

Florian-Sebastian Ehlert

Alles nur ein Spiel!? Ein pastoralpsychologischer Impuls

Mecklenburgischer Seelsorge- und Beratungstag, 3.3.2021, digital per ZOOM

Alles nur ein Spiel?! – lasst uns diesen Satz doch einmal in verschiedene Richtungen hin durchspielen. Je nachdem, wer diesen Satz sagt, bekommt er eine andere Bedeutung. Sagt ihn ein Erwachsener, könnte – mit Betonung auf das „nur“ – der Satz etwas entwertendes aussagen, als wäre das Spiel etwas wertloses. Nicht wirklich in der Realität vielleicht, nicht ernst genug.

Wenn nun dieser Satz aus dem Mund eines Kindes erklingt, so ist jedenfalls meine Assoziation, könnte dieses Kind damit das Spiel schützen wollen, z.B. vor dem Zugriff des eben genannten Erwachsenen. Ist ja nur ein Spiel, also geht das Spiel weiter. Sonst würden es womöglich Aufsehen erregen.

Das Kind entstammt ja einer großen Welt des Spiels. Vor der Welt der Spielzeuge gibt es noch anderes zu entdecken. Grundlage aller späteren Fähigkeiten zum Spiel ist der Spiel der Körper von Mutter und Kind – natürlich kann es auch der Vater sein. Kann die Mutter durch vielfältige Berührungen, beim Windeln oder auch sonst, den Körper des Kindes spüren? Nur dann kann nämlich das Kind den eigenen Körper spüren. Die Entdeckung des eigenen Körpers geschieht durch den Anderen, selbst kann es das nämlich noch nicht. So kann ein gemeinsamer Körperraum entstehen, in dem das Kind sich selbst leiblich spüren kann.

Aber dann kann sich das Kind auf eigene Entdeckungsreisen begeben. Es kann die eigenen Hände betrachten. Damit spielen. Und die Entdeckung machen: Das bin ja ich, dessen Hände sich da bewegen. Dieses Hände-Kino kann das Kind selbst inszenieren. Und: Wenn es an den Zehen lutscht, kribbelt es in den Füßen. Welche Aufregung. Gleichzeitige Erregung am Mund und den Füßen. Auch mit der Brust der Mutter lässt sich spielen. Das Kind kann die Brust der Mutter zwischen die Lippen nehmen, und kann sie wieder fallen lassen. Und wenn es mutig bin, kann es sogar zubeißen.

Da zeichnen sich schon auch die großen Dramen der kindlichen Entwicklung ab: Wann und wie merkt das Kind, dass die Brust kein Teil des eigenen Körpers ist, sondern zur Mutter gehört? Vermutlich dadurch, dass die Brust immer mal wieder nicht da ist. Mutter kommt und geht. Wer bin dann das Ich? Und wo beginnt die Welt des Nicht-Ich? Ich und die Welt des Nicht-Ich ist ein wichtiges Gegensatzpaar, An- und Abwesenheit ein anderes.

Kinder lieben Versteckspielen. Sich die Hände vor die Augen halten, sich selbst weg-spielen, und wieder da-sein spielen. Natürlich jedes Mal mit großer Erleichterung und Wiedersehensfreude. Und dass das sich abwechseln kann. Ein Spiel, um Ab- und Anwesenheit zu spielen.

Vor der Entdeckung der Spielsachen also steht die Entdeckung des eigenen Körpers im Spiel. Aber die Spielsachen, die Welt der Dinge will ja auch entdeckt und gefunden werden. Und mit diesen lassen sich dann auch die ersten großen Lebensdramen des Lebens inszenieren: Das Fort, und das Da. Es gibt da jene wunderbare Schilderung von Sigmund Freud in der Schrift „Jenseits des Lustprinzips“:

Das Kind war in seiner intellektuellen Entwicklung keineswegs voreilig, es sprach mit 1½ Jahren erst wenige verständliche Worte und verfügte außerdem über mehrere

bedeutungsvolle Laute, die von der Umgebung verstanden wurden. Aber es war in gutem Rapport mit den Eltern und dem einzigen Dienstmädchen und wurde wegen seines »anständigen« Charakters gelobt. Es störte die Eltern nicht zur Nachtzeit, befolgte gewissenhaft die Verbote, manche Gegenstände zu berühren und in gewisse Räume zu gehen, und vor allem anderen, es weinte nie, wenn die Mutter es für Stunden verließ, obwohl es dieser Mutter zärtlich anhing, die das Kind nicht nur selbst genährt, sondern auch ohne jede fremde Beihilfe gepflegt und betreut hatte. Dieses brave Kind zeigte nun die gelegentlich störende Gewohnheit, alle kleinen Gegenstände, deren es habhaft wurde, weit weg von sich in eine Zimmerecke, unter ein Bett usw. zu schleudern, so daß das Zusammensuchen seines Spielzeuges oft keine leichte Arbeit war. Dabei brachte es mit dem Ausdruck von Interesse und Befriedigung ein lautes, langgezogenes o—o—o hervor, das nach dem übereinstimmenden Urteil der Mutter und des Beobachters keine Interjektion war, sondern »Fort« bedeutete. Ich merkte endlich, daß das ein Spiel sei, und daß das Kind alle seine Spielsachen nur dazu benütze, mit ihnen »fortsein« zu spielen.

Eines Tages machte ich dann die Beobachtung, die meine Auffassung bestätigte. Das Kind hatte eine Holzspule, die mit einem Bindfaden umwickelt war. Es fiel ihm nie ein, nie zum Beispiel am Boden hinter sich herzuziehen, also Wagen mit ihr zu spielen, sondern es warf die am Faden gehaltene Spule mit großem Geschick über den Rand seines verhängten Bettchens, so daß sie darin verschwand, sagte dazu sein bedeutungsvolles o—o—o und zog dann die Spule am Faden wieder aus dem Bett heraus, begrüßte aber deren Erscheinen jetzt mit einem freudigen »Da«. Das war also das komplette Spiel, Verschwinden und Wiederkommen, wovon man zumeist nur den ersten Akt zu sehen bekam, und dieser wurde für sich allein unermüdlich als Spiel wiederholt, obwohl die größere Lust unzweifelhaft dem zweiten Akt anhing.

Was passiert da? Der Enkel vermag es, das, was ihm – so diese Deutung – fast schicksalhaft widerfährt: Mutter ist da und dann wieder weg, in eine eigene Handlung umzudrehen. War er zuvor dem passiv ausgesetzt – er hat die Mutter ja nicht aufgefordert zu gehen – kann er das im Spiel in eine eigene Handlung umsetzen, in der er dann die Kontrolle darüber übernimmt, wer kommt und geht. Im Spiel wandelt sich Ohnmacht in Allmacht. Beides ist eine Illusion. Aber das Illusionäre lässt sich erfahren, wenn es in einen Kontakt mit der Realität kommt.

Und dann ist da noch das mit der Garnrolle, für andere dann ein Tuch, ein Teddy. Damit eröffnet sich dann die weite Welt der Übergangsobjekte, und der Übergangsräume. Übergangsobjekte sind erste Symbolbildungen. Ein Symbol kann auf Abwesendes hinweisen, es nicht ersetzen, aber das Abwesend-Sein zumindest erträglich werden lassen und in eigene Wirkmächtigkeit transformieren. Der Teddy kann sagen, was sich das Kind nicht traut. Oder Zwei Teddys können einen Konflikt austragen, den das Kind in sich hat. Der Teddy kann die rätselhaften Botschaften der Eltern entschlüsseln helfen. Ein Kind kann das weiche des Teddyfells spüren, und zugleich voller Wut an die Wand knallen. Der überlebt das schon.

Zum Übergangsobjekt gehört ebenso der Übergangsraum. Das ist die Welt des zwischen: Zwischen dem Einzelnen und seiner Umwelt, zwischen mir und dir, aber auch zwischen Ohnmacht und Allmacht und zwischen Phantasie und Realität.

Das ist aber auch die Welt des Als-Ob, in der durchgespielt, erprobt, ausprobiert werden kann, wie es ist, zu verlieren, also einem Schicksal ausgeliefert zu sein, oder zu gewinnen, zu triumphieren, und wie sich das auf andere auswirkt. Hier ist der Ort für Rivalität, in der das

Kind sich mit Rivalen messen kann, Kräfte erproben und sich im Kampf spüren kann. Der Übergangsraum ist aber auch der Ort der Kreativität, in der verschiedene Sichtweisen ausprobiert, also durchgespielt werden können. Spielen kann besonders dann sinnvoll werden, wenn in einer (Kinder-) Seele verschiedene Objektrepräsentanzen – durch widersprüchliche Erfahrungen mit dem Objekten – miteinander im Konflikt liegen. Die Konflikte können dann in verschiedenen Spielszenen mit Puppen oder anderen Dingen inszeniert, ausgetragen und womöglich neu geordnet werden.

Im Spiel zwischen Übergangsobjekt und Übergangsraum kommen also viele Ebenen zueinander: Immer auch die Erfahrungen mit der äußeren Realität. Aber nie in deren Endgültigkeit. Sie können im Spiel umgeformt, verändert, neu akzentuiert werden, und dann eben auch neu angeeignet werden. Aber in das Spiel fließt auch die eigene Phantasie mit ein: Die Gedanken, Gefühle, das Wünschen, das eigene Innere. Es fließen Erfahrungen von Ohnmacht und ausgeliefert-Sein hinein, ebenso wie solche der eigenen Mächtigkeit und Allmacht, man denke an die frühen Körperspiele. Und dabei geschieht immer wieder eine neue Erfahrung, man muss nicht kreativ sein um zu spielen, aber wenn man spielt, wird es unweigerlich kreativ.

Für Winnicott steht außer Frage, dass es eine direkte Verbindungslinie zwischen dem Spiel und kulturellem Leben gibt. Kultur besteht ja ganz wesentlich aus Übergangsräumen im Zwischenbereich von Traum, Phantasie einerseits und Realität andererseits.

Winnicott spricht immer wieder von der Fähigkeit zum Spielen. Damit meint er, dass einem diese Fähigkeit verloren gehen kann. Das geschieht auf verschiedene Weise: Durch ein massives Hereinbrechen der äußeren Realität in die Seele, etwa durch eine traumatische Erfahrung. Das Trauma führt dann dazu, dass es sich über die inneren Phantasien legt und diese dann stumm werden. Oder aber die Phantasie bleibt erhalten, sie verliert aber den Kontakt zur äußeren Realität und wird damit psychotisch-verrückt.

Es kommt nicht von ungefähr, dass Menschen in Corona-Zeiten so viel spielen. Denn zunächst erleben ja viele Menschen Fremdbestimmung, oder selbstaufgelegte, weil einsichtig? gehorsam? vernünftig? Begrenzung von Lebensspielräumen. Dazu kommt, dass oftmals die äußere Realität die Phantasien ausbremst. Das heißt, wir sind permanent mit den eigenen Ohnmachtserfahrungen konfrontiert, und das in den verschiedensten Schattierungen. Immer wieder werden Wünsche und Phantasien ausgebremst. Auch wenn wir uns mittlerweile daran gewöhnt haben, dass vieles nicht geht, so können Wünsche und Phantasien wund laufen und verkümmern. Gleichzeitig leben wir in einer ganz besonders ethischen Zeit: Stehts müssen Entscheidungen getroffen werden: Öffentlicher Nahverkehr, oder Auto, Entscheidungen, die mitunter Konsequenzen haben, für das eigene, aber auch für die soziale Umwelt. Es geht darum, Erwachsen sein zu müssen, obwohl einem vielleicht eher nach Rückzug und Regression zumute ist. Das Homeoffice ist auch eine ständige Gleichzeitigkeit zwischen häuslichem Rückzug und erwachsenem Arbeiten.

Diese Gemengelage ist wie gemacht für das Spielen. Den bitteren Ernst der Realität kann man außen vor lassen. Und doch bleibt Realität im Raum, zugleich sind Phantasien gefragt, und mit ihr Strategien. Körper ist gefragt, besonders wichtig einer Zeit, die das Sinnliche und die Sinne angreift.

Im Spiel, auch im Computerspiel geht es um Selbstreferentialität. Es geht also darum, sich selbst als Im Spiel als wirkmächtig erleben zu können, wie gesagt, ohne die Konsequenzen der Realität fürchten zu müssen. Und hinzu kommt noch, dass für Schüler, aber nicht nur für

Schüler, die ja nun weitestgehend ihrer sozialen Kontakte beraubt sind, das Online-Spiel eben auch Sozialraum ist.

Werfen wir nun zum Abschluss einen Blick auf die seelsorgerliche und beraterische Praxis. In einer Übertragung von Winnicott könnte man sagen: In der Seelsorge findet eine Überlappung statt, indem zwei Spielwelten einander begegnen: der der Seelsorge-Person und der des Gegenübers. Und, so ergänzt Winnicott: Wenn einer die Fähigkeit zu spielen verloren hat, geht es darum, zur Wiedererlangung dieser Fähigkeit zu verhelfen.

Vielleicht braucht eine drückgedrängte innere Phantasie einen Raum, in der sie sich äußern und zu Wort melden kann. Oder aber es gestaltet sich ein neuer Zugang zur Realität. Dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten.

Das entscheidende scheint mir zu sein, dass wir immer und immer wieder selbst unsere Fähigkeit zum Spiel weiterentwickeln. Wenn ich jetzt aber anfangen würde dafür konkrete Ratschläge zu geben, hätte ich das Wesen des Spielens wohl nicht recht verstanden. Denn Spielen – soviel sollte deutlich geworden sein – ist weit mehr als sich ein Brett auf den Tisch zu legen und bestimmte Spielregeln einzuhalten. Das ist es auch, aber es noch viel mehr. Spielen ist Kreativität, ein Leben mit Mehrdeutigkeiten, mit Probedgedanken, die man „durchspielen kann“, mit einem phantasievollen Blick auf die Realitäten des Lebens, mit Neugier und Beziehungen.

Warum also nicht spielen? Eigentlich gilt: Gerade jetzt! Denn: Es kann nicht nur alles ein Spiel sein, sondern: Spielen enthält alles (Lazar).

Literatur:

Sigmund Freud: Jenseits des Lustprinzips (1920), in: ders.: Studienausgabe Bd. III: Psychologie des Unbewussten, Frankfurt am Main (Fischer) 2000, S. 217 – 272, Zitat S. 224f.

Donald W. Winnicott: Spielen – Eine theoretische Darstellung, in: ders.: Vom Spiel zur Kreativität, Stuttgart (Klett-Cotta) 1974, S. 49 – 64.

Donald W. Winnicott: Spielen – Schöpferisches Handeln und die Suche nach dem Selbst, in: ders.: Vom Spiel zur Kreativität, Stuttgart (Klett-Cotta) 1974, S. 65 – 77.

Ross A. Lazar: Spielen enthält alles! Spielen ist das Universale (Winnicott), in: Michael Kögler (Hg.): Möglichkeitsräume in der analytischen Psychotherapie. Winnicotts Konzept des Spielerischen, Gießen (Psychosozial) 2009, S. 31 – 54.

Annette Streeck-Fischer: Spiel ist Kommunikation – zum Verständnis des Spiels aus entwicklungspsychologischer und -pathologischer Sicht, in: Michael Kögler (Hg.): Möglichkeitsräume in der analytischen Psychotherapie. Winnicotts Konzept des Spielerischen, Gießen (Psychosozial) 2009, S. 15 – 30.

Florian-Sebastian Ehlert

Pastor, Pastoralpsychologe

Lehrsupervisor (DGfP, Sektion T)

Trainer für Ethikberatung (K3 AEM)

Leiter der Arbeitsstelle Ethik im Gesundheitswesen beim Kirchenkreisverband Hamburg

Referent für Pastoralpsychologie an der Institutionsberatung der Nordkirche

fsehlert.kkvhh@kirche-hamburg.de, florian.ehlert@ib.nordkirche.de