiheitstendenz, innere Unendlichkeit, Scheinhaftigkeit, Vieldeutigkeit, innere Geschlossenheit und Bezug auf die unmittelbare Gegenwart.<sup>67</sup> In späteren Auflagen ist ein, von

---

<sup>65</sup> Vgl. (Flitner, 1996, S. 31) und (Huizinga, 2011, S. 22).

<sup>66</sup> Vgl. (Flitner, 1996, S. 32, 33) und (Caillois, 2017, S. 30-35).

<sup>67</sup> Vgl. (Flitner, 1996, S. 30, 31) und (Goetze & Jaede, 1974, S. 16, 17).

Scheuerl selbst großzügig ergänztes, Literaturverzeichnis vorzufinden, das neben Huizinga auch Texte von Caillois beinhaltet.<sup>68</sup>

Alle diese Spieldefinitionen aus der Wissenschaftsgeschichte des Spiels haben gemein, dass das Phänomen Spiel aus den Denkstrukturen der untersuchenden Disziplinen heraus zu erfassen und zu erklären versucht wird. Die Untersuchungen des Spiels sind an die theoretischen Ansätze geknüpft, aus deren Feld sie heraus erforscht werden. Dem Spiel wird eine Wertigkeit zugesprochen, die über eine Selbstverständlichkeit und auch gewisse Gleichgültigkeit gegenüber der Funktionen und Auswirkungen des Spiels hinausgeht. Gespielt wird seit Langem, jedoch ist die Zuwendung zum Spiel als ein zu untersuchendes Phänomen, eine neue. Verschiedene Gebiete versuchen, sich das Spiel einzugemeinden, sodass es unter Anderem Teil der Glücksspielindustrie, der Pädagogik, Philosophie, Kulturgeschichte und eben auch der Therapie sein kann.

## **Fazit**

Dem Spiel wird beginnend mit der Aufklärung und der Industrialisierung in vielen Domänen Aufmerksamkeit geschenkt und nicht zuletzt auch in der Psychologie und Psychotherapie. Dank dem verstärkten Drang nach Produktivität und Funktionalität erfährt nicht nur das Spiel, sondern auch die Entwicklung des Kindes eine neue Gewichtung und das bis dato dem Alltag der Erwachsenen nebenher laufende Kinderspiel und dessen Wirkungen werden untersucht. Das neue Interesse an der Entwicklung des Kindes bedingt eine Zuwendung zur psychischen Gesundheit des Kindes durch die Psychoanalyse. Diese Interessenszuwendung kann als Katalysator für die Entwicklung der Kinder-Psychotherapie gesehen werden. Die Hinwendung zum Spiel und die Untersuchungen des Kinderspiels von verschiedenen Disziplinen neben der psychologischen und therapeutischen, ermöglichen in weiterer Folge die Entwicklung der nicht-direktiven Spieltherapie.

---

<sup>68</sup> Vgl. (Scheuerl, 1979, S. IV, 230).



Die parallele Entwicklung der nicht-direktiven Spieltherapie Axlines zur beständigen Untersuchung und Definierung des Spiels im 19. und 20. Jahrhundert kann also nicht als Zufall gesehen werden, sondern vielmehr als eine Art Reaktion und Erweiterung der Untersuchung und Funktionalisierung der Spiele.

Heute gibt es dank der Bezugnahme in den unterschiedlichen Herangehensweisen innerhalb der anfänglichen Kinder-Psychoanalyse um 1920 auf verschiedene (Aspekte von) psychoanalytischen und -therapeutischen Theorien und auch auf Untersuchungen des Spiels, beispielsweise von Melanie Klein und Anna Freud, nicht nur *eine* Form der Therapie für Kinder und somit auch Spieltherapie, sondern eine Vielzahl, abhängig von den Lernprozessen der Therapeut:innen, deren Erfahrungen und Expertisen.<sup>69</sup> Somit gibt es auch nicht *eine* Erklärung, warum das Spiel für die Therapie von Kindern geeignet ist. Um die Nutzung des Spiels in der Therapie zu begründen und fast schon zu rechtfertigen, werden in vielen Abhandlungen über die nicht-direktive Spieltherapie einleitend einige Seiten darauf verwendet, das (kindliche) Spiel zu erläutern.<sup>70</sup> Gleich zu Beginn dieser Einführungen in das Spiel wird dem breiten Spektrum der Untersuchungen über das Spiel Platz gemacht. Einige wichtige Namen, wie beispielsweise Rousseau, Schiller, Sigmund und Anna Freud, und Huizinga, werden genannt und ihre Theorien über das Spiel werden beschrieben, ohne eine besondere so weit hervorzuheben, dass sie als alleingültig für die nicht-direktive Spieltherapie verstanden werden kann. Viel mehr fließen viele Überlegungen in die nicht-direktive Spieltherapie ein und bilden ein Grundgerüst, auf dem die nicht-direktive Spieltherapie aufbaut.

Diese direkte Bezugnahme der Literatur über die nicht-direktiven Spieltherapie auf Abhandlungen über das Spiel legt eine Bezugnahme während der Entwicklung der nicht-direktiven Spieltherapie nahe. Nach Axlines Erstveröffentlichung von *Play*

---

<sup>69</sup> Vgl. (Cattanach, 2003, S. 24).

<sup>70</sup> Bei Axlines „Kinder-Spieltherapie im nicht-direktiven Verfahren“ findet sich kein eigenes Kapitel, das nur der Definition und Geschichte des Spiels gewidmet ist. Im Kapitel „Spieltherapie“, Unterkapitel „Spieltherapie“ (s. 20-29) befinden sich dennoch Beschreibungen des Spiels und Begründungen, warum das Spiel für die Therapie von Kindern geeignet sei. Vgl. (Axline, 1997).

*Therapy. The Inner Dynamics of Childhood* 1947 wird in der Sekundärliteratur zu Axlines nicht-direktiver Spieltherapie fortlaufend auf Untersuchungen des Spiels außerhalb der therapeutischen Domäne verwiesen. Die Bezugnahme beschränkt sich nicht auf Veröffentlichungen vor der Erscheinung von *Play Therapy*, sondern inkludiert auch danach erschienene Abhandlungen über das Spiel. Die nicht-direktive Spieltherapie entwickelt sich also nicht nur parallel zur Erforschung und Definierung des Spiels, sondern nimmt auch nach ihrer Begründung immer wieder Bezug zu neueren Definitionen und Untersuchungen des Spiels.

Nicht nur die nicht-direktive Spieltherapie nimmt Bezug auf außertherapeutische oder -psychologische Spieldefinitionen, auch in Definitionen, die außerhalb der Psychologie über das Spiel formuliert werden, wird auf Abhandlungen der Psychologie eingegangen. Caillois verweist in *Die Spiele und die Menschen* (1958) gleich anfangs auf die Untersuchungen und systematischen Beobachtungen von Historiker:innen und Psycholog:innen, die wiederum die Meinung vertreten, dass das Spiel elementar für die höhere Entwicklung der Kultur, die sittliche Bildung und die geistige Entwicklung des Individuums ist.<sup>71</sup> Huizinga grenzt seine Arbeit *Homo Ludens* (1938) in der Vorrede bereits von den psychologischen Definitionen des Spiels ab und schreibt, dass er von deren Interpretationen keinen Gebrauch machen wird, erkennt dadurch aber deren Existenz und Berechtigung an.<sup>72</sup> Auch Scheuerl grenzt sein Werk *Das Spiel* (1954) als ein auf der Phänomenologie basierendes von der Psychologie ab, gibt den Ergebnissen der psychologischen Forschung aber auch einen Raum, indem er sie als eng mit den Ergebnissen der Phänomenologie verzahnt beschreibt und als Möglichkeit der Ergänzung und Selbstkontrolle sieht.<sup>73</sup>

---

<sup>71</sup> Vgl. (Caillois, 2017, S. 8, 15).

<sup>72</sup> Vgl. (Huizinga, 2011, S. 7-10) Konträr zu seiner Abgrenzung, nimmt er im Eingang des ersten Kapitels doch Bezug zu den psychologischen Faktoren des Spiels.

<sup>73</sup> Vgl. (Scheuerl, 1979, S. 6-8).

## Ausblick

Axline bezeichnet das Spiel des Kindes als „[...] das natürliche Medium für seine Selbstdarstellung [...]“<sup>74</sup>, denn es ist die Möglichkeit angesammelte Gefühle, positiver sowie negativer Natur, direkt auszudrücken. Daher sieht Axline die nicht-direktive Spieltherapie als eine Gelegenheit für das Kind, Wachstums- und Reifungshilfe zu erhalten.<sup>75</sup> Es ist interessant diese, von Axline wie selbstverständlich präsentierte, Annahme darüber, dass das Spiel des Kindes sein natürliches Medium der Selbstdarstellung sei und daher dem Kind in seiner Entwicklung helfe, in Bezug zu Schillers Spieltrieb, erstveröffentlicht bereits 1794, zu sehen. Das ästhetische Spiel nach Schiller, und somit auch der von ihm formulierte Spieltrieb, befindet sich im Spannungsfeld zwischen zwei entgegentrebenden Trieben. Dem sinnlichen, Veränderungen und Empfindungen verkörpernden Trieb und dem Formtrieb, der nach Gesetzmäßigkeit, Freiheit vom Körper und Beständigkeit in der Veränderung strebt. Die Kultur ist als die Vermittlerin und Balancehalterin zwischen diesen beiden Trieben zu sehen. Sie bildet möglichst vielfältig das Gefühls- und Vernunftvermögen einer Person aus und verhilft dieser dadurch zu größtmöglicher Selbstständigkeit und Freiheit. Die Verbindung dieser beiden Triebe, deren Symbiose, die dank der Kultur in besten Falle hergestellt werden kann, ist der Spieltrieb, das ästhetische Spiel.<sup>76</sup> Axlines Annahme, dass das Spiel der Selbstdarstellung dient und dem Kind deswegen insbesondere innerhalb der Spieltherapie dazu verhilft, Freiheit und Selbstständigkeit zu erlangen, stößt scheinbar auf große Resonanz bei Schillers formulierten Ansichten über den Spieltrieb des Menschen. Es kann demnach die Frage gestellt werden, ob die Selbstverständlichkeit der Annahme Axlines mit den Ansichten Schillers zusammenhängt.

Setzt man sich näher mit verschiedenen Definitionen des Spiels und dem Spiel in der Kinder-Psychotherapie auseinander, so stellt sich die Frage, wie das Spiel der nicht-

---

<sup>74</sup> (Axline, 1997, S. 20).

<sup>75</sup> Vgl. (Axline, 1997, S. 20).

<sup>76</sup> Vgl. (Schiller, 2009), insbesondere in Briefen elf bis 15 (S.44-65) geht er auf seinen Spielbegriff ein.

direktiven Spieltherapie innerhalb dieser Definitionen zu verorten ist. Insbesondere wertvoll wäre beispielsweise eine Einordnung in die Kategorien Roger Caillois', die Übungsbereiche Groos', oder ein Vergleich mit den Gaben von Fröbel, da auf diese Autoren in der Literatur über die nicht-direktive Spieltherapie direkt Bezug genommen wird. Ein schneller Vergleich mit Caillois' Kategorien macht sichtbar, dass die gespielten Spiele in der nicht-direktiven Spieltherapie hauptsächlich der Mimicry auf Ebene von Paidia zugeordnet werden können. Die Beschreibung von Axline über die ausgewählten Spielmaterialien<sup>77</sup> lässt vermuten, dass die Spiele der Kategorie Mimicry von Seiten des:r Therapeut:in forciert werden sollen. Es lassen sich keine Regelspiele finden und von Materialien für Glücksspiele, beispielsweise einem Set Würfel, wird sogar dezidiert abgeraten. Im therapeutischen Spiel kommen dadurch verstärkt Rollenspiele und Projektionen auf. Warum werden agonale Spiele von Axline ignoriert und Spiele des Rausches, Zufalls- oder Glücksspiele als unpassend bezeichnet? Unterdrücken geregelte Spiele, die eher dem Ludus zuzuordnen sind, die Selbstheilungstendenzen des Kindes? Und, wenn ja, warum? Oder wurde diesem Bereich innerhalb der nicht-direktiven Spieltherapie einfach keine Beachtung geschenkt?

Die Vermutung liegt nahe, dass sich hier Ideologien wiederfinden lassen, welche die Wahl dieser Spiele erklären oder zumindest begründen.

Eine weitere Möglichkeit, das Spiel in der Spieltherapie genauer zu betrachten, wäre das Spiel der (nicht-direktiven) Spieltherapie dahingehen zu untersuchen, ob es anhand von Caillois' oder auch Huizingas bürgerlicher Definitionen des Spiels tatsächlich als Spiel bezeichnet werden kann. Denn nicht umsonst fragt Flitner in *Spielen – Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels* (1996), ob das Spiel überhaupt für außerspielerische Zwecke benutzt werden kann, ohne es sich selbst zu entfremden.<sup>78</sup> Huizinga nennt als Kern des Wesens des Spiels, dass es frei und ohne Nutzen

---

<sup>77</sup>Vgl. (Axline, 1997, S. 56).

<sup>78</sup> Vgl. (Flitner, 1996, S. 14,15).

ist. Dies kann von der Spieltherapie, insbesondere der direktiven aber auch der nicht-direktiven, nicht behauptet werden. Das therapeutische Spiel dient jedenfalls der Kommunikation zwischen Kind und Therapeut:in und der Heilung des Kindes. Somit hat es zwar keinen vordergründig materiellen Zweck, sehr wohl jedoch einen instrumentellen und gesellschaftlichen. Aus Sicht des Kindes mag die Zweckfreiheit vorhanden sein, da es sich oft auch nicht im Klaren ist, dass es sich in Therapie befindet, von Seiten des:der Therapeut:in kann dies aber nicht behauptet werden.

## Literaturverzeichnis

Axline, V. M. (1997). *Kinder-Spieltherapie im nicht-direktiven Verfahren*. München: Ernst Reinhardt, GmbH & Co.

Axline, V. M. (1979). *Play Therapy*. New York: Ballantine Books.

Buchhofer, K. (2001). *Die Bewältigung von kindlichen Traumata in der nicht-direktiven, personenzentrierten Spieltherapie*. Wien: Diplomarbeit.

Bundesministerium für Gesundheit. (04. Dezember 2014). *Methoden: psyonline.at*. Abgerufen am 12. Juli 2020 von psyonline.at: <https://www.psyonline.at/download/PatientInnen-Information-ueber-die-in-Oesterreich-anerka.pdf>

Busse, D. (1987). *Die Rolle der Sprachspiele* (Bd. Band 13). (R. Koselleck, & K. Stierle, Hrsg.) Stuttgart: Klett-Cotta.

Caillois, R. (2017). *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Berlin: MSB Matthes & Seitz Berlin Verlagsgesellschaft mbH.

Cattanach, A. (2003). *Introduction to Play Therapy*. East Sussex: Brunner-Routledge.

Flitner, A. (1996). *Spielen - Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels* (10. überarbeitete Auflage Ausg.). München: Piper GmbH & Co. KG.

Freud, A. (1966). A Short History of Child Analysis. *Psychoanalytic Study of the Child*, S. 7-14.

Freud, A. (Jänner-Februar 1932). Psychoanalyse des Kindes. (P. Federn, A. Freud, H. Meng, E. Schneider, & A. Storfer, Hrsg.) *Zeitschrift für psychoanalytische Pädagogik*, S. 5-20.

Freud, S. (2017). *Analyse der Phobie eines fünfjährigen Knaben*. e-book: e-artnow.

Gadamer, H.-G. (2010). *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen: Mohr Siebeck Tübingen.

Game to Grow. (kein Datum). *Game to Grow*. Abgerufen am 10. August 2020 von <https://gametogrow.org/>

Goetze, H., & Jaede, W. (1974). *Nicht-direktive Spieltherapie: Eine wirksame Methode zur Behandlung kindlicher Verhaltensstörungen*. München: Kindler Verlag GmbH.

Gontard, A., & Lehmkuhl, G. (2003). Spieltherapien – Psychotherapien mit dem Medium des Spiels: I. Allgemeine Einführung, tiefenpsychologische und personenzentrierte Zugänge. *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie* 52, S. 35-48.

Höger, D. (2012). Klientenzentrierte Persönlichkeitstheorie. In J. Eckert, E.-M. Biermann-Ratjen, & D. Höger (Hrsg.), *Gesprächspsychotherapie* (2. überarbeitete Auflage Ausg., S. 35-66). Berlin, Heidelberg: Springer.

Hölderlin, F. (2018). *Hölderlin . Gedichte*. (G. Kurz, Hrsg.) Ditzingen: RECLAM.

Hölderlin, F. (1946). *Sämtliche Werke* (Bd. Band 1: Gedichte bis 1800). Stuttgart: Cotta.

Hug-Hellmuth, H. (1921). Zur Technik der Kinderanalyse<sup>1</sup>. *Internationale Zeitschrift für Psychoanalyse*, S. 179-197.

Huizinga, J. (2011). *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

Klein, M. (2006). *Das Seelenleben des Kleinkindes und andere Beiträge zur Psychoanalyse* (8. Auflage Ausg.). (H. A. Thorner, Hrsg., H. A. Thorner, P. Heimann, & M. von Niederhöffer, Übers.) Stuttgart: Klett-Cotta.

Klein, M. (1927). The Psychological Principles of Infant Analysis. *International Journal of Psycho-Analysis*, S. 25-37.

Rogers, C. R. (1942). *Counseling and Psychotherapy*. Boston, u.A.: Houghton Mifflin Company.

Scheuerl, H. (1979). *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*. Weinheim, Basel: Beltz Verlag.

Schiller, F. (1989). *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Stuttgart: Verlag Freies Geistesleben GmbH.

Schiller, F. (2009). *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Stangl, W. (05. 11 2006). *Psychotherapie: Arbeitsblätter Stangl-Taller*. Abgerufen am 08. 11 2020 von Arbeitsblätter Stangl-Taller: <https://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/PSYCHOTHERAPIE/Klientenzentrierte-Therapie-Rogers.shtml>

Strouhal, E., & Schädler, U. (2010). Das schöne, lehrreiche Ungeheuer. Strategien der Eingemeindung des Spiels in der Kultur der Bürgerlichkeit - Eine Einleitung. In E. Strouhal, & U. Schädler (Hrsg.), *Spiel und Bürgerlichkeit: Passagen des Spiels I* (S. 9-22). Wien: Springer-Verlag.

Strouhal, E., & Schädler, U. (2010). Vorwort. In *Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I* (Edition: Angewandte Ausg., S. 5,6). Wien: Springer Verlag.

Sturn, A. (01 2004). *PsychotherapeutInnen: psyonline.at*. Abgerufen am 02. 20 2021 von psyonline.at:  
<https://www.psyonline.at/psychotherapeutin/21896/downloads>

Wittgenstein, L. (1967). *Philosophische Untersuchungen* (wissenschaftliche Sonderausgabe Ausg.). Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.