

DENKWEISEN DES SPIELS

MEDIENPHILOSOPHISCHE ANNÄHERUNGEN

HERAUSGEGEBEN VON ASTRID DEUBER-MANKOWSKY
UND REINHOLD GÖRLING

VERLAG TURIA + KANT
WIEN-BERLIN

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Bibliographic information published by
Die Deutsche Nationalbibliothek
The Deutsche Bibliothek lists this publication in the
Deutsche Nationalbibliografie;
detailed bibliographic data are available
on the Internet at <http://dnb.d-nb.de>.

ISBN 978-3-85132-853-0

Cover Design: Bettina Kubanek unter Verwendung
einer Photographie von Reinhold Görling

© bei den Autorinnen und Autoren
© für diese Ausgabe Turia + Kant, 2016

VERLAG TURIA + KANT
A-1010 Wien, Schottengasse 3A/5/DG1
D-10827 Berlin, Crellestraße 14
info@turia.at | www.turia.at

Inhalt

ASTRID DEUBER-MANKOWSKY UND REINHOLD GÖRLING	
Einleitung. Zur Medialität des Spiels	7
REINHOLD GÖRLING	
Spiel:Zeit	19
STEPHAN TRINKAUS	
»As communication arises out of silence« (Winnicott). Das Prekäre des Spiels	53
MONIQUE DAVID-MÉNARD	
Was haben wir außer dem Spiel, um aus dem Trauma aufzutauchen? ..	69
KATJA ROTHE	
Ökologien der Seele. Das Spiel als eine Praxis der Selbstbildung bei Winnicott und Guattari	87
JASMIN DEGELING	
Über die Rhetorik des Spiels bei Michel Foucault	103
FELIX RACZKOWSKI	
Spielgrenzen und ihre Denkweisen	119
ANDREAS BEINSTEINER	
Ontoludologie. Zum medial-agonalen Charakter von Phänomenalität nach Heidegger	137
SERJOSCHA WIEMER	
Niemandes Spiel? Zur Aufteilung des Spielbegriffs oder: Die Schwierigkeit, die spielende Maschine zu denken	155
JULIA BEE	
»Die Welt spielt«. Spiel, Animation und Wahrnehmung	171

LISA HANDEL

Irdisches Spiel – »Queer messmates in mortal play« 191

ASTRID DEUBER-MANKOWSKY

Variationen des Spiels. *Seeing Red* von Su Friedrich mit Deleuze,
Guattari und Benjamin 213

Literaturverzeichnis 239

Autorinnen und Autoren 251

ÖKOLOGIEN DER SEELE

Das Spiel als eine Praxis der Selbstbildung
bei Winnicott und Guattari

Katja Rothe

Anfang des 20. Jahrhunderts kann man ein ausgeprägtes Interesse am Spiel beobachten. Ich erinnere an die breite Diskussion der Spieltheorien, die von Walter Benjamin,¹ Georg Simmel,² Frederik Jacobus Johannes Buytendijk³ oder Johan Huizinga,⁴ aber auch von Mathematikern wie Émile Borel⁵ und John von Neumann⁶ vorgelegt wurden. Gleichzeitig nehmen spieltherapeutische Settings in der Praxis von Psychiatrie (Margaret Lowenfeld), Psychologie (Jakob Moreno) und Sozialarbeit (Hermine Hug-Hellmuth, Charlotte Bühler) zu. Die Psychoanalyse entdeckte das Spiel (Melanie Klein, Anna Freud), aber auch die Psychotech-

¹ Walter Benjamin, »Altes Spielzeug (1928)«, in *Gesammelte Schriften*, unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1991), IV, S. 511–15; Walter Benjamin, »Programm eines proletarischen Kindertheaters (1928)«, in *Gesammelte Schriften*, II, S. 763–69; Walter Benjamin, »Kulturgeschichte des Spielzeugs (1928)«, in *Gesammelte Schriften*, III, S. 113–17; Walter Benjamin, »Spielzeug und Spielen (1928)«, in *Gesammelte Schriften*, III, S. 763–69.

² Georg Simmel, »Soziologie der Geselligkeit«, in *Verhandlungen des Ersten Deutschen Soziologentages vom 19.-22. Oktober 1910 in Frankfurt a.M. Reden und Vorträge von Georg Simmel, Ferdinand Tönnies, Max Weber, Werner Sombart, Alfred Ploetz, Ernst Troeltsch, Eberhard Gothein, Andreas Voigt, Hermann Kantorowicz und Debatten* (Tübingen: Verlag J. C. B. Mohr, 1911), S. 1–16.

³ Frederik Jacobus Johannes Buytendijk, *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstribe* (Berlin: Kurt Wolff Verlag/Der neue Geist Verlag, 1933).

⁴ Johan Huizinga, *Homo Ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur* (Basel: Akademische Verlagsanstalt Pantheon, 1938).

⁵ Émile Borel, »La théorie du jeu et les équations intégrales à noyau symétrique gauche«, *Comptes rendus hebdomadaires des séances de l'Académie des sciences*, 173 (1921), S. 1304–08.

⁶ John v. Neumann, »Zur Theorie der Gesellschaftsspiele«, *Mathematische Annalen*, 100 (1928), S. 295–320.

nik, beispielsweise wird die Offiziersauslese im deutschen Militär mithilfe spielerischer Elemente betrieben.⁷

Im Folgenden beschreibe ich das Spiel als eine Praxis der Selbstbildung, an der Objekte einen aktiven Anteil haben. Ich werde mich dabei auf die Objekttheorie von Donald W. Winnicott beziehen. In Anschluss an Félix Guattari stelle ich schließlich die Hypothese auf, dass das Spiel als eine ökologische Praxis des Ichs gedacht werden kann: Das Spiel ist ein Gefüge, das das Subjekt herstellt, mit sozialen Formen verbindet, kontextualisiert und zwar auf eine ›umweltliche‹ Weise. Damit verbindet sich die Re-Politisierung der Selbstbildung im Sinne einer politischen Ökologie.

SPIELPRAXEN

Die Spieltheorien waren und sind bis heute kaum Teil der Wissenschaftsgeschichte der Psychologie, da es sich zumeist um nicht standardisierbare Tests handelt, die zudem oftmals nicht klar einer Theorietradition zuzuschlagen sind. Sie gehören dem Bereich des Praxiswissens an, welches die einzelnen wissenschaftlichen Disziplinen bis heute lediglich als Anwendungen ihrer Theorien betrachten. Ihnen wird kein eigenständiger Wert zugestanden. Dennoch hatte gerade auch die Psychoanalyse Interesse am therapeutischen Spiel. Die Spieltherapie wurde in den 1910er und 1920er Jahren von der österreichischen Psychoanalytikerin Hermine Hug-Hellmuth, Leiterin der Erziehungsberatungsstelle in Wien, entwickelt. Hug-Hellmuth, eine der ersten Frauen unter Sigmund Freuds Schüler*innen und Wegbereiterin der Kinderpsychoanalyse, war keine Ärztin, sondern sogenannte Laienanalytikerin – ein Umstand, der gegen ihre Arbeit verwendet wurde, sie geriet in Vergessenheit. In den 1930er Jahren nahmen Anna Freud und Melanie Klein allerdings den Ansatz auf⁸ und entwickelten ihn während ihres Exils in London in einer kont-

⁷ Katja Rothe, »Spekulative Praktiken: Zur Vorgeschichte des Assessment Centers«, *ilinx – Berliner Beiträge zur Kulturwissenschaft: Ökonomische Praktiken*, 3 (2013), S. 57–74.

⁸ Melanie Klein, *Das Seelenleben des Kleinkindes und andere Beiträge zur Psychoanalyse* (Reinbek: Rowohlt Verlag, 1972); Anna Freud, *Einführung in die Technik der Kinderanalyse* (Leipzig, Wien, Zürich: Internationaler Psychoanalytischer Verlag, 1927); Anna Freud, *Das Ich und die Abwehrmechanismen* (Wien: Internationaler Psychoanalytischer Verlag, 1936); Ausführlich: Alex Holder, *Anna*

roversen Auseinandersetzung weiter.⁹ Aber erst die praktische Arbeit der britischen Kinderärztin und Psychotherapeutin Margaret Lowenfeld wurde zur Initialzündung der Spieltherapien in Europa. Lowenfeld grenzte sich mit einem eher pragmatischen Ansatz und unter Bezug u. a. auf die deutsche Entwicklungspsychologin Charlotte Bühler von den psychoanalytischen Positionen ab. Sie eröffnete 1928 eine *Clinic for Nervous and Difficult Children*, daraus ging später das *Institute for Child Psychology* (ICP) hervor. Hier entwickelte sie ab 1929 die sogenannte Welttechnik (World Technique). Die Welttechnik beschreibt ein Sandspiel, in dem Kinder eine Szene aufbauen, die sie mit Figuren bespielen. Die Therapeut*innen beobachten das Spiel als Teil der Diagnostik.

Lowenfelds Konzept vom Spiel als nicht-sprachliche Technik der Diagnostik und Therapie wurde 1935 im Buch *Play in Childhood* veröffentlicht.¹⁰ Lowenfelds Spieltechniken als Instrumente der Kinderanalyse waren enorm einflussreich in Europa. Beispielsweise berief sich Gerhild von Staabs, leitende Ärztin der neurologisch-psychiatrischen Klinik Berlin-Ruhleben, in der Entwicklung des Sceno-Kastens auf Margarete Lowenfelds Weltspiel.¹¹

Freud, Melanie Klein, and the Psychoanalysis of Children and Adolescents (London, New York: Karnac Books, 2005).

⁹ Die Auseinandersetzung zwischen Klein und Freud in den Jahren 1941 und 1942 ging unter den Namen *Controversial Discussions* in die Annalen der Britischen Psychoanalytischen Vereinigung ein und mündete in unterschiedlichen Ausbildungslehrgängen in der Kinderanalyse. Während Klein sich klar von jeder Pädagogik absetzt und im kindlichen Spiel die Wunscherfüllung in Bezug auf verschiedene Triebe entdeckt, vor allem auch negative wie Hass, Angst, Sadismus und Zerstörung, betont Anna Freud die triebsublimierende Funktion des Spiels in Bezug auf die sexuelle Lust und wendet ihre Erkenntnisse im pädagogischen Kontext an.

¹⁰ Margaret Lowenfeld, *Play in Childhood* [1935] (London, New York: Cambridge University Press, 1991). Dazu auch Alexander von Gontard, *Theorie und Praxis der Sandspieltherapie. Ein Handbuch aus kinderpsychiatrischer und analytischer Sicht* (Stuttgart: Kohlhammer Verlag, 2007).

¹¹ Gerhild von Staabs, *Der Scenotest. Beitrag zur Erfassung unbewusster Problematik und charakterologischer Struktur in Diagnostik und Therapie* (Stuttgart: Herzel Verlag, 1951), S. 14. Es sei hier nur am Rande angemerkt, dass gerade im Bereich der Spieltherapien viele Frauen tätig waren – eine Tatsache, die sicherlich mit dem für damalige Verhältnisse eher den Frauen zugesprochenen Feld der Kinderpsychiatrie verbunden ist, aber auch der Wissensform geschuldet ist, die

Weitere Anschlüsse findet man in den 1950ern bei der Schweizer Therapeutin Dora Kalff, in den 1940er Jahren in Schweden bei Hanna Bratts Sandbox Play und bei der Entwicklung der Erica-Methode u. a. durch Gösta Harding, in Österreich bei Charlotte Bühlers Welt-Test 1951¹² und in den 1950ern in Frankreich bei Henri Arthus' und Guy de Beaumonts Village Test.¹³ Aber auch innerhalb der Psychoanalyse fand Lowenfeld – trotz kontroverser Haltung zu Melanie Klein und Anna Freud – Anklang z.B. bei Winnicotts Squiggle Game, Spatula Game und seinen Theorien des Spielens mit dem Übergangsobjekt.¹⁴ Die Spiele haben bis heute Einfluss auf psychotherapeutische Techniken und Praktiken wie beispielsweise das Familien- bzw. Systemstellen in der systemischen Familientherapie.¹⁵

Gerade die nicht standardisierten Verfahren wie die Weltspiele und der Sceno-Kasten hatten und haben die Eigenheit, dass sie die Normen, die sie testen wollen, im Test erst herstellen. Es handelt sich nicht um einfache Test-Verfahren, die finden (oder nicht finden), was vorher definiert wurde, und daraus disziplinarische Konsequenzen ziehen. Vielmehr geht es hier um Verfahren, die *gouvernemental*¹⁶ operieren: Es gab und

hier primär zur Anwendung kommt: dem praktischen Wissen. Dieser Bereich war für Frauen einer der ersten zugänglichen im Feld der Wissenschaften. Eine genauere Untersuchung würde sich lohnen.

¹² Charlotte Bühler, *Der Welt-Test* (Göttingen: Verlag für Psychologie Hogrefe, 1955).

¹³ Ausführlich: Harriet S. Friedman u. Rie Rogers Mitchell, *Sandplay, Past, Present and Future* (London: Routledge, 1994); Charles Schaefer u. a. (Hg.), *International Handbook of Play Therapy: Advances in Assessment, Theory, Research and Practice* (Lanham, MD: Jason Aronson, 2005); Charles E. Schaefer, *Foundations of Play Therapy* (Hoboken, New Jersey: Wiley, 2011).

¹⁴ Donald W. Winnicott, *The Child and the Family* (London: Tavistock, 1957); Donald W. Winnicott, »Übergangsobjekte und Übergangsphänomene«, in *Vom Spiel zur Kreativität*, hg. v. Donald W. Winnicott, übers. v. Michael Ermann (Stuttgart: Klett-Cotta, 2015), S. 10–26.

¹⁵ Beispielsweise das Familienbrett von Ludewig. Dazu Katja Rothe, »Familien-Spiele: Das Spiel als Medium des Therapeutischen«, in *Designing Thinking – Angewandte Imagination und Kreativität um 1960*, hg. v. Claudia Mareis u. Margarete Pratschke (München: Fink, 2016).

¹⁶ Michel Foucault, *Geschichte der Gouvernementalität I. Sicherheit, Territorium, Bevölkerung. Vorlesungen am Collège de France 1977-1978*, hg. v. Michel Senelart, übers. v. Claudia Brede-Konersmann (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2004).

gibt keine richtigen oder falschen Szenarien,¹⁷ sondern interpretationsfähige Szenarien. Die Kinder entwerfen Settings, über die im Nachhinein entschieden wird, ob sie noch zum ›Normalen‹ gehören, wobei als normal gilt, was am häufigsten vorkommt.¹⁸ Bereits der Schweizer Psychiater Hermann Rorschach – der Begründer der Psychodiagnostik¹⁹ – betrachtete bestimmte abweichende Wahrnehmungen als Originalitätsindikator, bewertete diese positiv und zog damit unversehens die Unterscheidung zwischen psychischer Normalität und Anomalität – die ja getestet werden sollten – selbst in Zweifel.²⁰ Mit dieser Verschiebung hin zum Interesse am originellen Verhalten sei, so Andreas Reckwitz, eine »Persönlichkeitstheorie« verbunden, »die nicht mehr bei der Heilung des Kranken, sondern bei der qualitativen Verbesserung des Mittelmäßigen« ansetzt.²¹

Es bedarf gerade nicht eines störenden psychischen Symptoms oder einer Abweichung, um die psychologische Arbeit beginnen zu lassen. Es geht vielmehr um die qualitative Verbesserung des normalen, sozial angepassten und unauffälligen Verhaltens. Damit findet ein Strukturwandel der psychologischen Subjektivierungstechniken statt: Anstatt das Unerwünschte aufzuspüren und auszumerzen, geht es darum, psychische Potentiale zu mobilisieren, die im Prinzip unerschöpflich sind.²²

Reckwitz diagnostiziert diese Subjektivierungstechniken, die auf das Ideal der Selbstentfaltung ausgerichtet sind, in den USA der 1930er und 1940er Jahre. Tatsächlich kann man gerade mit Blick auf die Spieltherapien bereits im Europa der 1920er Jahre Entsprechendes im Feld der Kinderpsychologie und -psychiatrie beobachten.

Im Gegensatz allerdings zur breiten Debatte um die psychologische Selbstreg(ul)ierung (Foucault, Reckwitz, Illouz, Rose etc.) verstehe ich

¹⁷ Dazu Cornelius Borck, Volker Hess u. Henning Schmidgen, »Einleitung«, in *Maß und Eigensinn. Studien im Anschluß an Georges Canguilhem*, hg. v. Cornelius Borck, Volker Hess u. Henning Schmidgen (Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2005), S. 7–44.

¹⁸ Andreas Reckwitz, *Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung* (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2012), S. 200.

¹⁹ Hermann Rorschach, *Psychodiagnostik. Methodik und Ergebnisse eines wahrnehmungsgdiagnostischen Experiments* (Bern: E. Bircher, 1921).

²⁰ Reckwitz, *Kreativität*, S. 200–01.

²¹ Ebd., S. 217.

²² Ebd.

die Spiele nicht allein im Sinne einer optimierten Selbstführungstechnik, die auf die Kreativität des menschlichen Subjektes zielt. Vielmehr möchte ich die Spieltechniken als Technologien der Selbst-Bildung beschreiben, in der die Objekte zu Akteuren werden. Die Besonderheit dieser Spiele liegt darin, dass sie nicht auf der Interpretation von Sprache und Zeichen aufbauen, sondern die Interaktion von Mensch und Objekt im Format des Spiels als bedeutungsgenerierendes Verfahren verstehen, in dem Erkenntnisse über die kindliche Psyche gewonnen werden können. In der figürlichen und unbewussten Nachstellung, im ›Reenactment‹, soll die sprachliche Ebene und damit die Hauptaussagequelle »Eltern« umgangen und den Kindern eine eigene bildliche Darstellungsweise ermöglicht werden. Die Spielfiguren und Mosaiksteine werden in Relation zueinander angeordnet und bilden bestimmte Settings. Dabei sind die Spiele keine einfachen psycho-physischen Messinstrumente, sondern sie sind Verfahren, um Kindern eine Möglichkeit zu eröffnen, ihre nicht-verbalisierbaren Ideen zu entwickeln und zu erforschen. Der Wert der Verfahren liegt nicht darin, kognitive Prozesse zu visualisieren und zu vermessen. Vielmehr sah man die Verfahren als Werkzeug an, mit dessen Hilfe die kindliche Vorstellung und ihr Zugang zur Welt erfahrbar gemacht werden könne.²³

Es ist hervorzuheben, dass im Unterschied zu mathematischen Spieltheorien in den hier vorgestellten Spielen der Kinder- und Jugendpsychiatrie das Spielen nicht im Sinne einer interaktiven, regelgeleiteten Entscheidungssituation zwischen mehreren Akteuren verstanden wird, sondern als kreative Suche nach Ausdruck eines einzelnen Kindes. Hier geht es nicht um ›Games‹, sondern um ›Plays‹,²⁴ um eine »reduzierende, ziellose, sich unablässig wiederholende Bewegung, wie sie etwa im Spiel des Lichts auf den Wellen des Wassers erscheint«.²⁵ Das Spiel sei, so formuliert bereits der niederländische Biologe, Anthropologe und Psychologe Frederik J.J. Buytendijks in dem auch für die Games Studies einflussrei-

²³ Dazu auch Margaret Lowenfeld, *The Lowenfeld Mosaic Test* (London: Newman Neame, 1954); Thérèse Woodcock, »The Use of the Lowenfeld Mosaic Test in Child Psychotherapy«, *Projective Psychology*, 29 (1984), <<http://www.lowenfeld.org/mosaics.pdf>> [Zugriff: 28.12.2015].

²⁴ Katie Salen u. Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals* (London: MIT Press, 2004), S. 80.

²⁵ Astrid Deuber-Mankowsky, »Mediale Anthropologie, Spiel und Anthropozentrismuskritik«, *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung: Medienanthropologie*, 1/13 (2013), S. 133–49 (S. 137).

chen Buch vom *Wesen und Sinn des Spiels* von 1933, eine Form des Bild-geleiteten Erforschens der Welt, das nicht durch »logische Gründe und Berechnungen« sondern »durch die konkreten Erscheinungen« und das »sinnlich Gegebene« bestimmt werde.²⁶ Buytendijk deutet damit eine Wende im Spiel vom Subjekt hin zum Objekt an, wenn er sagt: »Spielen ist also nicht nur, dass einer mit etwas spielt, sondern auch, dass etwas mit dem Spieler spielt.«²⁷

Ganz in diesem Sinne kann man Donald W. Winnicotts Übergangsobjekt verstehen. Denn im Spielen als Form der Selbst-Bildung haben die Objekte eine herausragende Bedeutung, die ich im Folgenden anhand Winnicotts Objekttheorie beleuchten möchte.

DIE GEFUNDENEN, ERFUNDENEN OBJEKTE

Die Psychoanalyse ist geprägt vom Objekt-Begriff (u. a. Fetisch, Reliquie, Trophäe).²⁸ Ich möchte mich hier aber ausschließlich auf Winnicotts Objektbegriff konzentrieren. Er verknüpfte seine Objekttheorie in Anschluss u. a. an Lowenfeld mit dem Spielen.²⁹ Winnicott saß in den 1920er und 1930er Jahren im wissenschaftlichen Beirat von Lowenfelds *Clinic for Nervous and Difficult Children*.³⁰ Er stand damals Lowenfelds Arbeit – wie die meisten Psychoanalytikerinnen inklusive Melanie Klein – zwar kritisch gegenüber, weil sie ihm als eine »Nichtanalytikerin« galt.³¹ Gleichwohl setzte auch Winnicott anfangs das Spiel (Spatual und Squiggle-Spiel) vor allem als Technik in der konkreten Therapiesituation

²⁶ Buytendijk, *Spielen*, S. 146.

²⁷ Ebd., S. 116.

²⁸ Siehe dazu u. a. Hartmut Böhme, *Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne* (Reinbek: Rowohlt Verlag, 2006).

²⁹ Donald W. Winnicott, »Spielen – eine theoretische Darstellung [1968]«, in *Vom Spiel zur Kreativität*, S. 49–64 (S. 50).

³⁰ Dazu Lesley Caldwell u. Angela Joyce: »Winnicott in his Time«, in *Winnicott's Children: Independent Psychoanalytic Approaches With Children and Adolescents*, hg. v. Ann Horne u. Monica Lanyado (London, New York: Routledge, 2012), S. 1–22 (S. 16).

³¹ Ebd. Darüber hinaus kritisierte er vorgegebene Sets und den Einsatz von zu viel Spielmaterial. Siehe auch Margaret Lowenfeld, »Child Psychotherapy, War and the Normal Child«, in *Selected Papers of Margaret Lowenfeld*, hg. v. Cathy Urwin u. John Hood-Williams (Eastbourne: Sussex Academic Press, 2013), S. 224.

ein. Jan Abram macht deutlich, dass Winnicott seine Objekttheorie in Auseinandersetzung mit diesen praktischen Spielerfahrungen entwickelte³² und schließlich das Spielen in den Texten »Playing: A Theoretical Statement« von 1967 und »Playing: Creative Activity« von 1968 theoretisierte.³³

Doch zurück zu seiner Objekttheorie: Winnicott schließt an Melanie Kleins Begriff der »inneren Objekte« an,³⁴ führt aber den Objektbegriff über die psychoanalytische Konzeption als Marker pathologischer Krankheitsphänomene hinaus. Er betont: »das Übergangsobjekt ist *kein inneres Objekt* (womit ja etwas Psychisches gemeint ist) – es ist ein Besitz«. ³⁵ Aber es sei für das Kind auch kein »äußerliches Objekt«. ³⁶ Es geht Winnicott also um ein Objekt, das weder innerlich, mental, noch auch allein der Wahrnehmung des Kindes äußerlich ist. Das Übergangsobjekt ist ein Zwischenobjekt. Winnicott fasste 1953 in dem Aufsatz »Transitional Objects and Transitional Phenomena – A Study of the First Not-Me Possession«³⁷ seine Erkenntnisse zusammen und schrieb:

Ich habe die Begriffe ›Übergangsobjekte‹ und ›Übergangsphänomene‹ eingeführt, um einen ›intermediären Raum‹ zu kennzeichnen, den Erlebnis- und Erfahrungsbereich, der zwischen dem Daumenlutschen und der Liebe zum Teddybär liegt, zwischen der oralen Autoerotik und der echten Objektbeziehung, zwischen der ersten schöpferischen Aktivität und der Projektion dessen, was bereits introjiziert wurde [...].³⁸

Das Übergangsobjekt ist also ein Objekt der Transformation, eine Bezeichnung für einen »intermediäre[n] Erfahrungsbereich« (intermediate area of experience), der zwischen »innere[r] Realität und äußere[m]

³² Jan Abram, *The Language of Winnicott: A Dictionary of Winnicott's Use of Words* (Karnac Books: London, 2007), S. 247.

³³ Vgl. Winnicott, »Spielen – eine theoretische Darstellung«; Donald W. Winnicott, »Spielen – Schöpferisches Handeln und die Suche nach dem Selbst [1968]«, in *Vom Spiel zur Kreativität*, S. 65–77.

³⁴ Winnicott, »Übergangsobjekte«, S. 19–20.

³⁵ Ebd., S. 19.

³⁶ Ebd.

³⁷ Donald W. Winnicott, »Transitional Objects and Transitional Phenomena – A Study of the First Not-Me Possession«, *International Journal of Psycho-Analysis*, 34 (1953), S. 89–97. Hier zitiert nach der Ausgabe im Band *Vom Spiel zur Kreativität*, S. 10–36.

³⁸ Winnicott, »Übergangsobjekte«, S. 11.

Leben« vermittelt.³⁹ Das Übergangsobjekt stellt eine Marke der kindlichen Entwicklung dar, in der erstmals ein mit mir verbundenes Objekt als außerhalb des Ichs stehendes wahrgenommen wird. Die »Nicht-Ich-Objekte«⁴⁰ werden in die eigenen Muster hineingewebt. Dabei wird, so Winnicott, eben jene Illusion, dass die Brust der Mutter zum Säugling gehört, sein Besitz ist, durch das Übergangsobjekt ersetzt. In diesem »intermediäre[n] Erfahrungsbereich« stellt sich immer wieder die Frage, was wird objektiv wahrgenommen und was wird subjektiv vorgestellt.⁴¹ Die Mutter gewährt dem Kind die Illusion, »daß das, was es erschafft, wirklich besteht«.⁴² Die Vorstellung eines Austauschs zwischen Mutter und Kind ist nach Winnicott eine Illusion des Psychologen.

Die Hauptfunktion des Übergangsobjektes ist es, jene Illusion aufrecht zu halten und vor allem nicht zu hinterfragen:

Hinsichtlich des Übergangsobjektes herrscht sozusagen eine Art Übereinkunft zwischen uns und dem Kleinkind, dass wir die Frage nie stellen werden: ›Hast du dir das ausgedacht, oder ist es von außen an dich herangebracht worden?‹ Wichtig ist, dass eine Entscheidung in dieser Angelegenheit nicht erwartet wird. Die Frage taucht erst gar nicht auf.⁴³

Das Übergangsobjekt ist also ein materielles Objekt, das es ermöglicht, innere und äußere Realität miteinander in einem »intermediäre[n] Erfahrungsbereich« in Beziehung zu setzen. Dabei ist es interessant, wie Winnicott die Erschaffung der Objekte beschreibt: Der Säugling »erschafft [...] das, was in Wirklichkeit herumliegt und darauf wartet, gefunden zu werden«.⁴⁴ Das Objekt wird also als gefundenes erschaffen, was auch als ein Vorgang der Aggression angesehen werden kann, wenn das Ding im Wege ist.⁴⁵

Der »frustrierende Aspekt des Objektverhaltens« (das Ding liegt im Weg) begünstigt die »Erziehung im Hinblick auf die Existenz einer ›Nicht-Ich-Welt‹, Anpassungsausfälle (der Umwelt) haben insoweit einen Wert, als das Kleinkind das Objekt hassen kann, das heißt, die Vorstel-

³⁹ Ebd., S. 25.

⁴⁰ Ebd., S. 12.

⁴¹ Ebd., S. 24.

⁴² Ebd., S. 25.

⁴³ Ebd., S. 23.

⁴⁴ Donald W. Winnicott, *Reifungsprozesse und fördernde Umwelt*, übers. v. Gudrun Theusner-Stampa (Gießen: Psychosozial-Verlag, 2006), S. 236.

⁴⁵ Ebd., S. 237.

lung von dem Objekt als potentiell befriedigend behalten kann, während es zugleich erkennt, daß es sich nicht befriedigend verhält«. ⁴⁶

Das Objekt als gefundenes und widerständiges ebenso wie die Umwelt sind also bei Winnicott aktiv an der Subjektbildung beteiligt, die vor allem in späteren Entwicklungsphasen des Kindes als Spiel beschrieben ist. Denn Winnicott stellt den intermediären Erfahrungsbereich auch als »Spielbereich kleiner Kinder, die in ihr Spiel ›verloren‹ sind«, vor. ⁴⁷ Das Spiel mit Spielobjekten ist also für ihn ein Bereich, in dem man von dem Druck befreit ist, »innere und äußere Realität miteinander in Beziehung setzen zu müssen«. ⁴⁸ Diese illusionäre Erfahrung kann in Kunst, Religion und Philosophie auch ganze Gruppen verbinden. ⁴⁹

Für Winnicott ist es dabei zentral, dass das Spiel mit dem Übergangsobjekt weder auf eine rein innere noch auf eine rein äußere Welt verweist, dass das Spiel keine Möglichkeit ist, direkt aus der Seele der Kinder zu lesen noch ausschließlich dem Bereich subjektiver Wahrnehmungen zugeordnet werden kann. Das Spiel mit den Übergangsobjekten ist eine Strategie der Ich-Organisation, die zu einer Vorstellung von illusionärer Allmacht und damit laut Winnicott zu mehr Unabhängigkeit führt, so illusionär auch diese sein mag. Damit stellt Winnicott klar, dass das Spiel es erlaubt, dass etwas nicht aktuell werden muss, um zu wirken, und dass das Objekt nicht für etwas steht (wie etwa bei Gerhild von Staabs), sondern ein Ausdruck der »Ich-Organisation« ist. ⁵⁰ Das Spiel ist ein Feld, in dem man sich (als nicht-allmächtiges, abhängiges) verloren hat, um sich gerade darin zu finden. Das Spiel ist das Einüben in die Illusion, mit der Welt gestaltend umgehen zu können, einen Einfluss zu haben und die Dinge klar zu sehen. Das Spiel mit den Übergangsobjekten erlaubt es, etwas zu finden, was man erfunden hat, also den Bezug zur Realität der Welt mit der Vorstellungskraft zu verbinden.

Das Spiel ermöglicht es, etwas, was nicht erfahrbar ist (z. B. weil es innerhalb der frühkindlichen Entwicklung noch kein Selbst geworden

⁴⁶ Ebd., S. 237–38.

⁴⁷ Winnicott, »Übergangsobjekte«, S. 24.

⁴⁸ Ebd., S. 23.

⁴⁹ Ebd., S. 24.

⁵⁰ Donald W. Winnicott, »Die Angst vor dem Zusammenbruch«, in *Die andere Urscene*, hg. v. Marcus Coelen (Zürich, Berlin: Diaphanes, 2008), S. 47–58 (S. 48).

ist), ins Hier und Jetzt zu holen. In der Nicht-Aktualisierung, die dennoch erfahrbar ist, liegt das Potential des Spielens, da es das Nicht-Fassbare, Nicht-Verfügbare ins Spiel bringt. Für Winnicott ist das Spiel ein Bereich des Übergangs zwischen Subjekt und Objekt, zwischen Anwesenheit und Abwesenheit, in dem gehandelt wird, allerdings nicht im Sinne eines aktiven Subjekts, das mit dem passiven Objekt umgehen würde. Vielmehr ist das Spiel ein Versammlungsort, an dem Subjekt und Objekt nicht geschieden sind, sondern sich gegenseitig konstituieren. Dabei spielt für Winnicott auch immer die Unverfügbarkeit und das Schweigen eine zentrale Rolle. Es gibt für ihn im Spiel keinen totalen Zugriff auf ›das‹ Subjekt oder ›das‹ Objekt, vor allem nicht allein über die Sprache.

Im Unterschied zu der bis dato gängigen psychoanalytischen Sicht auf die Dinge konzipiert Winnicott den Umgang mit den Übergangsobjekten auf Grundlage des Schweigens.⁵¹ Die psychoanalytische Diskurspraxis, die zentral auf Sprache basiert, wird von Winnicott mit dem »Recht zur Nicht-Kommunikation« und der »Phantasie, gefunden zu werden« konfrontiert.⁵² Seine Theorie der »Beziehungen zu Objekten« basiert auf der Erkenntnis, dass es gerade das Nicht-Sprachliche der Beziehung zu Objekten ist, durch die wir die »Fähigkeit, sich mitzuteilen« entfalten.⁵³ Diese Beziehung zum Objekt wiederum bauen wir nur innerhalb einer »fördernden Umwelt« auf.⁵⁴ In einer »fördernden Umwelt« entwickelt das Kind eine Beziehung zu Objekten, die gerade nicht mitgeteilt wird. Kurz gesagt: Nicht die Sprache führt ins Innere der Selbst-Bildung, sondern das Subjekt wird erst in einer fördernden Umwelt, die sich selbst auch von einer haltenden zu einer »handelnden«

⁵¹ Siehe Donald W. Winnicott, »Die Frage des Mitteilens und des Nicht-Mitteilens führt zu einer Untersuchung gewisser Gegensätze«, in *Reifungsprozesse und fördernde Umwelt*, S. 234–53 (S. 241): »Ich postuliere: Es gibt im gesunden (d. h. in Bezug auf die Entwicklung der Aufnahme von Beziehungen zum Objekt reifen) Menschen das Bedürfnis nach etwas, das dem Zustand des gespaltenen Menschen entspricht, bei dem ein Teil der gespaltenen Persönlichkeit schweigend mit subjektiven Objekten kommuniziert. Man kann der Vorstellung Raum geben, daß bedeutsame Kontaktaufnahme und bedeutsames Kommunizieren schweigend vor sich geht.«

⁵² Ebd., S. 234.

⁵³ Ebd., S. 235.

⁵⁴ Ebd., S. 245.

und schließlich zu einer »bietenden« verändert,⁵⁵ von einem objektwahrnehmenden, spielenden schließlich zu einem sprachlichen.⁵⁶

Diese Verschiebung hin zur Nicht-Diskursivität ist folgenreich, wie Félix Guattari deutlich macht. Denn damit wechselt man von einer »Logik der diskursiven Gesamtheiten« zu einer »Logik der Intensitäten«.⁵⁷ Guattari bezieht sich auf Winnicotts Übergangsobjekt, um deutlich zu machen, dass Subjektivität »ein Wirklichmachen« ist, das erst in »zweiter« Linie eine diskursive Verständlichkeit erlaubt.⁵⁸

ERGREIFUNGSBEZIEHUNGEN

Félix Guattari schlägt in den *Drei Ökologien* (1989) eine ökosophische⁵⁹ Neukonzeption von Subjektivität im Sinne von »*Subjektivierungs-Komponenten*« vor, »die alle auf eigene Rechnung arbeite[n]«. ⁶⁰ »Innerlichkeit« bilde sich, so Guattari, »an der Kreuzung vieler Komponenten, die relativ autonom und gegebenenfalls geradezu disharmonisch sind«. ⁶¹ Isabelle Stengers beschreibt Guattaris Vorschlag einer mentalen Ökolo-

⁵⁵ Winnicott, *Zusammenbruch*, S. 49.

⁵⁶ Es sei erwähnt, dass Winnicotts Theorie der Übergangsobjekte kontrovers diskutiert wird. Besonders die Ableitung, dass ein Fehlen von Übergangsobjekten psychische Störungen bedinge, ist nicht belegt. Im Gegenteil legen Untersuchungen aus anderen Kulturkreisen nahe, dass die Objektbindung auch etwas mit einer aktiven Mutter zu tun hat, die sich früh vom Kind trennt. In Kulturen, in denen länger gestillt wird oder das Kind länger in unmittelbarer Nähe von sorgenden Personen verbleibt, ist auch das Übergangsobjekt seltener zu finden. Es spricht einiges dafür, dass es sich bei den hier beschriebenen Selbst-Bildungsprozessen um historische, kulturell codierte Prozesse handelt, in denen sich u. a. ein bestimmtes Familien- und Frauenbild transportiert. Es kann also in dem hier beschriebenen Projekt einer objekt-geleiteten Selbst-Bildung nicht um eine anthropologische Konstante gehen. Dazu Tilmann Habermas, *Geliebte Objekte. Symbole und Instrumente der Identitätsbildung* (Berlin, New York: de Gruyter, 1999), S. 355–60.

⁵⁷ Félix Guattari, *Die drei Ökologien*, übers. von Alec A. Schaerer (Wien: Passagen, 2012), S. 35.

⁵⁸ Guattari, *Ökologien*, S. 25–26.

⁵⁹ Unter »Ökosophie« versteht Guattari die Zusammenwirkung von sozialer, mentaler und umweltlicher Ökologie. Siehe Guattari, *Ökologien*, S. 20–22.

⁶⁰ Ebd., S. 23.

⁶¹ Ebd.

gie als eine »praktische Methode oder die Herstellung einer Ergreifungsbeziehung«. ⁶² Sie versteht den Prozess der »gegenseitigen Ergreifung« ⁶³ als einen »doppelte[n] Prozess der Identitätskonstitution [...]: Auf die eine oder andere Weise, und für gewöhnlich auf ganz und gar verschiedene Weisen, beinhalten die sich gegenseitig zusammen erfindenden Identitäten, und zwar jede auf ihre Rechnung, eine Bezugnahme auf die Identität des anderen«. ⁶⁴ Das gegenseitige Ergreifen führt zu einem »sich zusammen erfindende[s] Wesen«. ⁶⁵

Für Guattari kann es unter ökologischer Perspektive auf die eigensinnigen Subjektivierungs-Komponenten aber nicht allein darum gehen, Objekte als Mitakteure zu entdecken und gar als Marker bestimmter psychischer Entitäten zu interpretieren. Vielmehr verweist er im Sinne Winnicotts auf eine Unschärferelation zwischen der Erfassung des Objekts und der Erfassung durch das Subjekt. Diese Unschärfe wird gewissermaßen – so interpretiere ich Guattari – über das Spiel vermittelt. Guattari nennt es einen »pseudo-narrativen Umweg« z.B. über Rituale, »welche alle die Zweckbestimmung haben, ein dispositionelles Inszenieren, ein Wirklichmachen ins Bild zu rücken, das in ›zweiter‹ Linie eine diskursive Verständlichkeit erlaubt«. ⁶⁶ Guattari setzt dieses Spielen als »pseudo-narrativen Umweg« ⁶⁷ dezidiert gegen eine szientistische Erfassung des Ichs auf die Seite »neuartige[r], eher ethisch-ästhetisch inspirierte[r] Paradigmen«. ⁶⁸ Die Nicht-Diskursivität von »Rhythmen und Ritornelle[n]« des pseudo-narrativen Umwegs gehören für Guattari in den Bereich einer »Logik der Intensitäten« statt in den »der Logik der diskursiven Gesamtheiten«. ⁶⁹ Die Logik der Intensitäten bezieht sich dabei auf die »als körperliche Totalitäten konstituierten menschlichen Subjekte« ebenso wie auf die »Übergangsobjekte im Sinne von Winnicott«. ⁷⁰ Objekte sind dabei für Guattari im Anschluss an Winnicott nicht klar zu erfassen, sondern dynamisch, prozesshaft und inten-

⁶² Isabelle Stengers, »Ökologie«, *Zeitschrift für Kulturwissenschaft: Politische Ökologie*, 2 (2009), S. 29–34 (S. 34).

⁶³ Ebd., S. 32–33.

⁶⁴ Ebd., S. 33.

⁶⁵ Ebd.

⁶⁶ Guattari, *Ökologien*, S. 25–26.

⁶⁷ Ebd.

⁶⁸ Ebd., S. 24.

⁶⁹ Ebd., S. 35.

⁷⁰ Ebd.

siv in einem Prozess der »Werdung«⁷¹ aktiv. Guattari bezeichnet sie auch als »existentielle Segmente«, die als »existentielle Ritornelle« »katalytische Ausgangspunkte der Subjektivierung« sind.⁷² Ein Ritornell ist als Refrain Bestandteil des Rondos und beschreibt eine Wiederkehr (von Italienisch *ritornello*, Wiederkehr). Die Dynamik zwischen regelgeleiteter Wiederholung und deterritorialisierendem Regelbruch bestimmt auch das Spiel. Das Spiel kann aus meiner Perspektive verdeutlichen, was Guattari als neue Praxis einer mentalen Ökologie beschreibt, die nichts mit einer Auflösung oder Disziplinierung des Subjektes zu tun hat, sondern mit einer Neu-Versammlung, Zusammensetzung und Vermengung von Subjektivierungs-Komponenten zu denen auch die Objekte und die Umwelt gehören.

In diesem Spiel mit Übergangsobjekten als existentiellen Ritornellen betont auch Guattari die Momente des Widerständigen in der Wiederholung, des Unverfügbaren, der »dissidenten Vektoren«,⁷³ die den Prozess der Werdung von »singulären Existenzen«⁷⁴ auch immer dem Risiko eines Verschwindens in einer zu radikalen Deterritorialisierung aussetzen. Was auch schon für Winnicott wichtig war – die Widerständigkeit des Objektes, das Recht auf Nicht-Kommunikation – wird aus der Perspektive von Guattari zu einer zentralen Strategie gegen den »Weltweiten Integrierten Kapitalismus (WIK)«,⁷⁵ der ein »kollektives Gefühl von pseudo-Ewigkeit« über die Überwachung und Kontrolle von möglichst vielen »Ritornellen« im Namen einer »dauernden Gleichgewichtsfindung im Universum der kapitalistischen Semiotiken« erzeuge.⁷⁶ Damit gewinnt Winnicotts Vorschlag des Spiels mit Übergangsobjekten eine politische Bedeutung, oder, besser gesagt, wird er zu einem Beitrag innerhalb der politischen Ökologie. Die Geschichte der Subjektivierung wäre mit Winnicott gerade nicht entlang des Transparenzzwangs und der Mitteilunggebote einer psychologisierten Gesellschaft zu erzählen (Illouz).⁷⁷ Vielmehr gilt es, die Geschichten der spielerischen Ergreifungs-

⁷¹ Ebd., S. 36.

⁷² Ebd., S. 37.

⁷³ Ebd., S. 36.

⁷⁴ Ebd., S. 38.

⁷⁵ Ebd., S. 39.

⁷⁶ Ebd., S. 44–45.

⁷⁷ Eva Illouz, *Die Errettung der modernen Seele – Therapien, Gefühle und die Kultur der Selbsthilfe*, übers. v. Michael Adrian (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2009).

beziehungen zu erzählen, die ihre Materialität betonen und nur über ihre Materialität verfügbar sind, eine Materialität allerdings, die nicht im Ding einfach handgreiflich erfasst werden kann, sondern immer den Umweg über die irrlichtige Welt der »transitional area« und der Ritornelle gehen muss und zugleich den Dingen ihre widerständige Eigenartigkeit lässt. Diese Geschichten handeln von vielen, singulären, seltenen, nicht konsensuellen, dissidenten, weil spielenden Ergriffenen.⁷⁸ Guattari legt uns eine »lebenspraktische Öffnung« ans Herz, die ein »prekäres, endliches, begrenztes, einzelnes, vereinzelt Für-Sich« »durch ein menschliches Projekt ›bewohnbar‹« machen soll.⁷⁹ Das Spiel mit den Übergangsobjekten gerät so zu einem Projekt der politischen Ökologie, die Selbstbildungsprozesse re-politisiert.

⁷⁸ Guattari, *Ökologien*, S. 45.

⁷⁹ Ebd., S. 49.