Institut für Psychologische Psychotherapie

Staatlich anerkanntes Ausbildungsinstitut

Leitung: Prof. Dr. Rainer Sachse

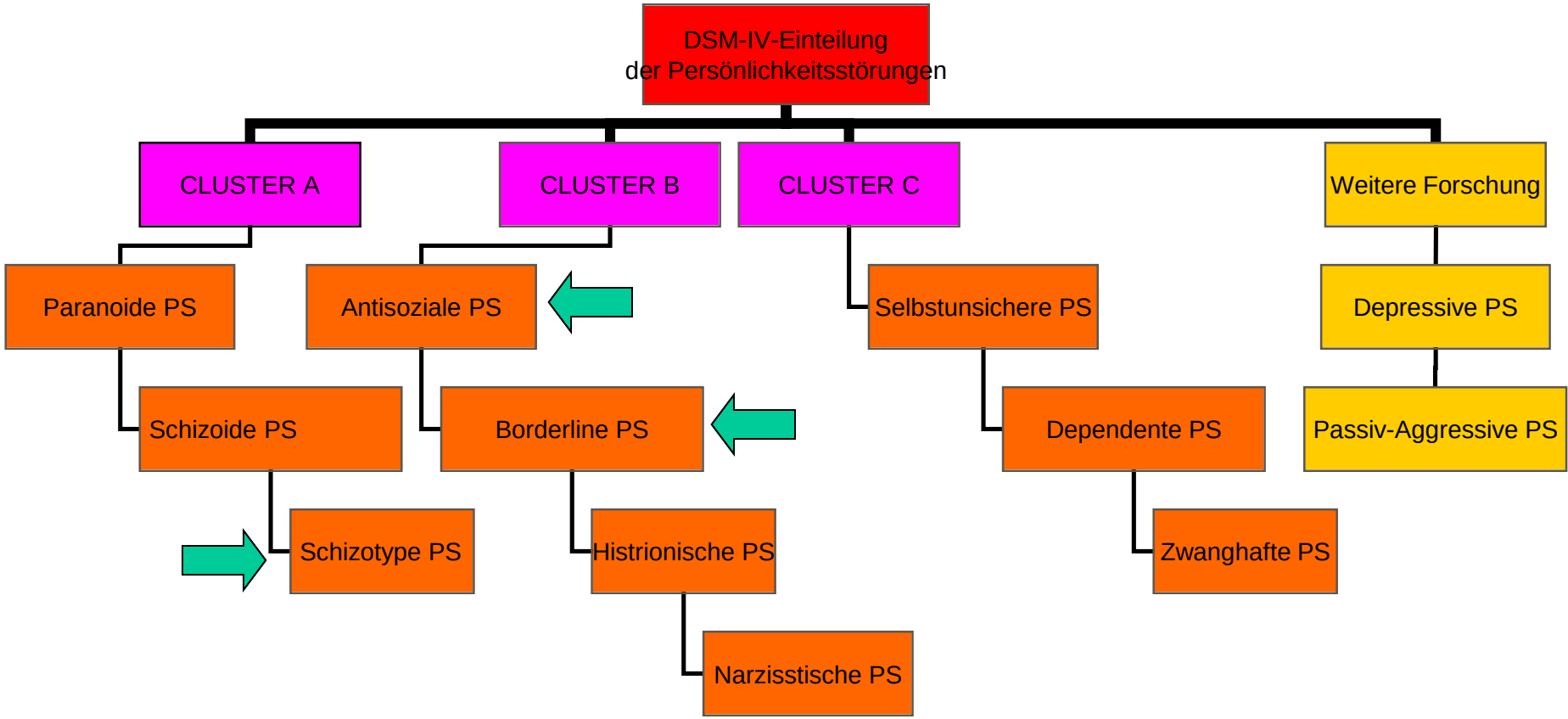
www.ipp-bochum.de

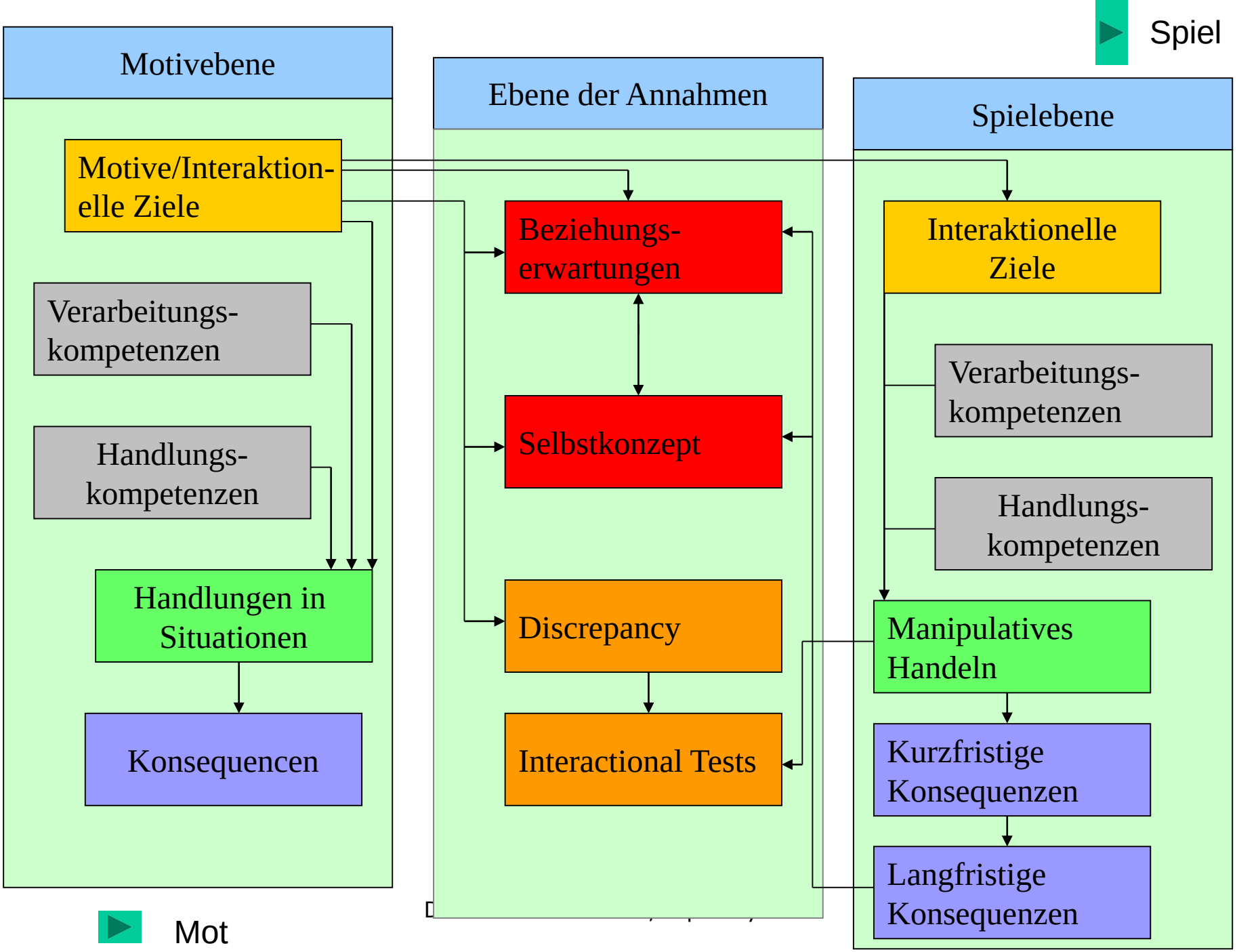
Persönlichkeitsstörungen II

Übersicht und Modell

Dr. Peter Schlebusch, Dipl.-Psych.

Unterteilung der Persönlichkeitsstörungen im DSM-IV




Spiel
Motivebene
Ebene der Annahmen
Spielebene
Motive/Interaktion-elle Ziele
Beziehungs-erwartungen
Interaktionelle Ziele
Verarbeitungs-kompetenzen
Verarbeitungs-kompetenzen
Handlungs-kompetenzen
Selbstkonzept
Handlungs-kompetenzen
Handlungen in Situationen
Discrepancy
Manipulatives Handeln
Konsequencen
Interactional Tests
Kurzfristige Konsequenzen
Langfristige Konsequenzen
Mot

Motivebene

- Die Motivebene beschreibt die „authentische“ Regulation interaktionellen Handelns
- Die Person weist eine Reihe von interaktionellen Grundbedürfnissen auf (Anerkennung, Autonomie, etc.)
- Diese stellen die höchste Hierarchieebene interaktioneller Pläne dar
- Übergeordnete Ziele werden auf der nächstniedrigeren Ebene in Interaktionellen Zielen konkretisiert („Verhalte dich kompetent“)

Fortsetzung: Charakteristika der Nähe-Störungen

	Narzisstische PD	Histrionische PD	Selbstunsichere PD	Dependente PD
Bearbeiten der Spiele-bene	sehr wichtig	sehr wichtig	nicht so wesentlich	sehr wichtig
Bearbeiten der Schemata	sehr wichtig	wichtig	sehr wichtig!	sehr wichtig

Beziehungsmotive

- **Beziehungsmotive**

- 1.: Liebe, Anerkennung, positive Wertschätzung
  „Wir mögen dich, du bist liebenswert“

- 2.: Wichtigkeit
  „Du spielst eine wichtige Rolle in unserem Leben.“

- 3.: Verlässliche Beziehung
  „Beziehung ist wichtiger als Normen, als eine abweichende Meinung.“

- 4.: Solidarische Beziehung
  „Wir verteidigen dich, sind da, wenn du uns brauchst.“

- 5.: Autonomie
  „Du darfst selbst entscheiden, was dir gefällt.“
  Macht vs. Vernachlässigung als Extreme, Overprotection vs. Laisser Faire

- 6. : Territorialität
  Grenzen werden respektiert ; eigenes Tagebuch

Traumatisierungswege

Es gibt 3 Wege der Traumatisierung von Beziehungsmotiven:

1. Direkte Bestrafung: C-
2. Indirekte Bestrafung: ~~C~~+
3. Konditionale Belohnung: C+ nach setzen von Bedingungen

- Nicht-befriedigte oder traumatisierte Motive sinken in der Motivhierarchie nicht ab sondern
- D. h.: Die Person wird auch in ihrem späteren Leben stark an der Umsetzung von Autonomie, Wichtigkeit, Verlässlichkeit etc. interessiert sein

Ebene der Annahmen

- Die Ebene der Annahmen beinhaltet
  - Annahmen über das Selbst
  - Annahmen über Beziehungen
- Personen mit PS weisen überwiegend negative Annahmen auf, z. B.
  - Ich bin nicht liebenswert
  - Ich bin für andere nicht wertvoll
  - Beziehungen sind nicht verläßlich
  - Beziehungen sind gefährlich
  - In Beziehungen wird man ausgebeutet

Ebene der Annahmen

- Daraus resultieren Diskrepanzen zwischen den authentischen Motiven und Selbst- und Beziehungsannahmen
- Beispiel
  - Das Bedürfnis nach Liebe und Wertschätzung ist mit hoher Valenz vorhanden
  - Die Person hält sich jedoch für nicht liebenswert
  - Sie hält Beziehungen für ausbeuterisch, nicht verlässlich o. ä.

Spielebene: Positive und negative Kontrolle

- Die Person steckt nun in einem Dilemma:
  - Da sie sich für inakzeptabel hält, kann sie sich nicht so zeigen, wie sie wirklich ist
  - Dies würde zu Zurückweisung führen
  - D. h.: verhielte sie sich authentisch, könnten wesentliche interaktionelle Ziele nicht erfüllt werden

Spielebene: Positive und negative Kontrolle

Die Person kann nun lernen, dass sie wichtige Interaktionelle Ziele unter bestimmten Bedingungen doch erreichbar sind, indem sie aktiv kontrollierend in die Interaktion eingreift (positive Kontrolle)

Oder sie lernt, dass man negative Rückmeldungen dadurch minimiert, dass man sich abschottet und abgrenzt (negative Kontrolle)

Spielebene: Positive und negative Kontrolle

Positive Kontrolle entwickelt sich als Antwort auf eine pathogene Umgebung, besonders auf ein „zu wenig“ (an Liebe, Wichtigsein etc.)

- Die Person erhält Aufmerksamkeit nicht ad personam, entdeckt dann jedoch, dass bestimmte Verhaltensweisen doch zu Beachtung führen:

- Leistung, Attraktivität, lustig sein, Lieb sein

Spielebene: Positive und negative Kontrolle

Negative Kontrolle entwickelt sich als Antwort auf eine pathogene Umgebung, besonders auf ein „zu viel“ (an Kritik, Reglementierung, Einmischung, Übergriff, etc.)

- Die Person entdeckt, dass sie sich schützen kann, in dem sie anderen bestimmte Infornationen vorenthält:
- Hat der andere keine Informationen, kann er sie auch nicht kritisieren

Spielebene: Positive und negative Kontrolle

- Positive Kontrolle findet sich v. a. bei
- histrionischen
- narzißtischen
- Borderline PS
- Negative Kontrolle findet sich v. a. bei
- Schizoiden
- Paranaoiden
- Passiv-aggressiven PS

Spielebene

- Handeln auf der Spielebene ist somit intransparent
  - Für andere
  - Für die Person selbst (mangelnde Repräsentation)
- Handeln auf der Spielebene ist somit manipulativ, da Interaktionspartner
  - Veranlasst werden soll, etwas zu tun, was seinen Intentionen nicht entspricht

Spielebene

- Dieses Verhalten hat Testcharakter
  - Die Person versucht durch Interaktionelle Strategien herauszubekommen, ob der Partner
    - Sie liebt
    - wertschätzt
    - ihre Grenzen akzeptiert
    - ihre Kompetenzen sieht
    - etc.

Spielebene

- Dieses Verhalten hat hohe Kosten, da
  - Wesentliche authentische Ziele nicht durch Manipulation einforderbar sind (Ich kann niemanden zwingen, mich zu lieben)
  - Die Person sich mit Zielen begnügen muss, die einforderbar sind, wie Aufmerksamkeit, Lob für Leistung oder gutes Aussehen, Anwesenheit des Partners etc.
  - Die Person spürt, dass sie z. B. gelobt wird, WEIL sie attraktiv ist (und nicht gelobt würde, wenn sie ihre Attraktivität verlöre)
  - Manipulatives Verhalten selbst zu Problemen in der Partnerschaft führen kann

Spielebene

- Dieses Verhalten hat ferner hohe Kosten, da
  - Manipulatives Verhalten und Tests zu einer Bestätigung negativer Selbst- und Beziehungsschemata führen:
  - Wenn ich nur wegen Attraktivität gemocht werde, heißt das, dass ich als Person (so wie ich bin) nicht gemocht werde („Alle wollen nur meinen Körper, mein Geld etc..“)

Spielebene

- Selbst wenn Manipulation kurzfristig erfolgreich ist, spürt die Person, dass sie dafür arbeiten muß; sie bekommt Aufmerksamkeit nur für Attraktivität, Erfolg, Leistung, Hilfe.

Charakteristika der Distanz-Störungen

	Passiv-aggressive PD	Schizoide PD	Paranoide PD	Zwanghafte PD
Beziehungs-motive	Unverletzlichkeit der Grenzen, Autonomie, Anerkennung	Anerkennung, Wichtigkeit, verlässliche Beziehung, solidarische Beziehung	Unverletzlichkeit der Grenzen, Autonomie, Solidarität, Anerkennung	Anerkennung, Wichtigkeit, Solidarität, Autonomie
Schemata	andere respektieren meine Grenzen nicht, andere schränken meine Autonomie ein, ich erhalte keine Anerkennung, offener Widerstand verschlimmert das Problem	Beziehungen bringen nichts, „Flucht in die Autonomie“, ich kann mich nur auf mich selbst verlassen, ich kann nicht mit sozialen Situationen umgehen	meine Grenzen werden nicht respektiert, andere wollen mich schädigen/beeinträchtigen, wenn ich nicht sofort hart reagiere, werde ich untergebuttert	ich bin nicht ok, ich bin toxisch, in Beziehungen wird man abgewertet; folge Normen, dann bist du sicher
Tests	***	*	****	***

Fortsetzung: Charakteristika der Distanz-Störungen

	Passiv-aggressive PD	Schizoide PD	Paranoide PD	Zwanghafte PD
Nähe / Distanz	⊖⊖⊖	⊖⊖⊖⊖⊖	⊖⊖⊖⊖⊖	⊖⊖⊖⊖
Bindung	*	⊖⊖⊖	⊖⊖⊖⊖	⊖⊖⊖⊖
Alienation	***	*****	***	******
Besonder-heiten	passive Verweigerung bei offener Compliance	Distanz-Strategie durch mangelnde nonverbale Kommunikation, soziale Kompetenz- und Regeldefizite	hyper-sensible Reaktionen auf alles, was als Abwertung, Grenzverletzung oder Beeinträchtigung interpretiert werden kann	das Befolgen der Normen ist Schutz, ermöglicht aber gleichzeitig eine Aufwertung; Regel-Setzer! massive Alienation
Ich-Syntonie	wechselnd	**** aber wechselnd	****	*****
Externale Perspektive	****	****	*****	*****
Mani-pulation	****	*	***	**

Fortsetzung: Charakteristika der Distanz-Störungen

	Passiv-aggressive PD	Schizoide PD	Paranoide PD	Zwanghafte PD
Interaktionelle Ziele auf der Spielebene	lass dich auf keinen Fall einschränken oder bevormunden, wehre dich aber nur dann offen, wenn es ungefährlich ist, lass dir auch Kleinigkeiten nicht gefallen	bleib allein, halte dich von anderen fern, mach dich nicht abhängig, du kommst allein bestens klar	sei auf der Hut, lass niemandem etwas durchgehen, zeige deutlich, wie massiv du dich wehren kannst, zeige keine Schwäche	folge auf jeden Fall deinen Normen, wenn jemand deine Normen angreift, leiste Widerstand, achte nicht auf deine Wünsche und Gefühle
Spiele	Armes Schwein, Heroisches armes Schwein, immer ich, Märtyrer	wenig	⊖	Moses-Spiel
Bearbeiten der Spielebene	wichtig aber schwierig	nicht wichtig	wichtig aber sehr schwierig	wichtig aber sehr schwierig
Bearbeiten der Schemata	wichtig	wichtig	wichtig aber schwierig	wichtig aber schwierig

Fortsetzung: Charakteristika der Distanz-Störungen

	Passiv-aggressive PD	Schizoide PD	Paranoide PD	Zwanghafte PD
Komplementarität	Respekt, keinen Druck ausüben, Grenzen nicht verletzen, hohe Transparenz, Kontrolle an den Klienten	verstehen, sich in den Bezugsrahmen des Klienten einfühlen, kein Druck, Respekt/Akzeptierung, vorsichtige Angebote	respektvoll behandeln, Ressourcen anerkennen, völlige Transparenz, Grenzen respektieren, kein Druck, Kontrolle an den Klienten	akzeptieren / respektieren, kein Druck, keine Grenzverletzungen, Kontrolle an den Klienten, nicht über Normen diskutieren!

Charakteristika der Nähe-Störungen

	Narzisstische PD	Histrionische PD	Selbstunsichere PD	Dependente PD
Beziehungs-motive	Anerkennung, Wichtigkeit, Solida-rität	Wichtigkeit, Ver-lässlichkeit, Solida-rität	Anerkennung, Wichtigkeit	Verlässlichkeit, So-lidarität
Schemata	SK+ / SK–, Sonder-behandlung, VIP-Status, Regelsetzen, Territorialität	ich bin nicht wich-tig, Beziehungen sind nicht verläss-lich, Beziehungen sind nicht solida-risch	ich bin nicht attrak-tiv, ich bin sozial in-kompetent, durch soziale Aktivitäten blamiere ich mich, ich habe anderen nichts zu bieten	Beziehungen sind nicht verlässlich, Beziehungen sind nicht solidarisch, ich kann nicht alleine leben; verlassen zu werden, ist eine Ka-tastrophe
Tests	**	****	*	**
Nähe (⊕) - Distanz ⊖	****	****	****	*****
Bindung (⊕) - Vermeiden von Bindung ⊖	*	**	****	******

Fortsetzung: Charakteristika der Nähe-Störungen

	Narzisstische PD	Histrionische PD	Selbstunsichere PD	Dependente PD
Alienation	***	****	*	*****
Besonder-heiten	Kritikempfindlich-keit, „abschaltbare“ Empathie	Dramatik, Auf-schaukeln, Alienati-on	mangelnde soziale Kompetenz, selbsterfüllende Pro-phezeiungen, hart-näckige Schemata	völlige Unterord-nung, Entschei-dungsschwäche / Lageorientierung, Alienation, konflikt-scheu
Ich-Syntonie	Wechselnd von * bis ****	***	*	*****
Externale Perspektive	*	****	****	*****
Mani-pulati-on	*****	*****	*	*****
Spiele	Blöd-Spiel, Mords-Molly	Armes Schwein, Op-fer anderer Personen / der Umstände, Di-rekte Kontrolle, Dornröschen	so gut wie keine	Armes Schwein, Blöd-Spiel

Fortsetzung: Charakteristika der Nähe-Störungen

	Narzisstische PD	Histrionische PD	Selbstunsichere PD	Dependente PD
Interaktionelle Ziele auf der Spielebene	sei besser als andere, zeige wenig von dir, lass dich nicht dominieren, erwarte nur das Beste, stelle Forderungen	erlange Aufmerksamkeit um jeden Preis, sei die Wichtigste, fordere dies vom Partner, gib anderen Verantwortung	halte dich zurück, falle nicht auf, blamiere dich nicht; zuerst etwas, wenn du dir der Anerkennung sicher bist	zeige dich unentbehrlich, zeige dich schwach, hilfsbedürftig, gehe Konflikten aus dem Weg, vermeide Streit, stimme möglichst immer zu, kritisiere nur, wenn dir nichts passieren kann
Komplementarität	nicht defizitär behandeln; respektieren, akzeptieren, füttern, normalisieren, Compliance schaffen	wichtig und ernst nehmen, annehmen; alles vermeiden, was als Desinteresse interpretiert werden kann; therapeutische Regeln beachten	ernst nehmen, Verständnis signalisieren, respektvoll behandeln	loyal sein, nicht in Spiele verwickeln lassen! „Paradoxe Interventionen“