

POLYLOGE

Materialien aus der Europäischen Akademie für bio-psychoziale Gesundheit Eine Internetzeitschrift für „Integrative Therapie“ (peer reviewed)

2001 gegründet und herausgegeben von:

Univ.-Prof. Dr. mult. **Hilarion G. Petzold**, Europäische Akademie für biopsychosoziale Gesundheit, Hückeswagen,
Donau-Universität Krems, Institut St. Denis, Paris, emer. Freie Universität Amsterdam

In Verbindung mit:

Dr. med. **Dietrich Eck**, Dipl. Psych., Hamburg, Europäische Akademie für biopsychosoziale Gesundheit,
Hückeswagen

Univ.-Prof. Dr. phil. **Liliana Igrić**, Universität Zagreb

Univ.-Prof. Dr. phil. **Nitza Katz-Bernstein**, Universität Dortmund

Prof. Dr. med. **Anton Leitner**, Department für Psychosoziale Medizin und Psychotherapie, Donau-Universität Krems

Dipl.-Päd. **Bruno Metzmacher**, Europäische Akademie für biopsychosoziale Gesundheit, Düsseldorf/Hückeswagen

Lic. phil. **Lotti Müller**, MSc., Psychiatrische Universitätsklinik Zürich, Stiftung Europäische Akademie für biopsychosoziale
Gesundheit, Rorschach

Dipl.-Sup. **Ilse Orth**, MSc., Europäische Akademie für biopsychosoziale Gesundheit, Düsseldorf/Hückeswagen

Dr. phil. **Sylvie Petitjean**, Universitäre Psychiatrische Kliniken Basel, Stiftung Europäische Akademie für biopsychosoziale
Gesundheit, Rorschach

Prof. Dr. phil. **Johanna Sieper**, Institut St. Denis, Paris, Europäische Akademie für biopsychosoziale Gesundheit,
Hückeswagen

© FPI-Publikationen, Verlag Petzold + Sieper Hückeswagen.

Ausgabe 07/2014

„Homo Ludens oder Über das Spielerische im therapeutischen Prozess“*

Silke Heuer, Rostock

* Aus der „Europäischen Akademie für biopsychosoziale Gesundheit“ (EAG), staatlich anerkannte Einrichtung der beruflichen Weiterbildung (Leitung: Univ.-Prof. Dr. mult. Hilarion G. Petzold, Prof. Dr. phil. Johanna Sieper, Hückeswagen. <mailto:forschung.eag@t-online.de>, oder: EAG.FPI@t-online.de, Information: <http://www.Integrative-Therapie.de>).

Inhalt

Eingang	3
1. Homo Ludens – anthropologische Voraussetzungen	5
1.1 Der Mensch als Sinneswesen	5
1.2 Phantasie und Kreativität als anthropologische Bedingung	7
1.3 Symbolisierungen und Ritualisierungen als Gestaltung von Welt	10
1.4 Der „Informierte Leib“ als anthropologisches Kernkonzept der Integrativen Therapie	12
2. Das Wesen des Spiels – zur Phänomenologie	14
2.1 Phänomenologische Betrachtung: Das „Spiel“	14
2.2 Kreativität und das „Spielerische“	17
2.3 Mimesistheorie	19
3. Das Spiel in der Entwicklung des Menschen und der Menschheitsgeschichte	20
3.1 Die Entwicklung der Menschen aus dem Spielerischen: Psychologische Betrachtung	20
3.2 Die Entwicklung des Menschen aus dem Spiel: Entwicklungspsychologische Perspektive	22
3.3 Kulturentwicklung und „Spiel“: Selbst- und Weltgestaltung	24
3.4 Zur Bedeutung der Kulturarbeit innerhalb der Integrativen Therapie	26
4. Das „Spielerische“ im therapeutischen Prozess	28
4.1 Der therapeutische Prozess als Spielgeschehen	28
4.2 Die Besonderheit des (Spiel-) Raumes und der (Spiel-) Zeit im Kontext der Therapie	31
4.3 Die Haltung des Therapeuten: zum Beziehungskonzept	32
4.4 Zur Wirksamkeit des Spiels in der Therapie	34
5. Das Spiel in der Therapie am Beispiel	34
5.1 Das Psychodrama	34
5.2 Das Therapeutische Puppenspiel	37
5.3 Katathym-imaginäres Bilderleben: „Spielen im Kopf“	39
6. Das „Tänzerische“ und das „Spielerische“	40
6.1 Der phänomenale Zusammenhang von Tanz und Spiel	40
6.2 Zur Bedeutung des „Spielerischen“ in der Tanztherapie	42
6.3 Von der Improvisation zur Gestaltung und der therapeutischen Wirksamkeit	43
Ausgang	46
Zusammenfassung - summary	49
Literatur	50

Eingang

„Die Welt? Ein Kind beim Spiel, die Brettsteine setzend.“
Herakleitos (500 v. Chr.)

Das „Spiel“ und das „Spielerische“ in meinem Leben ziehen sich gleich eines roten Fadens durch die wechselhaften Zeiten. Zunächst erinnert jeder von uns die Spiele seiner Kindheit. Spielend habe ich die Wälder des Teutoburgerwaldes durchzogen als Ritter, Prinzessin und Detektivin eines geheimen Clubs. Ich erinnere die Spiele mit Vater und Mutter, das Höhlenbauen, Puppenspiel, die Märchen und Geschichten, die mich lachen ließen, mich trösteten und mir in schweren Zeiten Schutz und Zuflucht boten. An Spiele mit den Weggefährten, dem Werden und Vergehen von Welten und Erlebnisweisen, die mich erahnen ließen, was es bedeutet, ganz lebendig in der Welt und mit den Menschen, damals in meinem kleinen Dorf im katholischen Osnabrücker Land zu sein - die christlichen Spiele um die Weihnacht und die Osterzeit gehörten ebenso dazu, wie das freie, ungebundene „Spiel“.

Das „Spiel“ blieb weit über die Pubertät bis hin ins Erwachsenenalter wichtiger Quell und hat mir als Studentin und später als Auszubildende am Fritz-Pearls-Institut ein tieferes Verstehen und Ausloten der Seinsweisen und meinen besonderen Qualitäten des „In-der-Welt-seins“ ermöglicht. Oft haben die Theaterspiele, das freie Improvisieren und das Nachempfinden der alten Klassiker mich ge- und bestärkt, wenn der eigene Weg im Nebel lag, schwerlich erkennbar, wohin und wieso.

Schauen wir auf meine Arbeit als (systemische) Familientherapeutin in der Kinder- und Jugendhilfe zeigt sich in vielen Familien ein Verlust einer selbstverständlichen Spielkultur, eine Reduktion („Entfremdung“) von ganzleiblichen Spielweisen einhergehend mit einer einseitigen Ausrichtung auf mediale Spiele (Computerspiele, Spielkonsolen). Freies „Spiel“ der Kreativität findet sehr oft kaum noch statt. Die Spielräume reduzieren sich, verarmen besonders in den Neubaugebieten der ostdeutschen Städte mit wenig Grün- und Freiflächen und auch die Spielatmosphären zeigen Kühle und geben selten Anregung zum Explorieren und Experimentieren mit der eigenen Leiblichkeit, Materialien, mit Rollen und Ideen und den eigenen Visionen. Das miteinander Spielen verarmt durch wenig echte leibliche Begegnungen, wird allenfalls verlegt in virtuelle Netze.

Um diesen Spannungsbogen, all dieses „Gespiele“ soll es in dieser Arbeit gehen. Die Frage nach der Bedeutung des „Spiels“ im Lebensverlauf, die konkreten Formen und Objektivationen und welche Rolle sie explizit im therapeutischen Prozess spielen. Dabei soll es nicht nur um Referenzen zu aufdeckenden pathologischer Szenen gehen, sondern gerade auch um die Sinn schaffenden Spiele in der „Biosodie“ (*Petzold, 2003a*) des einzelnen wie der Bedeutung innerhalb der Menschheitsgeschichte. Um das schöpferische und heilsame Potenzial soll es gehen – neben der Ausrichtung an Vergangenen soll gerade unter besonderem Fokus das gestalterische Element untersucht und damit als Teil einer Werte orientierten Kulturarbeit (*Petzold 1993a*) angesehen werden.

Es stellt sich die Frage, worum es sich eigentlich handelt, wenn vom „Spielerischen“ des Menschseins die Rede ist und wie es sich von den „Spielen“ als konkret gewordene Performanzen und Objektivationen unterscheidet, welche Bedeutung dem „Spielerischen“ als Modalität des Dasein, des „In-der-Welt-

seins“ und „Mit-seins“ (*Petzold* 2003a) zukommt und wie dieses sich im therapeutischen Prozess zeigt, diesen gestaltet und wie sie, die „Spiele“ und das „Spielerische“, genutzt werden können, um heilsame Prozesse und ein Verändern des Selbst- und Weltzuganges anzuregen.

Es soll dabei nicht um „Spieltherapie“ (z.B. *Axline, Zullinger* etc.) im engeren Sinne gehen, auch nicht primär um Therapie mit Kindern, deren vornehmliche Zugangsweise zur Welt das „Spiel“ ist, sondern um den „Homo Ludens“ (*Huizinga* 1956), das „Spielen“ im allgemeinen Sinne als Qualitäten, die uns als Menschen grundsätzlich durchdringen und somit existentieller Teil der Hominität und speziell einer Humantherapie wie die Integrative Therapie darstellen.

Besonderer Fokus wird neben dem „Spielerischen“ das „Tänzerische“ haben, um Ähnlichkeitsbeziehungen und der Bedeutung des einen für das andere.

1. Homo Ludens – anthropologische Voraussetzungen

„Existieren heißt spielen.“ (Satre. In *Gadamer* 1977, 96)

Ausgehend von der Idee des „Homo Ludens“, des Menschen als „Spielenden“ wie es *Huizinga* (1956) formuliert und deren Bedeutung für therapeutisch agogische (*Petzold* 2003a) Prozesse möchte ich eingangs die Frage aus anthropologischer Perspektive nach dem Wesen des Menschen stellen, um im Folgenden das „Spielerische“ als eine spezifische Qualität des Menschseins zu beleuchten, sich in seiner Lebenswelt und –zeit und darüber hinaus zu bewegen. Dabei soll betrachtet werden, in wie weit der Mensch, sich ganzleiblich konstituierend, zentriert in der Welt erfährt und sich und die Welt schöpferisch gestaltet, damit je auch prospektiv, über sich hinaus Kultur schaffend ausgerichtet ist. Weiterführend soll diesbezüglich die Bedeutung der spezifisch „ludischen Existenz“ ausgeführt werden.

1.1 Der Mensch als Sinneswesen

„Zwar gibt es kein Sehen ohne Denken. Aber es genügt nicht, zu denken, um zu sehen.“ (*Merleau-Ponty* 1974)

Ich gehen aus von der Überlegung, dass der Mensch zunächst als ein sinnlich Wahrnehmender je gebunden an einen Leib, erlebend und erfahrend in der Welt ist, basierend auf der philosophischen Tradition der Phänomenologie (*Husserl, Schmitz*) und Gestalttheorie (*Perls, von Weizsäcker*). Dabei stellt die biologische Grundausstattung, die sich phylogenetisch herausgebildet hat, die Basis des Wahrnehmens und „In-der-Welt-seins“ dar.

Mit *Merleau-Ponty* steht der Mensch nicht getrennt einer Welt gegenüber, sondern ist existentiell sinnlich mit ihr verwoben als „Être-au-monde“ (vgl. *Merleau-Ponty* 1974). Die Verschränkung des Subjektes mit der Welt in gleichursprünglicher Weise vollzieht sich mittels des Mediums des „Leibes“, der den Bereich der „Erfahrung“ konstituiert. Der „Leib“ vereinigt uns mit der Welt, leiblich sind wir die Welt und haben die Welt in uns.

„Universalität und Welt wurzeln im Innersten von Individualität und Subjekt selbst. Nie wird das verständlich, solange man aus der Welt einen Gegenstand macht. Doch man versteht es unmittelbar, wenn die Welt das *Feld* all unserer Erfahrungen ist und wir selbst nichts anderes als eine Sicht der Welt; denn alsdann ist auch die geheimste Erschütterung unseres psychophysischen Seins schon Anzeige der Welt, jede Qualität schon die Vorzeichnung einer Welt“ (*Merleau-Ponty* 1974, 462).

Jedes sinnliche Wahrnehmen ist zugleich ein Konstruieren und Handeln im Lebensweltbezug, ein Anknüpfen an Erfahrungen im Lebensverlauf, aber auch an unser phylogenetisches Erbe. Es ist zugleich ein Wahrnehmen in Kontext und Kontinuum, in Ko-respondenz (*Petzold* 2003a), d.h. im Mit-sein mit den Menschen. Es entsteht ein differenziertes Geflecht von kulturell gewordenen Vorgaben, lebensgeschichtlichen Erfahrungen, gespeichert in einem „komplexen Leibgedächtnis“ (*Petzold* 2003a 2009c, *Petzold, Sieper* 2012a), die synästhetisch zu einer spezifischen Sinnstruktur führen.

Phänomenologisch ist Wahrnehmung nicht mehr in perzeptive und apperzeptive Bestandteile zu differenzieren, sondern beide eröffnen sich gleichursprünglich im „phänomenalen Wesen des Wahrnehmungsaktes, die Konstellation des Gegebenen mit dem

es zu verbindenden Sinn zu entdecken, den es hat, sondern ihm einen Sinn erst zu geben“ (*Merleau-Ponty* 1974, 58).

Die Gestalttheorie (vgl. *von Weizsäcker* 1968) weist explizit auf eine wechselseitige Verschränkung von Wahrnehmung und Bewegung hin, als zirkuläre Interaktion zwischen Subjekt und Umwelt, Innen und Außen: „...indem ich mich bewege, ich eine Wahrnehmung erscheinen lasse. Und dass, indem ich etwas wahrnehme, eine Bewegung mir gegenwärtig wird“ (*von Weizsäcker* 1968, 49).

Dieser prozessuale Akt, innerhalb dessen biologisch-physiologische, psychokognitive und sozio-kulturelle Faktoren integriert sind, führt in gestalttheoretischer Terminologie zur Konstitution von „Gestalten“, d.h. zu holistischen Ordnungsstrukturen, die die „Welt“ nach den Gesetzmäßigkeiten anthropologischen Wahrnehmens erzeugen, eingebunden in ein Kontinuum von Raum und Zeit: „Gestalt ist somit alles, was sich in unserer, der Wahrnehmung zugänglichen Raum-Zeit-Welt von der statisch unkontrollierten ‚Rauschkulisse‘ abhebt“ (*Eigen, Winkler* 1996, 89).

Die entstandenen Ordnungsgefüge oder Gestalten bzw. Komplexe von Erfahrung sind nicht als starre Konstrukte zu verstehen, sondern notwendig an die Aktivität der Subjekts in der Welt gebunden und konstituieren erst Wirklichkeit als eine mögliche Perspektive: „Alle Wahrnehmung zeigt Ausschnittcharakter, hat Begrenzung und erweist sich als eine bestimmte Sichtweise. Man kann sie ‚Perspektive‘ nennen, um die Weise eines bestimmten Sehens zu bezeichnen“ (*Stephensen* 1995, 8).

Wobei wir davon ausgehen (mit Verweis auf die durch die Neurophysiologie postulierte Neuroplastizität von Hirnstrukturen vgl. *Hüther*, 2009), dass sich Perspektiven und damit Daseinweisen des Menschen lebenslanglich differenzieren und modifizieren. *Petzold* spricht diesbezüglich von „Transversalität“ und „Mehrperspektivität“ im Kontext lebenslangen Lernens und sich als „implizites“ und „explizites“ Wissen in den Leibarchiven speichert (vgl. *Petzold* 2003a).

Geht die Integrative Therapie von einem „Leib-apriori“, einem leiblichen (im holistischen Sinne) Dasein in der Welt vor jeder Erkenntnis aus (vgl. *Petzold* 2003a), so wird der Mensch nach der anthropologischen Grundformel der Integrativen Therapie verstanden als: „... exzentrisches Leibsubjekt, zentriert in der Lebenswelt“, d.h. „mit exzentrischen Bewusstsein und mit unbewussten Strebungen ausgestattet Körper-Seele-Geist-Wesen, verschränkt mit den sozialen und ökologischen Kontext und Kontinuum und fähig, ein Selbst mit personaler Identität auszubilden“ (*Petzold* 2003a, 409).

Alle Wahrnehmung und deren Sinnbezüge sind an intersubjektive Austauschprozesse im „Mit-sein“ gebunden (vgl. *Petzold* 2003a), d.h., dass der Mensch exklusiv dazu in der Lage, aber auch notwendigerweise dazu gezwungen ist, sich exzentrisch reflexiv wertend zu sich, zu seinen Wahrnehmungen und Erfahrungen zu verhalten und in Lernprozessen Konsequenzen (hier seien ethische Aspekte nur angedeutet) zu ziehen. *Petzold* weist auf die Doppelstruktur von „Zentrierung im Leib“ und „Exzentrität durch Grenzziehung und Distanznahme zur eigenen Leiblichkeit, zum Anderen, zum Lebensraum, zur Zeit“ hin (*Petzold* 2003a, 409). In dieser Doppelstruktur im Raum-Zeit-Kontinuum finden Lebensprozesse und damit auch Spielprozess statt.

Der „Leib“ innerhalb dieser Konzeption als der „informierte Leib“ differenziert sich als ein „perzeptiver (wahrnehmender), expressiver (sich ausdrückender) und memorativer (archivierender bzw. erinnernder) Leib“ (vgl. *Petzold* 2003a, 100) der sich zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft manifestiert und sukzessiv modifiziert.

Sinnliches Wahrnehmen und Erfahrung sind in dieser Weise existenziell verbunden. „Erfahrung“ konstituiert sich in einem Identitätsverhältnis von Selbst und Welt. *Fuchs* unterscheidet diesbezüglich folgende Elemente von Erfahrung: (vgl. *Fuchs* 2008, 243)

1. Erfahrung erwirbt man durch *Wiederholung*.
2. Erfahrung resultiert aus erlebten *Situationen* – „Erfahrung“ – d.h. unzerlegbare Einheiten leiblicher, sinnlicher und atmosphärischer Wahrnehmung, wirken synästhetisch zusammen.
3. Situationen sind zentriert auf den Leib: Der Erfahrene bewegt sich im „Raum der „Landschaft“, strukturiert durch leibliche Richtungen, rechts und links, hier und dort, Nähe und Ferne, Zentrum und Horizont“.
4. Die situative Einheit der Erfahrung schließt die Beweglichkeit des Leibes ein: „Erfahren“ ist eine Tätigkeit. Erst der Gestaltkreis von Wahrnehmung und Eigenbewegung, von „Bemerken“ und „Bewirken“ vermittelt die persönliche Kenntnis der jeweiligen Materie und erlaubt schließlich den geschickten Umgang mit ihr.
5. Erfahren bedeutet auch ein *Erleiden*, nämlich Begegnung mit dem Fremden, Unbekannten, anderen; daher hat sie es mit dem *Widerstand*, der Widrigkeit der Dinge zu tun.
6. Der Erfahrene entwickelt einen besonderen Sinn für Charakter, Stil und Physiognomie seines Gegenstandes. Seine Wahrnehmung wird reich an Unterscheidungen..., andererseits erweitert sie sich um ein Gespür oder Vorgefühl, also eine intuitive oder ganzheitliche Erfassung der Atmosphäre einer Situation.
7. Dieses Wahrnehmen, Wissen und Können des Erfahrenen ist immer nur unvollständig in Worte zu fassen. Als „implizites Wissen“ aktualisiert es sich im praktischen Vollzug.

An diese Klassifizierung von „Erfahrung“ soll angeknüpft werden, wenn im Weiteren von spezifischen Modalitäten der „Erfahrung“, insbesondere der „spielerischen“ Erfahrung, die Rede sein soll. Immer handelt es sich um ein polyästhetisches Erleben und Erfahren vom Leibe aus. Dabei ist zu bemerken, dass jede Erfahrung eingebettet ist in ein System von emotionaler Bewertung und kognitiver Einschätzung, die bereits an existierende Sinnstrukturen anknüpfen und zu erweiterten, modifizierten bzw. neuen Sinnkonstrukten führen. Dieses stete Schaffen von Sinnzusammenhängen ist Voraussetzung für jegliche Art der Lebensprozesse in miteinander geteilten Welten.

1.2 Phantasie und Kreativität als anthropologische Bedingung

„Phantasie haben heißt nicht, sich etwas ausdenken; es heißt, sich aus den Dingen etwas zu machen.“ (*Thomas Mann*)

Das Menschenbild der Integrativen Therapie rekurriert auf eine „Anthropologie des schöpferischen Menschen“ (*Petzold, Orth* 1993a). Davon ausgehend soll dargelegt werden, um welche Qualitäten des leiblichen „In-der-Welt-Seins“ es sich handelt, ist von „Phantasie“ und „Kreativität“ die Rede und welche Bedeutung weiterführend dieses für das „ludische“ Umkreisen des menschlichen Daseins hat.

Ausgehend von dem anthropologischen Moment der „Einbildungskraft“, differenzieren sich nach *Kant* (vgl. *Kant* 1995, 152f) die „reproduktive“ von der „produktiven“ Einbildungskraft, wobei sich die „reproduktive“ Einbildungskraft auf die wiederholende Anwendung bereits bestehender Schemata (Gestaltkonfigurationen)

bezieht, die „produktive“ Einbildungskraft aus der Spontaneität und Imaginationen entwickelt, die weiterführend Neues entstehen lassen.

Der *Brockhaus* (1991) definiert die „Einbildungskraft“ als „Bezeichnung für die Fähigkeit, die vielfältigen Daten sinnlicher Wahrnehmung so zu gruppieren, dass voneinander unterscheidbare Einheiten, Gegenstände entstehen, die dann auch unabhängig von ihrer realen Anwesenheit als Voraussetzungen in Gedanken (im Verstand) anschaulich – bildhaft repräsentiert werden können“ (*Brockhaus* Bd. 6 1991, 163). Dieses verweist auf die Fähigkeit zu mentaler Repräsentation im Sinne reproduktiver Veranschaulichung.

Der Begriff Phantasie geht auf das griechische Wort „phantázesthai“ zurück und bedeutet „erscheinen“, „ins Licht treten“ und wird laut *Brockhaus* (1991) wie folgt definiert:

„ein schöpferisches Vermögen, sich in andere als die gegebenen Situationen hineinzusetzen und auch erinnerte oder gegebene Inhalte neu zu kombinieren. Phantasie wird oft mit Kreativität, Einbildungskraft oder Imagination gleichgesetzt, wobei die Phantasieproduktion, im Unterschied zu kreativen Ideen, meistens unabhängiger von den konkreten Aufgabenstellungen und Rahmenbedingungen der Lebenspraxis sind. Phantasie ist ein dem Menschen eigentümliches Vermögen und wirkt als freies, meist auch das bewusste Wahrnehmen begleitendes Strömen von Vorstellungen und Denkinhalten oder als gelenkte Phantasie (in Wünschen, Träumen und Tagträumen, Utopien, Entwürfen aller möglichen Ideale und Lebenswelten)“ (*Brockhaus*.Bd.17 1991, 76).

Die Fähigkeit zur „Phantasie“ und „Einbildung“ ist grundsätzlich als Voraussetzung zum schöpferischen Tätigwerden zu sehen. Die Integrative Therapie geht von einer leibhaftigen „Kreativität“ aus, die sich bereits unter evolutionären Gesichtspunkten zeigt und auf einer biologischen Grundlage ein „einmaliges und unverwechselbares Subjekt herausbildet“ (*Petzold Orth* 1993a, 100). Die Neurophysiologie und daran anknüpfend systemtheoretische Ansätze (*von Schlippe, Schweizer* 2003) zeigen, dass biologisches Werden, gekennzeichnet durch Selbstregulation, Selbstaktualisation, durch einen Prozess kreativer Ko-Evolution im Wechselspiel zwischen Organismus und Umwelt Neues entstehen lassen. Dieses wird weiterführend bezogen auf psychische, soziale und kulturelle Prozesse, in denen der evolutive Impuls seinen Ausdruck findet.

Keller weist auf die bedeutende Rolle der „Phantasie“ bezüglich der daseinsmäßigen Situierung des Menschen im Kontext von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Bei der Erfassung der Vergangenheit spielt das Vermögen der „*Erinnerung*“ eine zentrale Rolle, wobei jedes sich Erinnern an schöpferische Leistungen gebunden ist. Jede Erinnerung führt stets selektierend und wertend zu bestimmten Sichtweisen der Vergangenheit, die je vom aktuellen Standpunkt abhängig ist: „...dass dieses reproduktive Gedächtnis nie zweimal die völlig gleichen Phantasievorstellungen liefert, da sie immer in den veränderten gegenwärtigen Erlebnisrahmen eingebunden ist.“ (*Keller in Harten*, 1997, 19).

Die „*gegenwärtige Phantasie*“ versteht er als Bindeglied zwischen Wahrnehmung und Begriff. Die „*prospektive Phantasie*“ bezieht sich auf die Entwicklung des Menschen und der Menschheitsgeschichte. Er differenziert zwischen „*ahnender Phantasie*“, als antizipierende Instanz hinsichtlich der nahenden Zukunft, die sich eher emotional dem Subjekt eröffnet, gemeinhin als „Intuition“ bezeichnet wird. Die zweite Form stellt er als die „*planend berechnende Phantasie*“ heraus, die sich darauf ausrichtet, die Zukunft aktiv zu gestalten, indem sie vergangene Erfahrungen aufgreift und versucht, Gesetzmäßigkeiten zu erkennen (wissenschaftlich-analytisches Vorgehen) oder in freier Assoziation mit den Erfahrungen der

Vergangenheit umgeht, diese im „freien Entwurf“ neu kombiniert. Die dritte Variante ist nach *Keller* die der „schöpferisch spielenden Phantasie“, die sich weitgehend von den Schemata der Vergangenheit zu lösen sucht, um eigene Muster in relativer Unabhängigkeit von äußeren Einflüssen zu konstruieren. Der Bereich künstlerischen Schaffens zählt er dazu. Ohne diese Formen der Phantasietätigkeit wäre der Mensch „antrieblos, nicht handlungs- oder entscheidungsfähig“ (*ebd.* 1997, 24).

„Kreativität“ als ein Kernkonzept der Integrativen Therapie orientiert sich an der „heraklitischen“ Grundannahme: „Alles fließt und ist in beständigem Wandel“ (*Petzold, Orth* 1993a). Dabei sind kreative Prozesse immer als ko-kreativ zu verstehen, in denen sich synergetisch Bestehendes in Beziehung setzt, um korrespondierend Neues zu generieren je eingebunden in die bestehenden Kontexte. Der Mensch kann quasi nicht nicht kreativ sein. Dabei kann nicht zusammenhangslos „ex nihilo“ geschöpft werden, sondern das schöpferische Tätigsein ist immer gebunden an die bereits existierende (neuronale) Struktur des Individuums, innerhalb derer es allerdings zu vielfältigen, auch überraschenden (Neu-) Kombinationen und Erweiterungen kommen kann. Menschliches Dasein ist nach diesem Verständnis wesentlich schöpferisches Dasein, somit ist der Mensch an der Entwicklung seiner Selbst (Persönlichkeit- und Identitätsbildung) und seiner Welt immer aktiv beteiligt.

„Kreativität“ ist nach *Petzold* „... ein für die Generativität der Evolution und die Dynamik kultureller Prozesse charakteristischer, also letztlich kollektiv gegründeter Impetus, zwischen vorhandenen Größen (Atomen, Molekülen, Menschen, Gesellschaften, Gedanken, Erkenntnissen, Theorien) Permeationen oder neue Konfigurationen herzustellen, ein Impuls zur ‚Kokreativität‘. Durch sie entstehen synergetische Effekte und vermag der Mensch in kokreativen Aktionen, Vorhandenes (Material, Information, Gedanken, Wissen, Ausdrucksformen der Kunst etc.) in (neue) Beziehungen zu setzen und korrespondierend zu entwickeln. Unter Kreativität kann man deshalb alle Aktivitäten verstehen, die neue Entwicklungen – und das sind zumeist Beziehungskonfigurationen – vorantreiben. Dies gilt schon für die Generativität der Evolution“ (*Petzold* 1971 in *Eisler-Stehrenberger* 1991,131).

Die „Kreativität“ steht je im Lebensweltbezug, dient als Problem lösende Kraft, als Motor der Entwicklung des Menschen und der Menschheit. Sie fließt in sämtliche Bereiche des Lebens ein. Je nach Veranlagung und Ausgestaltung sind die ko-kreativen Akte von unterschiedlicher Schöpfungsintensität. Die Ausprägung kreativen Tätigseins hängt stark vom Milieu und seinen Stimulierungen ab, den anregenden oder feindlichen Qualitäten, in denen sich die „Kreativität“ als Phantasietätigkeit ausleben darf oder durch Bewertungen und Einschränkungen begrenzt und reduziert wird. In einem Milieu, indem Kunst, Poesie und Musik (und auch Spiel) einen festen Bestandteil darstellen, wird es zu anderen schöpferischen Akten kommen als in einer Umgebung, die weites gehend rationalisiert, leiblich reduziert und auf Routinen im Alltag beschränkt bleibt.

Es sind auch pathologische Ausprägungen einer „Phantasie“ zu erwähnen, die sich als schützende Kraft vor zu starken negativen Einflüssen z.B. in psychotischen Zuständen zeigen. Die Phantasie ist in diesem Zusammenhang zwar überlebensnotwendig, jedoch langfristig als dysfunktionale Modalität zu betrachten. Unter therapeutischen Gesichtspunkten wird an anderer Stelle zu zeigen sein, wie die zunächst existenziell anthropologische Kraft zu nutzen sein wird.

„Ein schöpferischer Mensch ist als solcher ein ‚kreatives Medium‘, das kokreatives Miteinander, innovative Kooperation, die gemeinschaftliche Gestaltung eines guten Lebens

mit vielfältigen schöpferischen Ideen und Mitteln ermöglicht“ (*Petzold 1975h in Petzold, Orth 2007*).

1.3. Symbolisierungen und Ritualisierungen als Gestaltung von Welt

Menschliches Zusammenleben ist durchwirkt von **symbolischen** Strukturen.

Der Begriff des „Symbols“ leitet sich von „griechisch *sýmbolon* (Kenn)Zeichen, eigentlich Zusammengefügtes (nach den zwischen zwei Personen vereinbarten Erkenntniszeichen, die, aus Bruchstücken bestehend, zusammengefügt ein Ganzes ergeben)“ (*Brockhaus Bd.21 1991, 517/128*) ab.

Die Notwendigkeit, Wahrnehmungen zu ordnen und sich handelnd in der Welt zu orientieren, haben seit frühesten Zeiten zur Strukturen geführt, die komplexe Wirklichkeit überschaubar und anschaulich werden zu lassen. Aus dem indifferenten Wahrnehmungsfluss, so wie es *Cassirer* in seiner „Philosophie der symbolischen Formen“ postuliert (*Cassirer, 1997*), werden, aus phylogenetischer Perspektive betrachtet, symbolische Fixierungen, die aus der wiederholten Erfahrung stammen und wieder erkennend Orientierung in der Welt ermöglichen. Er weist darauf hin, dass Symbolisierungen Ausdruck des jeweiligen Welterlebens, d.h. Ausdruck der (leiblichen) Wahrnehmung sind. Sie korrespondieren integrativ mit der spezifischen Lebensform des Menschen und konstituieren den Modus der konkreten Lebensgestaltung (vgl. *Cassirer 1997, 209*). *Cassirer* unterscheidet die Sprache, den Mythos, die Religion, die Kunst und die Wissenschaft, wobei sicher weiter Unterteilungen zu finden sind, die „Spiele“ beispielsweise eine eigene Form symbolischer Gestaltungen darstellen.

Turner (1995) hebt hervor, dass „Symbole“ kollektive, als auch individuelle Bedeutungsdimensionen verkörpern. Sie unterliegen einem dynamischen Wandel und bestimmen im besonderen Maße Ziele und Mittel des Handelns (vgl. *Turner, 1995, 32*). „Symbole“ ermöglichen die Strukturierung der Lebenswelt, sind Voraussetzung für Kommunikation und Interaktion. Sie sorgen für eine relative Stabilität, indem sie der Normierung der Wirklichkeitsverhältnisse dienen, somit erst von einer inter-subjektiven, ko-respondierenden (*Petzold 2003a*), d.h. sozial geteilten Wirklichkeit des „Mit-seins“ die Rede sein kann.

„Symbole“ haben kognitive, emotionale und volitive Anteile (*Petzold 2003a*). Sie haben eine in Ko-respondenzprozessen (*Petzold 2003a*) ausgehandelte Oberflächenstruktur gleichzeitig eine individuelle emotional kognitive Tiefenstruktur. Sie stehen je im Kontext einer individuellen Lern- und Erlebensgeschichte und sind somit eingebettet in einen Konnotationsrahmen, der abhängig ist von den konkret leiblich erfahrenen Lebenszusammenhängen, in denen „Symbole“ an Lebensprozessen beteiligt sind.

Symbolisierungen als Objektivationen von Welt dienen der Orientierung und damit der Sinnstiftung. Sie dienen der Selbstvergewisserung, indem sie Sinnstrukturen als anthropologische Notwendigkeit, in „transversalen“ (*Petzold 2003a*) Vollzügen neu schaffen, modifizieren und damit sind sie einem steten Wandel unterworfen. Symbolisierungen stellen Sinnbezüge her und verweisen je auf historisches Gewordensein.

„Der Mensch als kulturschaffendes Wesen ist Schöpfer von Symbolen. Es fasst durch sie in kreativer bzw. ko-kreativer Weise wahrgenommene Wirklichkeit und Weltkomplexität in intersubjektiv zugängliche, bedeutungsgeladene Zeichen, die Zusammenhänge *sinnhaft* verdichten und etwas bewirken“ (*Petzold, 1996a 253*).

Langer differenziert zwischen „diskursiven“ und „präsentativen“ symbolischen Formen. „Diskursive“ Symbole sollen als logische (kausal zusammenhängende) Zeichen, z.B. die Verbalsprache, das Zeichensystem der Mathematik verstanden werden. Sie eröffnen einen analytischen Zugang zur Wirklichkeit. Im Gegensatz dazu weisen „präsentative“ Symbole über sich hinaus. Sie überhöhen alltägliches Sinnverstehen und zeichnen sich durch unmittelbares Erleben von Bedeutung aus. Vor jeder analytischen Zergliederung sind sie eher als Totalität zu verstehen, die als quasi abgeschlossene Systeme zwischen dem jeweiligen Wirklichkeitsausschnitt und dem Selbst als integrierende Qualität vermitteln. In diesem Zusammenhang stehen religiöse und ästhetische Symbolisierungen, die primär an (emotionales) Erleben appellieren (vgl. Langer 1979).

Innerhalb der Integrativen Therapie werden „Symbole“ verstanden als „Repräsentation komplexer, vielschichtiger, manchmal auch widersprüchlicher Wirklichkeit, die Verdichtung vielfältiger szenischer Elemente (Gefühle, Atmosphären, Stimmungen, Wertungen, Bilder, Bedeutungen, Fakten usw.) in einem sinntragenden Zeichen, das denjenigen, die die gleiche Sinnprovinz bewohnen, erschlossen und ´gelesen´ werden kann, und dies um so besser, je mehr das Symbol ihren Erfahrungshorizont anspricht und aktiviert und auf diese Weise Wirkung entfaltet“ (vgl. Petzold 1988t, Petzold, Orth 1993a).

Symbole versuchen nach diesem Verständnis ein „noch nicht Gewusstes“, „nur Erahntes“ zu fassen und in Sinn gestalteter Form zum Ausdruck zu bringen. Dienen sie als „Brücke“ um Bewusstes und Unbewusstes, Vergangenes, Gegenwärtiges und Zukünftiges in einem hermeneutischen Prozess frei zu setzen, generieren sie eine Bedeutungsfülle, als verdichtetes Lebensgeschehen, liegt in ihnen je auch ein prospektiver Aspekt als Zukunftsentwurf (vgl. Petzold, Orth 1993a).

„**Rituale**“ stellen eine spezifische Form von Symbolisierungen dar und beziehen sich auf konkrete Handlungsmodalitäten in relativer Normierung. Diese durchziehen, sozio-kulturell geprägt, das gesamte soziale Leben des Menschen in sehr differieren Ausprägungen, die zum Teil bewusst, zum großen Teil vor- bzw. unbewusst bleiben. Laut Brockhaus ist ein „Ritual“ ein „gleich bleibendes, regelmäßiges Vorgehen nach einer festgelegten Ordnung“ (Brockhaus Bd. 18. 1991, 450). Es handelt sich um gewisse Stereotype, die durch eine „körperlich-expressive“ Seite, die der äußeren Bewegung und eine „symbolisch-semantische“ Seite charakterisiert sind. Sie dienen dazu, Leben miteinander zu strukturieren, vorhersagbar und sinnhaft zu gestalten, wobei auf die Heterogenität und Mehrdimensionalität analog zum Symbol hinzuweisen ist.

„Rituale“ verweisen auf die performative Notwendigkeit, sich leiblich handelnd zur Welt zu stellen. Rituale „wirken als *Inszenierungen des Körpers*, als *symbolische Handlungen*, als *ästhetische Aufführungen* und als *ethisches Geschehen*. Sie werden erzeugt, transferiert und in mimetischen Prozessen gestaltet; sie haben individuelle und gesellschaftliche Tiefenwirkung und sind auf Alterität bezogen; sie gestalten soziale Beziehungen und oszillieren zwischen Konflikt und Integration“ (Gebauer/Wulf 1998, 137).

Es ist zwischen „offiziellen“ und „inoffiziellen“ Ritualen zu differenzieren. „Offizielle“ Rituale sind mehr oder weniger streng normiert und an bestimmte „Rollen“ und „Skripte“ (Petzold 2003a) gebunden, deren semantischer und performativer Horizont relativ klar umschrieben ist.

Die „Rolle“ wird im Verständnis der Integrativen Therapie „durch den sozialen Kontext zugeschrieben, aber auch persönlich ausgewählt, sie ist ein durch Sozialisation vermitteltes Modell, das aber individuell verkörpert werden muss. Sie ist als kognitives Konstrukt kognitiv präsent ... und manifestiert sich als konkretes Verhalten in Aktion und Reaktion mit den

Rollenspielpartnern im sozialen und kulturellen Atom. In einer so verstandenen Rolle wirken Sozialisation und Verkörperung, Vorgabe und Gestaltung, Zuschreibung und Wahl, kognitives Konstrukt und Verhaltensmuster zusammen. Sie sind 'in aktu' nicht zu trennen" (*Petzold in: Petzold, Heuring 2005, 17*).

Es wird zwischen „kategorialen“ und „aktionalen Rollen“ unterschieden. „Kategoriale Rollen“ sind „im Leib“ gespeicherte (verleiblichte) Rollenkompetenzen (Rollenwissen um die Eigenschaften und Inszenierungsbedingungen von Rollen) und „aktionale Rollen“ als „vom Leibe“ vollzogene *Rollenperformanzen* (inszenatorische Umsetzung des Rollenwissens, der Rollenkompetenz im Handeln). In der entwickelten Rollenkompetenz und -performanz zeigen sich die Einflüsse von Sozialisation / Enkulturation und der daraus resultierenden Verkörperungen (vgl. *ebd. 2005, 19/20*). „Skripte“ meinen diesbezüglich die internalisierten Rollenvorgaben, rekurrierend auf ganzleiblich gewirkte und eingeschrieben „Szenengeschichten“ in ihren differenzierten Bezügen im Kontext und Kontinuum mit entsprechenden Attribuierungen (vgl. *Petzold 2003c, Petzold, Heuring 2005*).

„Rituale“ modifizieren sich in Aushandlungsprozessen gesellschaftlich kultureller Veränderung. „Inoffizielle“ Rituale, der Sphäre des Privaten zugehörend, öffnen sich eher individueller Gestaltung und Varianz. Sie sind zum Teil nur einem kleinen Menschenkreis bekannt, spielen bei der konkreten Alltagsgestaltung eine existentielle Rolle, sichern sie Handlungsabläufe und Beziehungsstrukturen.

Darüber hinaus soll von „außeralltäglichen“ Ritualen die Rede sein, die für die Dauer des Ritualhandelns alltägliche Paradigmen suspendieren. Sie situieren sich außerhalb der normalen Ordnung, die allerdings stets auf diese rekurrieren und rückwirkend Einfluss ausüben, indem sie den Alltag erhöhen, möglicherweise erst legitimieren und intentional ausrichten (vgl. *Gadamer 1998*). Sind sie von existentieller Qualität, dienen sie der Konstruktion von über-individuellen Deutungen des Da- und In-der-Welt-seins. Diese können religiös motiviert sein, existieren jedoch auch in säkularer Modalität, innerhalb derer Wirklichkeitsdeutung, d.h. kulturelle Identität, zum Ausdruck kommt. Sie vergegenwärtigen bzw. verkörpern soziokulturelle Sinndeutung und Werteausrichtung leiblich konkret.

Gebauer/Wulf (1998) verorten „Rituale“ zwischen Realität und Imagination, zwischen Erinnerung und Projektion, eingebunden in differierende Referenzrahmen, der Intensivierung emotionaler und sozialer Beziehungen dienend.

Bereits mit frühester Kindheit gestalten Rhythmen und ritualisierte, wiederkehrende Handlungsabläufe die ersten Interaktionen zwischen Eltern und Kind (vgl. *Gebauer/Wulf 1998, 115*).

Das Rituelle ist mit Beginn der Kindheit prägend für unser Leben und die Entwicklung einer komplexen Identität und wirkt „Leib bildend“ auf unser Dasein im Lebensvollzug. Welche Rolle dem „Spielerische“ in diesem Zusammenhang zukommt, wird uns im Weiteren beschäftigen, gerade auch mit Verweis auf therapeutisch heilsames Potenzial rituellen Handelns - die Vielfalt von Ritualen in der Heilkunst aus menscheitsgeschichtlicher Perspektive sei an dieser Stelle nur angedeutet (vgl. *Petzold 2012*).

1.4 Der „Informierte Leib“ als anthropologisches Kernkonzept der Integrativen Therapie

In Tradition des in der Philosophiegeschichte als „Leib-Seele-Problem“ (vgl. *Hasted 1989, Petzold 2009c*) differenziert erörtert, in der traditionellen Psychotherapie als „psychophysisches Problem“ bisher wenig ausreichend wissenschaftlich behandelt,

hat die Integrative Therapie ein anthropologisches Basiskonzept entwickelt, das entgegen allen Reduktionismus eine „materialistisch-monistische Position“ vertritt, „verstanden als ‚Körper-Seele-Geist-Welt-Verhältnis‘, die neurobiologische, leibphilosophische Perspektiven verbindet und die ‚implizierten Dualismen‘ und ‚individualisierenden‘ Tendenzen der Begriffe ‚Körper-therapie‘ oder ‚Psycho-therapie‘ vermeidet. Stattdessen wurde ein Leitbild eines in die ökologische und soziale Welt eingebetteten (*embedded*) Menschen entwickelt, der Mensch-Welt-Verhältnisse erlebniskonkret wahrnimmt, verarbeitet und sich – sie verkörpernd (*embody*) – als ‚Leib-Subjekt‘ konstituiert (Petzold 2009c, 27).

Der „Leib“ wird nach diesem Verständnis immer als „körperlich-lebendig“, „beseelt“ und „geisterfüllt“ verstanden, eingebettet in Kontext / Kontinuum im Sinne Bachtins „Chronotopos“ (vgl. Petzold 2009c, Bachtin 2008), rekurrierend auf die materialistisch-monistische Position, somit „liegen allen Gedanken, Ideen, Gefühlen, Willensakten zerebrale Prozesse mit ihrer materiellen Basis zugrunde, die als biologisches (biochemisches, bioelektrisches) Geschehen zu begreifen sind“ (Petzold 2012f, 304).

„Kreative“ und „spielerische Prozesse“ finden innerhalb dieser Konzeption immer ganzleiblich statt und verweisen auf die physikalischen Wirkprinzipien der Naturgesetze. Durch das in der Systemtheorie beschriebene Prinzip der „Emergenz“ generiert sich „Geistig-seelisches“ aus dem Materiellen und bleibt stets an die materielle Basis (neuronale Strukturen, biophysische Prozesse etc.) gebunden (vgl. Petzold 2009c). Bereits in der Gestalttheorie wurde postuliert, dass die Summe der Teile niemals das Ganze erklären können (vgl. Hartmann-Kottek 2004), es sich quasi um einen qualitativen Sprung handelt und in komplexen Systemen sich „Emergenzphänomene“ in „*unterschiedlicher Komplexität und Dichte*“ auftreten können, die übergeordnete Qualitäten (Trans-Qualitäten, Synergeme, Synthesen, vgl. Petzold 1998a/2007a, 198) hervorbringen (Petzold 2009c, 5).

In diesem Zusammenhang kann von einem Wechselspiel zwischen „Materiellem und Transmateriellem“ gesprochen werden. Alle physiologisch perzipierte Information steht in Interaktion mit den phylo- und ontogenetisch herausgebildeten „sensorischen, motorischen, emotionalen, volitiven kognitiven und sozial-kommunikativen Schemata / Stilen / Narrativen“ (vgl. Petzold 1996a) und findet ihren Niederschlag als „mnestisch archivierte, differentielle Information“ (Petzold 2009c, 11). In komplexen Prozessen der „Mentalisierung“ als „informationale Transformierung“ werden diese leiblich verarbeitet, archiviert und finden ihren Ausdruck in der gewordenen Leiblichkeit, als „informierter Leib“ (Petzold 2004h, 2009c), der sich frei oder beschädigt sukzessiv in Raum und Zeit in der Lebensspanne bewegt (vgl. Orth 1994).

Das Konzept des „Informierten Leibes“ ist notwendig an einen komplexen Bewegungsbegriff gebunden. Leben heißt im heraklitischen Sinne „in Bewegung sein“ (vgl. Petzold, Sieper 2012a) und geht weit über rein „funktionalisierte Lokomotion“ (Petzold 1989h) hinaus, ist sinnhaft und Sinn gestaltend, „sinn geladen und symbolträchtig“ (vgl. Fritsch in Petzold 1989h). Der Bewegungsbegriff schließt als „Grundbewegung des Daseins“ (Gadamer in Petzold 1989h) an die „e-motion“, die nach außen gerichtete Bewegung des berührten, affizierten Leibes“ (Petzold 1989h) an und je die gedankliche Bewegung, die „movement of thought“ (ebd. 1989h) mit ein. Der „bewegte Leib“ ist unter evolutionstheoretischer Perspektive intentional auf den ihn umgebenden Raum gerichtet und situiert im Kontinuum von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Differenzierend zwischen dem „perzeptiven“, dem „expressiven“ und dem „memorativen Leib“ bedarf es „multipler Stimulierungen“, um

in der Lebensspanne eine differenzierte leibliche Identität (vgl. Entwicklungstheorie der IT, *Petzold* 2003a) zu entwickeln.

Ein Zusammenwirken von „Natur“ und „Kultur“ als ein schöpferischer Impetus des Menschen in bewegter Bezogenheit, ist das „Bewegen“ und „Bewegtsein“ im Sinne von „Kommutilität“ (*Petzold* 2009c) immer auch sozial eingebettet und drückt sich in differenzierten „bewegungsaktiven Lebensstilen“ aus, eingeschrieben in die konkrete Leibstruktur des Menschen, neuronale Spuren hinterlassend (vgl. *Grawe* 2004), sich sukzessiv in ko-respondierenden Bewegungsprozessen modifizierend. Wobei unter therapeutischer Folie dem „informierte Leib“ als lebendiges Subjekt in seinen entwickelten, ressourcenreichen, freien wie beschädigten, defizitären, konflikthaften Qualitäten mit Würde und Respekt vor dem „Gewordensein“ betrachtet bzw. begegnet wird, um dort zu „stützenden, aufdeckenden, korrigierenden“ Bewegungserfahrungen (vgl. *Petzold* 1996a) in leiblicher Bezogenheit der Therapeuten-Klienten-Beziehung hin zu wirken. Diesbezüglich bietet das Verfahren einen methodischen Reichtum, der hinsichtlich „spielerischer Bewegung“ an anderer Stelle konkretisiert wird.

2. Das Wesen des Spiels – zur Phänomenologie

Spieltheroretisch ist von einem Definitionsproblem zu sprechen, ist vom „Spiel“ des Menschen die Rede. Scheinbar ein Allerweltswort, aus der eigenen Erfahrung taucht es in mannigfacher Weise auf: das *Kartenspiel* und *Ballspiel*, als *Tanzspiel* oder *Liebesspiel*, als *Spiel* der Wellen am Ufer, als *Spiel* mit dem Feuer etc., unsere Sprache bietet vielfältige Assoziationsmöglichkeiten.

In Anlehnung an *Eichler* (1979) möchte ich den allgemeinen Begriff des „Spiels“ als Gattungsbegriff fungieren lassen. Von dem ausgehend ist das „Spielen“ bzw. das „Spielerische“ als vorgängiges Tätigsein, als Spielverhalten zu verstehen und die „Spiele“ als zu definierende kulturelle Strukturen, d.h. als konkret empirische Symbolisierungen und Ritualisierungen zu differenzieren (vgl. *Eichler* 1979, 130).

Betrachtet man die wissenschaftliche Spieltheorie, so finden sich vornehmlich zwei Ausrichtungen. Zum einen wird versucht das „Spiel“ im Allgemeinen theoretisch zu bestimmen, vornehmlich innerhalb der philosophischen Diskussion (vgl. *Jünger*, *Huizinga*, *Gadamer*, *Buytendijk*, *Fink*, *Seitz*, etc.), zum anderen finden sich theoretische Ansätze innerhalb der Psychologie, Pädagogik und Soziologie, deren primäres Interesse das Spielverhalten des Menschen und dessen Bedeutung und Funktion ist (vgl. *Oerter*, *Mogel*, *Flitner*, etc.) und Ansätze, die beide Richtungen zu verbinden suchen (vgl. *Gebauer/Wulf*, *Callois*).

2.1 Phänomenologische Betrachtung: Das Spiel

„Spielen ist also nicht nur, dass einer mit etwas spielt, sondern auch, dass etwas mit dem Spieler spielt.“ (*Buytendijk* 1933, 117)

Von spielthereoretischer Seite eindeutig festlegen zu wollen, was unter „Spiel“ positiv wie negativ zu verstehen ist, ist schwer möglich, dennoch möchte ich mich dem Wesen des „Spiels“ unter phänomenologischen Gesichtspunkten nähern, im Sinne *Wittgensteins*, um „Ähnlichkeiten“ aufzuspüren, die zwischen den fluktuierenden Phänomenen und Sichtweisen existieren. *Wittgenstein* nennt diese (aus

sprachphilosophischer Perspektive) „Familienähnlichkeiten“ (vgl. *Wittengenstein* in *Gebauer, Wulf* 1998).

Die folgende phänomenologische Zusammenstellung gibt einen Überblick über die wichtigsten Kriterien, um sich dem Phänomen zu nähern. Es ist darauf hinzuweisen, dass es sich um eine selektive Auswahl handelt, wobei angestrebt wurde, eine Schnittmenge wesentlicher Momente auszuwählen, mit Verweis auf die entsprechenden Autoren und eigener Gewichtung, gerade auch im Hinblick auf therapeutisches „Spiel“-Geschehen.

1. Das „Spiel“ zeichnet sich durch das „**Moment der Freiheit**“ aus.

Das „Spiel“ ist grundsätzlich freies Handeln. „Alles Spiel ist zunächst und vor allem freies Handeln. Befohlenen Spiel ist kein Spiel mehr. Höchstens kann es aufgetragenes Wiedergeben eines Spiels sein“ (*Huizinga* 1956, 15). Es liegt dem „Spiel“ kein externer Zweck zugrunde, der Zweck des „Spiels“ ist dem Phänomen inhärent, es wird gespielt des Spielens willens, die Intention des Spielgeschehens bezieht sich einzig auf den Vollzug der Spielbewegung. Nach *Gadamer* eröffnet es die Möglichkeit der „Darstellung des Lebendigseins“ (*Gadamer* 1977, 30) im Allgemeinen.

Im Spielgeschehen vermag das Subjekt sich seines „fixierten Ichs“, d.h. seiner kulturell genormten Muster zu entledigen, um in Verbindung zu einem anderen Selbst zu gelangen, subjektive Unfreiheit zu transformieren und Beziehungen zum „Anderen“ im Innen wie im Außen aufzubauen (vgl. *Seitz* 1996, 192).

Motivationale Fragen und die Konsequenz des Spiels nach Beendigung bleiben an dieser Stelle unberücksichtigt.

2. Das „**Moment der Bewegung**“ charakterisiert das „Spiel“.

Die Bewegung innerhalb des „Spiels“ ist gekennzeichnet durch einen „freien Impuls“, ohne an ein spezifisches Bewegungsziel gebunden zu sein, durch ein rhythmisches Verhältnis des „Hin und Her“ im Bewegungsablauf (vgl. *Gadamer* 1977, 29). Diese Bewegung wird phänomenologisch als intransitives „Gespielt werden“ bezeichnet. „Es spielt sich ab“ innerhalb eines Spannungsverhältnis, einer Situation „Dazwischen“ „zwischen Binden und Gebundensein“ (*Scheuerl*, 89).

Die Spielbewegung ist nur von relativem Gleichgewicht und stellt eine offene Dynamik mit dem Risiko, mit der nächsten Bewegung auch scheitern zu können, dar. Ist sie festgelegt, eindeutig fixiert, endet das Spiel: „denn alles Spiel würde aufhören, an dessen Ende eine voraussehende Gewissheit steht, die identisch mit einer mechanischen Notwendigkeit (ist)“ (*Jünger* 1953, 21). Diese Ambivalenz zeichnet sich auch im Erleben des Spielenden als Erregungszustand ab, welcher sich in einer Form (emotionalen) „Ergriffenheit“ äußert. Nach *Huizinga* drückt der Aspekt der Spannung als innere Bewegung den Sinn und Wert des Spielgeschehens aus (vgl. *Huizinga* 1956, 56). Im Spannungsbogen baut sich das Spielgeschehen auf und sorgt für eine Bindung zwischen Spielendem und Spielgegenstand, die durch die Bewegung das „Spiel“ aufrecht erhält und sich durch ein relatives Maß an Geschlossenheit auszeichnet. Schiller nennt diese die „lebende Gestalt“, die von Grenzen abhängig ist, innerhalb derer sie sich entfalten kann (vgl. *Schiller* in: *Scheuerl* 1990, 94).

3. Ein relativ abgegrenzter Spielrahmen eröffnet eine „**Spiel-Welt**“ des „**Als-ob**“. *Jünger* markiert diesen Raum in raum-zeitlicher Hinsicht, der von einer eigenen Raum-Zeit-Struktur gekennzeichnet ist (vgl. *Jünger* 1953, 92). Die Welt des „Als-ob“ ist zeichnet sich durch das Moment der „Scheinhaftigkeit“ aus (vgl. *Scheuerl* 1990). Die spielerische Interaktion versteht sich als Resultat bzw. Aktivität der Phantasie. Dieses „Spiel“ bezieht sich immer wieder auf ein Spielen „mit etwas“, als ein Spiel mit Symbolisierungen. „Ein Gegenstand ist nur insofern Spielobjekt als es

Bildhaftigkeit besitzt. Die Sphäre des Spiels ist die Sphäre der *Bilder* und damit der *Möglichkeiten* und der *Phantasie*“ (Buytendijk 1933, 129).

Bateson (1955) weist diesbezüglich auf notwendige metakommunikative Aspekte hin, die schon bei höheren Säugetieren realisiert werden und auch bei Säuglingen bereits im ersten Lebensjahr zu finden sind, indem die Vereinbarung gilt: „Das ist ein Spiel“, das heißt, die Handlungen im „Spiel“ bezeichnen nicht dieses, wofür sie sonst stehen (vgl. Bateson 1955). Es wird demnach eine zweite Realitätsebene geschaffen, wobei diese Regel nicht verbal kommuniziert, sondern sich auch nonverbal atmosphärisch ausdrücken kann.

Das Verhältnis der Spielwelt zur sozialen Wirklichkeit und die Bedeutung der „Scheinwelt“ für den Menschen im alltäglichen Vollzug werden besonders noch bei Fragen therapeutischer Prozesse und dessen Transfer in den Alltag von Wichtigkeit sein.

4. Das „Spiel“ vollzieht sich im Erleben „zeitlicher Gegenwärtigkeit“.

Das „Spiel“ evoziert sich gleichsam in einer qualitativen Dimension des Daseinsvollzuges als „erfüllte Zeit“ (vgl. Gadamer 1977, 52). Scheuerl postuliert ein ambivalentes Verhältnis zwischen dem Moment der „inneren Unendlichkeit“ und dem der „Gegenwärtigkeit“ (vgl. Scheuerl 1990, 70/95), einzig den momentanen Augenblick kennend, sich in einer Unabhängigkeit von Vergangenheit und Zukunft wählend. Durch das Element der wiederkehrenden Bewegung wird ein Status von unendlicher Dauer angestrebt (vgl. Seitz 1996, 193). Dem Subjekt ist im Spiel die Zeit nicht als sukzessives, lineares Voranschreiten bewusst, sondern scheint sich im gegenwärtigen Erleben quasi zu transzendieren, so dass der Spielende zwischen dem Selbst und dem Spielgeschehen nicht differenziert, sich als Teil eines Gesamtvollzuges erfährt, als „zeitenthobenes Schweben“ (Scheuerl 1990, 100) mit der Tendenz zu unendlicher Wiederholung.

5. Das Spielgeschehen folgt inhärenten „Regeln“.

Die Spiel-Struktur unterscheidet sich hinsichtlich ihrer Ordnungsmodalitäten formal und inhaltlich von der alltäglichen Ordnung des „Nicht-Spiel“ durch ein mehr oder weniger klar definiertes Reglement (vgl. Huizinga 1956). Die Spiel-Regeln objektivieren sich in der faktischen Spielstruktur. Sie sind für die Kontinuität des Spielverlaufs notwendig, dienen dem gelingendem Aufrechterhalten des Spiels, indem sie die Verhaltensnormen des Spielrituals ausdrücken und legitimieren. Gadamer bezeichnet die Regel als die „hermeneutische Identität“ (Gadamer 1977, 32) im Spielvollzug. Nach einer selbstreferentiellen Logik funktionierend sorgt sie für Kontinuität. Die Regel erst ermöglicht es, das „Spiel“ „als etwas“, das sich im kulturhistorischen Kontext lokalisiert, zu definieren. Das „Spiel“ ist zwar frei, sogar: „im höchsten Grade frei von Zwang, aber keineswegs frei von Gesetzen“ (Schiller 2000, 82), jedoch zugleich an den Spielenden in seiner Welt gebunden. Es kann Formen entwickeln, die sich, zum Teil auch ohne schriftliche Fixierung, über Jahrhunderte tradieren und dabei mehr oder weniger modifizieren.

6. Das „Spiel“ versteht sich als „Interaktion“ des Spielenden mit der „Mit-Welt“ bzw. dem „Anderen“.

Gadamer verweist explizit auf den Beziehungsaspekt. Das „Spiel“ vollzieht sich primär in der Bezogenheit auf den „Anderen“ der Mit-Welt. Um scheidende Differenzen zu überbrücken, sich anzunähern, setzt es immer kommunikatives Handeln voraus: „das Spielen immer Mitspielen verlangt; ... das Spiel auch in dem Sinne ein kommunikatives Tun ist, dass es nicht eigentlich den Abstand kennt zwischen dem der spielt, und der sich dem Spiel gegenüber sieht“ (Gadamer 1998, 31). Selbst dort, wo es sich um ein individuelles „Spiel“ handelt, mit dem Selbst oder der dinglichen Umwelt muss auch in diesem Fall von einem interaktiven Handeln mit einem „Gegenstand“ materiell wie mit immateriellen „Ideen“ die Rede sein, als eine Form

der Auseinandersetzung mit der Welt (vgl. Oerter 1993), in das der imaginäre „Andere“ als stets anwesend begleitende, verinnerlichte Instanz, wenn auch fiktiv, einfließt.

Somit lässt sich das „Spiel“ aus phänomenologischer Perspektive als ein spezifischer Modus des Wirklichkeitszugangs und –erlebens ansehen. Im „Spiel“ ist der Mensch in einer existentiellen Sphäre, in der die Alltagswirklichkeit in den (legitimierenden) Hintergrund gerät. Imagination und Phantasie lässt Welten entstehen, die in sich sinnhaft, zu veränderten Erfahrungsweisen führen kann. Menschliche „Haltungen“ als Konglomerat von Einstellungen, Weisen des Erlebens, Denkens und Handelns, Wünsche etc., kommen in den Spielen zum Ausdruck.

Das „Spiel“ steht in der Ambivalenz zwischen transitiv aktiver Gestaltung und intransitiver passiven sich Vollziehens, evoziert einen schwebenden Zustand des „Dazwischen“, in den sich die Spielenden Eingewoben und mehr oder weniger „ergriffen“, d.h. emotional involviert erleben. Im günstigen Falle führt das „Spiel“ in einen Zustand des „Flow“ (Csikszentmihalyi 1990), eines konzentrierten Erlebens intensiver innerer Beteiligung (mit spezifischen physiologischen Erscheinungen im Gegensatz zum Aktivierungsniveau in alltäglich Bezügen korrespondiert vgl. Hüther 2009). Diese Zustände verweisen jedoch bereits auf das „Spielerische“ als anthropologische Qualität des Menschen und soll weiterführend angeschaut werden.

„Wenn das Spiel frei und doch begründet ist, wenn es geschieht und doch gemacht ist, wenn es scheinhaft und doch real wirkt, so bedeutet dies nichts anderes, als dass das Spiel seine eigene Antithese in sich birgt, es ist Ernst, Wirklichkeit, Arbeit und Spiel in eins – ein ‚Urphänomen‘“ (Seitz 1996, 200).

2.2 Kreativität und das „Spielerische“

An dieser Stelle möchte ich mich dem „Spielerischen“ des Menschen nähern und fragen, um was es sich handelt, wenn von einem „spielenden Menschen“, dem „Spielerischen“ als Habitus des „In-der-Welt-seins“ die Rede ist. Dabei soll es eben nicht um dieses oder jenes konkrete Spiel gehen, sondern um die anthropologisch angeborene Qualität des „Herumspielens“, die als spielerisches Verhalten sämtliche Handlungsvollzüge des Menschen betreffen kann (vgl. Eigen 1996).

Das „Spielerische“ ist eine schwer quantifizierbare Größe und lässt sich als vage Kategorie nur umkreisen, schwerlich konkret fassen. Bereits in der Tierwelt taucht es als „spielerisches Verhalten“ auf und selbst der Evolution wird ein „Spiel der Natur“ unterstellt, in zufälligen, spontanen Entwicklungen Neues zu kreieren (vgl. Miller-Kipp 2005).

Als ein flüchtiges Moment kann „das Spielerische“ als ein qualitativer Aspekt einem spezifischen Verhalten eigen sein. Das „Spielerische“ zeigt sich in einer besonderen Haltung, sich neugierig seiner Umgebung zu öffnet, mit den Gegebenheiten frei zu experimentierten. Oft wird es in den Bereich zwischen „Rationalisierung“ und „Rausch“ angesiedelt (vgl. Seitz 1996), als einen Habitus, der sich der bewussten Kontrolle sukzessiv in einem sehr individuellen Kontinuum entzieht.

Es bedarf eines gewissen geschützten und zugleich freien, d.h. wenig strukturierten Handlungsrahmens, damit es sich ungestört vollziehen kann. Das „Spielerische“ ist „unberechenbar, nicht machbar“ (Stenger 2005, 233). Es muss entstehen und es bedarf einer gewissen Erwartungs- und Handlungsspannung, die sich in performativen Dynamiken zeigt, dessen Sinn erst entsteht, indem es leibhaftig geschieht und oftmals zunächst unbewusst bleibt. Stenger weist darauf hin, dass

sich durch das „Spielerische“ im Handeln ein semantischer Überschuss zeigen kann, eine Sinnliche evoziert wird (vgl. *Stenger* 2005), an die Imaginationsfähigkeit und Phantasietätigkeit des Menschen anknüpfend. Freies Imaginieren stellt demnach ein „spielerisches“ Umgehen mit mentalen Strukturen dar.

Das „Spielerische“ soll als begleitendes Moment schöpferischen Tätigseins angesehen werden, die zur Verfügung stehenden Elementen frei ins Interagieren zu bringen. Im Ergebnis offen und zweckfrei vollzieht sich das „Spielerische“, nicht an besondere Spielstrukturen gebunden, sondern kann auch als flankierende Erscheinung im alltäglichen Handlungsvollzug entstehen (das spielerische Kritzeln auf dem Blatt, das spielerische Schwingen des Besens etc.).

Das „Spielerische“ stellt demnach einen bestimmten Modus, sich der Welt hinzuwenden und mit ihr auseinander zu setzen, dar. *Harten* (1997) weist darauf hin, dass es sich um die Fähigkeit handelt „sich von habitualisierten und routinierten Denk- und Wahrnehmungsweisen frei zu machen und der Erfahrung des Neuen, Unbekannten, Unbewohnten und Fremden zu öffnen“ (*Harten* 1997, 23).

Es soll von einem Ähnlichkeitsverhältnis bzw. wechselseitigen Verhältnis zwischen dem „Kreativen“, wie es definiert wurde, und dem „Spielerischen“ des Menschen gesprochen werden, wobei nicht jedes „spielerische“ Verhalten ein kreativer Akt ist. Andersherum unterstützt das „spielerische“ Umgehen mit Idee, Materialien, Bewegungen etc. kreative Entstehungsprozesse.

„Kreative“ Prozesse werden im Allgemeinen (in Anlehnung an Dewey und Pointcaré) in folgende Phasen unterschieden (vgl. *Harten* 1997):

1. die Phase der *Präparation*: das Definieren von Problemen, Sammeln von Informationen, Entwerfen von Hypothesen;
2. die Phase der *Inkubation*: Phase der „heuristischen Regression“, der unbewussten Verarbeitung, die Lockerung der Ich-Funktionen, um Ideen und Einfälle zum ‚Fließen‘ zu bringen;
3. die Phase der *Illumination*: die Auswahl neuartiger Einfälle und die ‚Entdeckung‘ möglicher Lösungen;
4. die Phase der *Evaluation*, *Verifikation* oder *Elaboration*: die Folgen eines Einfalls werden betrachtet und einer Prüfung unterzogen;
5. die Phase der *Annahme* einer neuen Idee oder Lösung: möglicherweise deren ‚Kanonisierung‘
6. die Phase der *Umsetzung*: die weiteren Entwicklungen initiieren kann,

Anhand dieses „kreativen Prozesses“ wird deutlich, wie sehr es eines „spielerischen Umgangs“ besonders in der „Phase der Inkubation“ bedarf, um zu schöpferischen Akten zu gelangen. Es gleicht einer diffizilen Suchbewegung. Dieses setzt die Fähigkeit voraus, Mehrdeutigkeiten, Spannungen, Widersprüche und Konflikte auszuhalten, die mit dem „Verlassen fester Denk- und Wahrnehmungsschemata einhergehen“ (*Harten* 1997, 24). *Gadamer* bezeichnet es als „Vorstoß in unbekannte Gefilde“ (*Gadamer* 1998). Gehört es, wie im ersten Teil dargestellt, zur existentiellen Grundausstattung des Menschen, werden in der Kreativitätsforschung Kriterien beleuchtet, die eine kreative Persönlichkeit ausmachen: z.B. Sensibilität für Probleme, Gedankenflüssigkeit, Beweglichkeit / Flexibilität, Originalität, Neudefinitionsfähigkeit, Ausarbeitungsfähigkeit (vgl. *Eisler-Stehrenberger* 1991). Diese können in ähnlicher Weise in Beziehung zum „spielerischen“ Habitus gesetzt werden und aktualisieren sich in Bezügen, in denen automatisierte Handlungskonstrukte zugunsten einer

variablen, offenen Handhabe gelockert werden. Dieses kann sich ganz nebenbei in Alltagshandlungen vollziehen, wobei sich die funktionale Verrichtung einer Handlung qualitativ eingefärbt anreichert. Oft sind in den begleitenden „spielerischen“ Habitualisierungen subtile Aussagen über das Selbst und seine Welt vorhanden (vgl. „movement produced information“ *Petzold* 2003a). In therapeutischen Prozessen dienen sie aus hermeneutischer Perspektive Verstehensprozessen und führen in Bereiche lebensgeschichtlicher Sinnstrukturen.

2.3 Mimesistheorie

„Spiele sind mimetische Welt“ (*Gebauer/Wulf* 1998, 187)

Der Begriff „Mimesis“ ist abzuleiten von griechisch „mimeisthai“: nachahmen, darstellen, portraitieren (vgl. *Brockhaus* 1991 Bd. 14, 617). Mimetische Phänomene sind so alt wie die Menschheit selbst. *Huizinga*s zentrale These lautet gar, dass das Spiel, als ursprünglich mimentisches Handeln, den Beginn der Menschheits- und Kulturgeschichte darstellt, der Mensch von jeher „die Ordnung der Natur so, wie sie ihm bewusst geworden ist“ (*Huizinga*, 1956, 22/23) mimetisch spielerisch dargestellt hat.

Dimensionen „mimetischen Handelns“ lassen sich nach *Gebauer/Wulf* (1998) wie folgt zusammenfassen:

1. Mimesis ist an den Aspekt des praktischen Handelns gebunden unter Beteiligung von praktischen und körperlichen Wissen.
2. Es werden durch Rückgriff auf bereits erworbenen Handlungsschemata Symbolwelten wiederholend konstruiert.
3. Mimetische Welten zeichnen sich durch ein Verhältnis der Ähnlichkeit aus, durch sinnlich vermittelte Bezugnahme werden sie korrespondierend gedeutet.
4. Mimetisches Handeln ist Deutung einer bereits vor-interpretierten Welt. Einzelne Sinnstrukturen werden aus dem Kontext selektiert und stehen zur Disposition, um affirmativ aufgegriffen und bestätigt oder kritisierend verändert zu werden.
5. Der mimetische Raum konstituiert sich als ein ‚Dazwischen‘, erzeugt durch ein eigenes Symbolsystem.
6. Die ästhetische Qualität bedingt sich aus der Kraft erzeugter Bilder, die eine neue Ordnung (Zwischenbildlichkeit) schaffen und je Referenzrahmen ein mehr oder weniger eigenständiges, semantisches Feld begründen.
7. Mimetische Systeme können instrumentalisiert werden, indem ihre Botschaften für politische Ziele, Ideologien, persönliche Interessen genutzt werden.
8. Soziale Prozesse sind als mimetisch zu bezeichnen, indem Wahrnehmungen, Verhaltens- und Denkweisen an gesellschaftlich prä-figurierte Muster angeglichen werden, um so die soziale Ordnung und das Zusammenleben zu ermöglichen.
9. Mimesis unterscheidet sich von ‚Mimicry‘, indem es sich um relativ freie Verarbeitungs- und Modifikationsprozesse handelt, anstatt täuschende Anpassung.
10. Mimetische Symbolisierungen können in fixierte Formen übergehen und werden zu kulturell tradierten Gut (z.B. Literatur).
11. Es wird stets eine Kluft zwischen der empirischen und der mimetischen Welt postuliert, wobei diese je Wertung als Möglichkeit der Darstellung, Abbildung, Wiedergabe, als auch als Möglichkeit der Täuschung, Weltflucht, der Illusion betrachtet werden kann. Wobei je der Referenzrahmen zu betrachten bleibt: „Die totale Ausdehnung der Mimesis ist zugleich ihr Ende“ (*Gebauer/Wulf* 1998, 437).

Für unsere Fragestellung von Interesse sind Prozesse der Annäherung an Sinnstrukturen, die sich in symbolischen Bezügen in ein komplexes, pluriformes Geflecht (*Petzold* 2003a) aus Vergangenem, gegenwärtigen Erleben und

prospektiven Entwürfen in Lebensprozessen zeigen und für therapeutisches Handeln maßgeblich sind.

3. Das Spiel in der Entwicklung des Menschen und der Menschheitsgeschichte

Es soll folgend der Frage nachgegangen werden, warum der Mensch spielt und in welcher Beziehung das „Spielerische“ zur Entwicklung des Menschen steht.

Die psychologischen Theorieansätze sollen hier nur skizzenhaft angedeutet werden, um folgend zu erörtern, welche Rolle das „Spiel“ und das „Ludische“ am Menschen bezüglich der Selbst- und Weltgestaltung einnimmt.

3.1 Die Entwicklung des Menschen aus dem Spielerischen heraus: Psychologische Betrachtung

Biologistische Erklärungsansätze stellen Korrelationen zwischen dem instinktgeleiteten Triebverhalten und dem Spiel des Menschen an, als Überleben sichernde Funktion. Für *Groos* (1899) ermöglicht das Spiel die „Instinktunsicherheit“ des Menschen zu kompensieren, dient dem Organismus zur allgemeinen Anpassung an die Umwelt. *Buytendijk* sieht das Spielen aus der Betätigung angeborener Lebenstribe als elementares Bedürfnis, dient es dem „Lustgewinn“.

Die „*Kraftüberschuss-Theorie*“ (*Spencer* 1865) versucht psychologische und biologische Überlegungen zu verbinden. Aus einem Übermaß an Kraft dient das Spiel der Entladung überschüssiger Energien und dem Erleben von Können und Kompetenz. Nach *Lazarus* (1883) spielt der Mensch, um zu regenerieren, außerhalb einer eigenen Zweckbestimmung.

Neuere physiologische Ansätze verbinden ihre Sicht auf das Spiel mit evolutions- und lerntheoretischen Annahmen. Nach *Eichler* hat sich das Spiel phylogenetisch parallel zum „explorativen Neugierverhalten“ entwickelt, welches von existentieller Lebensnotwendigkeit ist und über reine Anpassungsfunktionen hinaus zu (neugieriger) Auseinandersetzung und zur aktiven Gestaltung der Umwelt führt. Dabei sieht es das spielerisch explorative Verhalten des Menschen als „leitendes Prinzip menschlichen Handelns“: „Spiel ist jenes probierende Verhalten, das zu neuen Problemlösungen beim Tier, beim Menschen zur Konstruktion einer weitgehend von natürlicher Umwelt abgehobenen gesellschaftlichen Wirklichkeit führt; es ist Kreativität per se“ (*Eichler* 1979, 113). Er grenzt sich explizit von behavioristischen Theorien ab, Spielverhalten auf Reiz-Reaktions-Mechanismen zu reduzieren, indem er den aktiven Aspekt des Subjekts betont. Mentalen Strukturen werden aufgebaut, um aktive, nicht nur reaktive Handlungsfähigkeit zu entwickeln.

Aus *psychoanalytischer* Sicht dient das Spiel der Angstabwehr, dem Wunsch, einer unbefriedigend empfundenen Lebensrealität entfliehen, um tabuisierte Impulse (aggressive / libidinöse Bedürfnisse) ausleben zu können (vgl. *Freud* 1908 in *Oerter*, 175). In diesem Zusammenhang spielt die „*Katharsishypothese*“ eine Rolle, indem dem Spiel eine trieblösende Qualität zukommt und es Angstzustände mildert. Auch in psychoanalytischer Tradition stehend, allerdings die reduktionistisch defizitäre Sicht verlassend, spricht *Winnicott* von einem „intermediären Raum“, der das Spielgeschehen konstituiert. Das Spiel deklariert er als Universale, als Akt des

Hervorbringens von „Übergangsphänomenen“, die es dem Individuum ermöglichen, Erfahrungen innerer und äußerer Realität miteinander in Beziehung zusetzen, innerhalb eines (lebenslänglichen) Spannungsbereiches, der das Erleben der eigenen Identität in kultureller Normierung ermöglicht und sich im Erwachsenenalter als kreative Tätigkeit (z.B. in der Kunst) äußert (vgl. Winnicott 1995).

In *kognitionspsychologischer Perspektive* steht das Spiel im Zusammenhang mit der Entwicklung kognitiver Strukturen durch die strukturbildenden Prinzipien der „Akkommodation“ und „Assimilation“. Piaget siedelt das Spiel im Bereich assimilierender Tätigkeit an, als wiederholendes Prinzip zur Übung entwickelter kognitiver Schemata (vgl. Piaget 1996). In Anlehnung an sein Phasenmodell zur kognitiven Entwicklung differenziert Piaget drei Phasen des Spiels: in den ersten Monaten bis zum zweiten Jahr herrscht das „Übungsspiel“ vor, als Probieren und erfahren der Beschaffenheit und Funktionsmöglichkeiten der Dinge aus der Umwelt; vom zweiten bis zum siebten Jahr das „Symbolspiel“, danach gewinnt das „Regelspiel“ an Bedeutung.

Handlungstheoretisch rekuriert das Spielverhalten auf allgemeine Wahrnehmungs- und Handlungsmuster, denen metatheoretisch ein „übergeordneter Gegenstand“ als handlungsmotivierendes Prinzip („inner working model“) zugrunde liegt, in dem eine spezifische Daseinsthematik des Individuums thematisiert und ausgedrückt wird (vgl. Oerter 1999, 181). Die Handlungsmotive müssen dem Individuum nicht bewusst sein, sondern manifestieren sich zumeist vor- und unbewusst. Das Spiel, als Thematisierung des Daseins, fungiert als Bewältigung der eigenen Existenz. Durch spielerischen Nachvollzug eben dieser Daseinsproblematik, die sich nicht nur negativ konfliktrüchig darstellen muss, wird die Möglichkeit zu transformativer Entwicklung gegeben. Durch symbolisch ritualisierte Selbstaktualisierung findet Selbsterhöhung, was auch Rückzug und Vermeidung aus der Konfliktsituation bedeuten kann, und Problemlösung und Selbsterweiterung gleichermaßen statt (*ebd.* 1999, 182).

Ökologische Ansätze gehen von multidimensionalen Faktoren der Interdependenz von Individuum und Umwelt aus: emotional-kognitive, interaktiv-soziale, soziokulturell, historische Dimensionen greifen ineinander, so dass das Spiel hinsichtlich seiner Bedeutung als individuelle und soziale Handlungs-, Umgangs- und Kommunikationsweise in spezifischen „Spiel-Umwelten“ betrachtet wird. Wobei das Spiel die individuelle und kulturelle Entwicklung befördert, als evolutionäres Prinzip fungiert (vgl. Oerter/Montada 1987, 94). Diese hebt sich von rein repräsentativen Interpretationen, z.B. der „Konflikt-Enkulturationstheorie“ nach Sutton-Smith, innerhalb derer die Gesamtgesellschaft im Spielen symbolisch reduziert nachgebildet wird. Das Spielen im Dienste der Sozialisation steht, um bestehende Interaktionsmuster und Machtbeziehungen zu erlernen.

Weiterführend soll das „Spielen“ als spezifische Form der Auseinandersetzung und des In-der-Welt-Seins verstanden werden, wobei es sich um ganzleibliche Erfahrungen handelt, in denen, Oerter (1999) folgend, Daseinsthematiken zum Ausdruck kommen, die im Lauf der Biografie von stetem Wandel begriffen sind. Die „Spiele“ sind als leiblicher Daseinsvollzug Qualitäten von „Erfahrung“, die insbesondere durch ihre emotionale Dichte, neuronale Spuren hinterlassen. Damit haben sie Konsequenzen über das Spielgeschehen hinaus, abhängig von je individuellen Bewertungen und verknüpfen sich mit Erfahrungskomplexen außerhalb des Spiels.

3.2 Die Entwicklung des Menschen aus dem Spiel: Entwicklungspsychologische Perspektive

Analog zu den psychologischen Erklärungsansätzen lassen sich Kategorisierungen verschiedener Spielformen nachvollziehen, die im Laufe der Ontogenese durchlebt, „durchspielt“ werden.

Anknüpfend an die Persönlichkeitstheorie und Entwicklungspsychologie wie sie in der Integrativen Therapie als eine „Psychologie über die Lebensspanne“ konzeptionalisiert wurde (vgl. *Petzold* 2003a) kann gesagt werden, dass das „Spiel“ und das „Spielerische“ bei der Entwicklung einer differenzierten Persönlichkeit eine wesentliche Rolle spielt.

Entwickelt sich die Persönlichkeit des Menschen in seinen Dimensionen: „Selbst“, „Ich“ und „Identität“ durch Beziehungen, in „intersubjektiver, relationaler Bezogenheit“ auf den „Konvoi“ (*Petzold* 2003a), der Menschen in den wechselnden Umgebungen und Beziehungskonstellationen in Kontext und Kontinuum. Durch Prozesse der Selbst- und Fremdattribuierung entsteht, sich stetig modifizierend, ein Bild von sich selbst, eine differenzierte Identität. Identitätsbildung bedeutet auch die Ausbildung verschiedener „Rollen“, gebunden an „Skripte“ als Handlungskonzepte, die in den verschiedenen Lebensbezügen aktualisiert werden. „Atmosphären“, „Szenen“ und „Episoden“ werden in den Selbst- und Fremdbezügen ganzleiblich archiviert und lassen ein komplexes Geflecht von „Narrationen“, als flüssige Erzählungen aktualisierter, lebendiger Lebensbezüge und auch „Narrative“ als verfestigte Konstrukte, Skripte, Lebensstile entstehen.

Das „Spiel“ stellt besonders in den ersten Jahren einen maßgeblichen Modus des Weltzuganges und der Wirklichkeitserfahrung dar, bleibt aber bis ins hohe Alter als Qualität des Selbst- und Welterlebens erhalten, in denen „Narrationen“ entstehen und zirkulär zu neuen, veränderten „Narrationen“ führen können. Dieses zu befördern ist Teil therapeutischer bzw. humanitärer Bildungs- und Kulturarbeit (vgl. *Petzold* 2012).

Die im Prozess der Identitätsentwicklung sich zeigenden Spielformen sollen an dieser Stelle nur knapp umrissen werden. *Oerter, Montada* (1987) unterscheiden sechs Formen des Spiels, die sich sukzessiv aufeinander aufbauen, dem Erwachsenen jedoch in all seinen Bezügen innerhalb seiner individuellen „Spielbiografie“ zur Verfügung stehen und in therapeutischen Prozessen genutzt werden können. Sie sind dabei immer über das Spielgeschehen hinaus in eine komplexe Lebenssituation verankert und mit Lebensthemen verknüpft.

- 1.) Das „*Sensumotorische Spiel*“: Spiel mit Körperbewegungen und Gegenständen der nächsten Umgebung (erstes und zweites Lebensjahr);
- 2.) Das „*Informationsspiel, Explorationsspiel*“: Spiel im Sinne von Erforschen der Gegenstände in der Umgebung;
- 3.) „*Konstruktionsspiele*“: Gegenstände werden genutzt, um einen Zielgegenstand herzustellen;
- 4.) Das „*Symbolsspiel, Fiktionsspiel*“: Umdeuten eines Gegenstandes in einen anderen „als-ob“, um damit eine Spielsituation zu gestalten;
- 5.) „*Rollenspiele*“: Zusammenspiel in fiktiven Rollen als „soziodramatisches Spiel“ (ebd. 1987, 218);
- 6.) „*Regelspiele*“: Spiele verlaufen nach festgelegten Regeln, z.B. Wettkämpfe, Gesellschaftsspiele etc.

Diese Spielformen bestimmen auch die Spiele der Erwachsenen, wobei *Oerter* (1999) darauf hinweist, dass sich diese Spiele im Erwachsenenalter oft in reduzierter bzw. modifizierter Form finden lassen. Eine Entwicklungslinie ist die Modifikation bzw. Verschiebung in die Bereiche „Sport“ und „Kunst“ bzw. „Religion“. Die modifizierten Spielformen entstehen aus einem ähnlichen Bedürfnis wie die der Kinder. Sie dienen der Selbstvergewisserung, dem Ausdruck „übergeordneter Bedürfnisse und (Lebens-)Themen“ (vgl. *Oerter* 1999). Die bislang unverbundenen und daher unverstandenen Teile seiner (ob Kind oder Erwachsener) Erfahrung werden zusammengefügt. Als integrierendes Medium dienen sie der Sinnschöpfung und dem Sinnverstehen, um dadurch sukzessiv Identität zu stiften. Insuläre und unverstandene, episodische Erfahrungen bilden im Spiel ein neues Ganzes, als eine neu geschaffene Realität. Somit stellen sie eine neue auch modifizierte Selbst-Umwelt-Erfahrung dar und knüpfen an die Vorstellung vom sich selbst bildenden Menschen im Lebensvollzug an (vgl. *Petzold, Orth* 1993a). Je differenzierter die Spiele ausfallen so komplexer können Erfahrungszugänge zum Selbst und zur Welt sein. Für therapeutische Zusammenhänge wird von Interesse sein, sich die „Spielbiografie“ anzuschauen, bevorzugte oder abgelehnte, erinnerbare Spiele oder vergessene Zonen zu betrachten. In all diesen Spielformen liegt ein (heilsames) Potenzial, an für die aktuelle Lebenssituation wesentliche Themen (und damit an Gefühle, Gedanken, Wünsche, etc.), die oft auf Konfliktreiches zurückweisen, anzuknüpfen.

Innerhalb der Integrativen Therapie ist besonders von Bedeutung, das „Spiel“ hinsichtlich der Förderung der „Ko-Kreativität“ und unter salutogenetischen Aspekten zur Förderung von „Resilienz“ zu betrachten. Es setzt an vorhandene Ressourcen an und ermöglicht es, Potentiale, als bisher ungenutzte, wenig entwickelte Möglichkeits- und Fähigkeitsqualitäten aufzuschließen und ins „performative Bewusstsein“ zu bringen, um sie zur „Lebensstilerweiterung“ sinnstiftend verfügbar werden zu lassen (vgl. *Petzold, Müller* 2004c).

„Unter Spielkultur ist die spezifische Ausformung des natürlichen (bei Mensch und Tier vorfindlichen) Impulses zu spielerischer Aktivität im mikro-gesellschaftlichen (Familie, Nachbarschaft), meso- (Schicht) und makogesellschaftlichen Rahmen zu sehen, durch die Art und Weise, wie Alters-, Geschlechter-, Status- und Schichtdifferenzen, wie Leiblichkeit, Emotionalität, Intelligenz, Phantasie, Geschicklichkeit, wie Kommunikation, wie weiterhin Normen, Werte, Traditionen, Ideologien – etwa über Gewinnen und Verlieren – zusammenwirken. Die Synergie all dieser Faktoren macht die Charakteristik familiärer, schulischer, schichtenspezifischer Spielkultur aus. Ihre Beeinflussung und Veränderung im Sinne einer Bereicherung defizitärer oder Modifikation toxischer Spielkulturen durch therapeutische und agogische Maßnahmen muß als ein gewichtiges Ziel von Kinder-, Familien- und Soziotherapie angesehen werden“ (*Petzold* 1969c).

Das weite Feld der medialen Spiele, Computerspiele, Spielkonsolen etc., die bei vielen Erwachsenen, aber auch bereits bei Kindern zum Teil extreme Auswüchse einnehmen und suchtartige Verhaltensweisen nach sich ziehen können, oft verbunden mit der Reduzierung ganzleiblicher Erfahrungen und sozialem Rückzug, soll an dieser Stelle nicht weiter diskutiert werden, stellt aber gerade auch vor meinem familientherapeutischen Hintergrund eine wichtige kulturelle Problematik und Aufgabe dar.

3.3 Kulturentwicklung und Spiel: Selbst- und Weltgestaltung

„Es ist niemals nur eine fremde Welt des Zaubers, des Rausches, des Traumes, zu der der Spieler, Bildner oder Beschauer hingerissen ist, sondern es immer noch die eigene Welt, der er eigentlich übereignet wird, indem er sich tiefer in ihr erkennt“ (Cassirer 1997, 138).

Nach Gebauer/Wulf bringen „Spiele“ die „organisierenden Prinzipien der jeweiligen Gesellschaft zum Ausdruck“ (Gebauer/Wulf 1998, 198). Für Huizinga steht das „Spiel“ grundsätzlich am Beginn der Menschheitsgeschichte, als bestimmende Qualität kultureller wie individueller Entwicklung (vgl. Huizinga 1956, 11).

Es soll allgemein zwischen dem Ausdrucks- und Gestaltungs- bzw. Entwicklungscharakter hinsichtlich des „Spiels“ unterschieden werden. Zum einen werden existierende Strukturen durch mimetische Prozesse im Spiel verdichtet sichtbar und damit verstehbar. Zum anderen werden in Spielprozessen kulturelle und individuelle Entwicklungen vorangebracht und sind notwendiger Teil jedes evolutiven Prozesses (vgl. Müller-Kip 2002). Sie finden zum Teil in spezifischen Bereichen der Gesellschaft unter standardisierter Vorgabe zielführend statt, denkt man z.B. an Unternehmensentwicklungen.

Callois differenziert Formen des „Spiels“, die als „metastrukturelle Prinzipien“ des Weltzuganges für die Organisation von Gesellschaften und von Spielen gleichermaßen gelten:

„...den Ergeiz, lediglich auf Grund eigenen Verdienstes in einem geregelten Weltkampf (agôn) zu siegen, die Ausschaltung des Willens zugunsten einer ängstlichen und passiven Erwartung des Schicksalsspruches (alea), die Neigung, in eine fremde Rolle hineinzuschlüpfen (mimicry), und schließlich das Streben nach Rausch (ilinx)“ (Callois 1958, 53). Diese Haltungen tauchen in verschiedenen Modalitäten auf, die er auf zwei Grundantriebe des Menschen zurückführt: „paida“ als grenzenloses, unkontrolliertes, gleichsam ekstatisches Verhalten und „ludus“, dem entgegen als kontrolliert und strukturierte Handlungsweisen (vgl. ebd. 1958).

Für Fink ist das Menschenspiel eine symbolische Handlung und dient der Sinnvergegenwärtigung von Welt und Leben (vgl. Fink 1960).

Die Spielwelt bringt Interpretationsmodi und damit Sinnstrukturen materiell leiblich zum Ausdruck, um den Zustand und Zugang zur jeweiligen Wirklichkeit symbolisch zu erhellen, quasi als diagnostische Methode, meta-kommunikativ, um bestehende Deutungsweisen zur Anschauung zu bringen (vgl. Bateson 1985).

Seitz spricht von Symbolisierungen des „Unsagbaren“, „ungegenständlicher Dinge“, die etwas vorstellbar machen sollen, was innerhalb des alltäglichen Systems nicht zum Ausdruck gelangt, da die existierenden Ordnungs- und Symbolisierungsstruktur der sozialen Welt (bislang) kein adäquates Darstellungsmuster bereitstellen konnte. Damit sind Qualitäten emotionalem Erlebens und Denkens gemeint, die aus der Erfahrungswelt des Alltags stammen, jedoch in eigener Weise verarbeitet einer spezifisch anderen Symbolisierung als die des Alltäglich-konventionellen bedürfen (vgl. Seitz 1996). Die Spiel-Sphäre konstituiert sich nach dieser Vorstellung als ein Ort des „Dazwischen“, gleich einer Schwellensituation zwischen „unsichtbarer“ (innerpsychischen) und sichtbarer Welt.

„Das Spiel als ein Medium der Erinnerung, der körperlichen Aufbewahrung, zeigt, wie sich die Handelnden ihre Welt gemacht haben“ (Gebauer/Wulf 1998, 208). Als „praktische Interpretationen“ dienen sie kultureller Selbstvergewisserung und werden leiblich archiviert.

Das Spiel gehört zur Ausstattung jeder Kultur und bietet sich an als Archiv für Sinnstiftungsprozesse. *Adamowsky* (2005) zeigt, wie seit der Antike Spiel und Sinnverstehen korrespondieren, zunächst im kultischen Bereich angesiedelt sind. So stellen die frühesten komplexen Spiele Ball- und Brettspiele bzw. theatrale (Kult-) Spiele dar, die immer auch als Darstellung der kosmischen Ordnung fungieren und der Selbstreflexion von Kulturgemeinschaften dienen (vgl. *Adamowsky* 2005, 48).

Entscheidend sind jedoch nicht nur die Modalitäten der Selbst- und Weltvergewisserung, sondern gerade auch die Entwicklungs- und Gestaltungsqualitäten, d.h. der prospektive Charakter, der im „Ludischen“ einen Möglichkeitsraum leiblich konkret eröffnet:

„...zwischen Sinnstiftung und Sinngabe findet eine produktive Auseinandersetzung mit dem Material, mit eigenen Ideen, die dabei entstehen, oder in der Begegnung mit den anderen statt. Das Moment der „Unbestimmtheit“ begreife ich dabei nicht als einen zu überwindenden Mangel, sondern als positive Bewegung in ihrer ästhetischen Qualität, als produktives Potential für Bildungsprozesse“ (*Westphal* 2005, 120).

Als eine spezifische Form kulturellen Spiels sei das „darstellende Spiel“ in Form von Theater, aber auch Tanz genannt, in denen durch die Jahrhunderte menschliches Schicksal inszeniert wird. Welche Form auch immer das Spiel einnimmt, die entstandenen „Wirklichkeit- und Möglichkeitsräume“ bieten die Chance, Etabliertes zur Disposition zu stellen und Alternativen zu entwickeln, wobei zunächst einmal Spannungen, Konflikte, Disparitäten anschaulich werden, nicht immer soll es zu Auflösungen kommen. Durch ihren prospektiven Charakter dienen sie kultureller Erkenntnis und der Generierung von Sinnstrukturen. Dabei ist nicht von abstrakter Erkenntnis die Rede, sondern von performativem „Entwerfen“ und „Simulieren“. Dieses zeichnet sich bereits in den frühesten Kinderspielen des Menschen ab und bleibt bis zur ästhetisch gesteigerten Kunstform erhalten. Bislang „Unbekanntes“ und „Unvorsehbares“, subtile Formen der Beziehungsgestaltung, Werte und Wünsche werden sichtbar und damit symbolisierend fassbar. *Adamowsky* versteht das Entwickeln von Spielen daher grundsätzlich als Prototyp zur Genese von menschlichen Modellen gleich welcher Art (vgl. *Adamowsky* 2005).

Dabei steht das Prinzip des „Selbst-Transzendierens“ im Vordergrund, zunächst auf die Spielsphäre bezogen, in „transversalen“, „ko-respondierenden“ Bezügen (*Petzold* 2003a) über sich hinaus zu gelangen. Sich zu erweitern, zu erhöhen, zu modifizieren, sein Selbst neu, anders zu entwerfen und zu gestalten. Als ganzleibliche Erfahrung, die sich konkret vollzieht (und damit Spuren im neuronalen Netzwerk hinterlassen) hat dieses Spielen Folgen, abhängig von ihrer Intensität und Wiederholung. Das „Spiel“ birgt immer auch eine ethische Dimension in sich und kann niemals losgelöst von Kontext und damit ethischen Fragestellungen betrachtet werden. Somit siedelt sich das Spiel im Horizont kreativer Kulturarbeit (*Petzold* 2003a) an. Der Mensch kommt nicht umhin sich zu entwerfen und weiterzuentwickeln. Veränderungsprozesse bedürfen eines spielerischen Umgangs mit den Möglichkeiten menschlichen Zusammenlebens, wobei sozialer und kultureller Wandel „nicht als radikaler Bruch konzipiert wird, sondern eine den sozialen Praktiken immanente Potentialität darstellt“ (*Adamowsky* 2005).

Die Aussage: „Wir können dieses oder jenes einmal durchspielen“ zeigt auch den zunächst vorläufigen Charakter, der in Prozessen kulturellen Aushandelns nach gesellschaftlicher Relevanz Prüfung bedarf. Dabei kommt die Vielfalt menschlicher Perspektiven im „Spiel“ mit den mitmenschlich geteilten Welten zum Tragen.

3.4 Zur Bedeutung der Kulturarbeit innerhalb der Integrativen Therapie

Eine grundlegende Rolle innerhalb der Integrativen Therapie spielen Überlegungen, die über rein kurative Aufgaben therapeutischer Praxis hinausweisen in den Bereich „kritischer Kulturarbeit und –entwicklung“ (vgl. *Petzold, Orth, Sieper* 2013a), dem Prinzip der „Parrhesie“, der „offenen mutigen Rede“ (*ebd.* 2013a) verpflichtet sind.

„**Kultur** ist ein Gesamt kollektiver Kognitionen, übergreifender emotionaler und volitiver Lagen und gemeinschaftlicher Lebenspraxen mit ihren Inhalten und erarbeiteten kulturellen Gütern. Sie wird als lebende Kultur´ von einer spezifischen sozialen Gruppe durch persönliche und kollektive Leistungen in einem permanenten Prozess der **Kulturation** hervorbracht. Sie ist an die ´Sprachen´ (der Worte, der Bilder, der Musik usw.) als den mentalen Welten dieser Gruppe und das ´Sprechen´ in diesen Sprachformen gebunden und begründet sie zugleich. **Kultur** ist biologisch und mental durch differentielle Enkulturation in den Gehirnen der Kulturträger verankert, aus denen immer wieder Beiträge zur Kultur emergieren: Kulturschaffen/Kulturarbeit. Kultur entsteht in rekursiven Prozessen zwischen individuellen und kollektiven Ebenen des Denkens und Handelns, der Mentalisierung [als Memoriation und Entwurf] und der Praxis“ (vgl. *Petzold* 1975h, 2013a).

Menschwerdung vollzieht sich immer zugleich als und ist notwendig eingebettet in kulturelle Praxis und Entwicklung. Somit ist jede (Spiel-) Bewegung, jedes zwischenleiblich soziale Miteinander undenkbar ohne Verortung in der spezifischen Kultur und vor dem Kontinuum sich historisch wandelnder Kultur zu begreifen, was eine hohe ethische Verantwortung einschließt hinsichtlich der Frage wie der Mensch und die Menschheit sein will und bestenfalls in all seiner Diversität, Komplexität und Diskontinuität sein kann.

„**Kulturarbeit** gründet immer zugleich in wissensdurstiger, *explorativer Neugier*, kritischer Bewusstseinsarbeit (Wahrnehmen, Erfassen, Verstehen, Erklären) und kokreativer, *proaktiver Poiesis*, d.h. Gestaltungsarbeit (Kreieren, Handeln, Schaffen, Verändern) auf allen Ebenen und in allen Bereichen des Kulturationsprozesses, um das Projekt der Entwicklung einer *konvivialen*, d.h. menschengerechten und **lebensfreundlichen Kultur** engagiert voranzubringen“ (vgl. *Petzold, Orth, Sieper* 2013a, 2010b, 43).

„Kulturarbeit“ in diesem Sinne hat je die Aufgabe, auf gemeinschaftlicher Ebene Veränderungen zu generieren und reflektierend, korrigierend, entwickelnd an den „kollektiven“ wie „persönlichen mentalen Repräsentationen“ (vgl. *Petzold* 2003a), die im differenzierten Prozessen der „Mentalisierung“ entstehen, zu wirken. Damit findet Therapie nie in (gesellschaftlich) isolierter Sphäre statt, sondern ist grundsätzlich eingebunden in Prozesse sukzessiv kultureller Entwicklung je unterschiedlicher Reichweite.

Die „Integrative Kulturarbeit“ hat unter heuristischer Folie Basisziele formuliert, als Leitlinien zu verstehen, die einfließen in sämtliche Bereiche eines Wirkens bezüglich der Entwicklung von Humanität, Menschenwürde und Gerechtigkeit innerhalb sich modifizierender kultureller Bezüge, in denen sich Menschsein „ko-kreativ“ vollzieht:

1. Die Sorge um „Würde und Integrität“, d.h. psycho-physischer Unversehrtheit und der Schutz des „moralischen Subjektes“.
2. Die Sorge für „Konvivalität“, als gemeinschaftliches Klima „wechselseitiger Zugewandtheit, Hilfeleistung und Loyalität“.

3. Die Förderung von „Humanessentialien“, als „kollektive Wertesysteme, Wissenbestände, Praxen des Zusammenlebens als komplexe mentale Repräsentationen“.
4. „Kulturarbeit“ bedeutet Entwicklung von „Hominität“: Welches Konzept von „Humanität“ soll entwickelt werden?
5. Kulturarbeit ist „wachsamer Ideologiekritik“, d.h. persönliche und gemeinschaftliche „Gewissensarbeit“ als Arbeit an Werten und Normen.
6. „Kulturarbeit“ ist „melioristisch“, im Sinne intentionaler Verbesserung der humanitären Lebensverhältnisse.
7. „Kulturarbeit“ heißt die Entscheidung, „Altruismus zu wollen“ für ein „menschewürdiges und gerechtes“ Leben.
8. „Integrative Kulturarbeit“ ist zu aktiver Friedensarbeit verpflichtet.
9. Eine Aufgabe ist es, Naturrechte, ökosophische Lebensformen zu entwickeln und zu praktizieren.
10. „Integrative Kulturarbeit“ zielt darauf, durch kulturkritische Bewusstseinsarbeit und Lebenspraxis, zur Sinnhaftigkeit des persönlichen und gesellschaftlichen Lebens beizutragen (vgl. *Petzold, Orth, Sieper 2013a*).

Jede Form von (Psycho-) Therapie ist damit zugleich Kulturarbeit, „das ist ihr Metasinn und darin ist sie sinnstiftend, darin liegt auch ein Sinn ihrer Aufgabe, Heilung und Gesundheit zu befördern und die Bedingungen von Sinn und Irrsinn offen zu legen, Bewusstsein zu schaffen“ (*Petzold 1988t, 2013a*). Dieses kann nur in gemeinschaftlichen Austauschprozessen stattfinden, in denen anknüpfend an die „Sinnwahrnehmungs-, Sinnerfassungs- und Sinnschöpfungsfähigkeit“ (*Petzold 2003c*) des Menschen, um reflexiv und metareflexiv differenzierte Suchbewegungen nach gelingendem gemeinschaftlichen Leben zu etablieren (vgl. *Petzold, Orth, Sieper 2013a*). Persönliche Konflikte, Zweifel und Entfremdungen sind je vor dem spezifisch kulturhistorischen Kontext zu verstehen und Prozesse der Heilung, Entwicklung und Erhaltung basieren auf einer „engagierten humanitären Praxis“, die in Prozessen „transversaler Vernunft“ rekursiv reflektiert wird und stets kritischer Wissenschaftlichkeit verpflichtet ist (vgl. *Petzold, Orth, Sieper 2013a*). Vor diesem Hintergrund sind weiterführend sämtliche „Spiel- und kreativen Prozesse“ zu verstehen und sukzessiv weiterzuentwickeln.

Als prozessuale Grundlage „Integrativer Kulturarbeit“ dienen die Konzepte „komplexer Achtsamkeit“, „transversaler Vernunft“, „Polylogischer Ko-respondenz“.

„Komplexe Achtsamkeit muss auf den ‚Leib‘ und die ‚Lebenswelt‘ (den ökologischen und sozialen Raum) gerichtet sein. Das eine ist nicht ohne das andere zu begreifen, zu haben oder interventiv zu beeinflussen. Zielrichtung soll dabei die Entwicklung einer „euthymen Achtsamkeit“ sein, einer Sensibilität für das ‚eigene Wohlbefinden‘ und ‚Wohlbefinden Anderer‘“ (vgl. *Petzold 2005r, Petzold, Moser, Orth 2012*).

Mit Bezugnahme auf neurobiologische Befunde sind Prozesse der „Achtsamkeit“ immer vor dem Hintergrund „wechselseitiger Empathie“ zu verstehen. Menschen werden zu Menschen (phylogenetisch wie ontogenetisch), weil sie in polyadischen Beziehungen leben. Überleben ist und war nur in „Polyaden“ möglich (vgl. *Petzold, Moser, Orth 2012*). „Komplexe Achtsamkeit“ meint geteilte Achtsamkeitserfahrungen und –praxis, nie losgelöst von kulturellen Vorgaben, je im Dienste ethisch meta-reflexiv praktizierter Ko-respondenz im Hinblick auf Fragestellungen gemeinschaftlich gelingenden Miteinanderlebens. Es geht um „bewusstes Spüren“ der Eigenleiblichkeit, ebenso wie es um eine Spürfähigkeit für die Mitmenschen inklusive deren Lebensbelange und darüber hinaus für die

Lebenswelt mikro- wie makrokosmisch. Sie ist intentional ausgerichtet unter ethischer Folie auf „Wertschätzung, Wurzeln, Wachheit und Würde“ (vgl. *ebd.* 2012) um „erfüllte Sinnhaftigkeit“ in „polylogischer Ko-respondenz“, d.h. in sozialen Austauschprozessen entstehen zu lassen. Somit richtet sie sich aktiv gegen kulturelle Prozesse der Verdinglichung, Entfremdung und Ausgrenzung intra- und interpersonell. Auf dem Prinzip „transversaler Vernunft“ basierend, meint „ein offenes, nicht lineares, fortschreitendes Denken, Handeln, Produzieren, das Erkenntnis- und Wissensbestände, Methodologien und Technologien vernetzt und in ‚systematischen Suchbewegungen‘ die Erkenntnishorizonte und Handlungsspielräume erweitert“ (*ebd.* 2012, 4).

Die Integrative Therapie verfolgt diesbezüglich eine „Philosophie des WEGES“ mit dem Ziel „euthymer Lebenskunst“, um protektive, resilienzbildenden Faktoren zu entbergen, bereitzustellen und zu vermehren. Dazu wurden methodisch differenzierte Ansätze entwickelt bzw. weiterverfolgt wie das Praktizieren von Naturmeditationen, der Praxis von Kampfkunst wie Aikido, Budo oder Kung-Fu bzw. anknüpfend an Verfahren „eigenleiblichen Spüren“ in Tradition der *Gindler-Ehrenfried-Selver*-Arbeit. Grundlegender Ansatz dieser differenzierten Wege und kulturellen Herkünfte bleibt ein „Achtsamkeitstraining im Sinne der Mindfulness Praxis“, welches stets empirisch evaluiert und klinischer Wissenschaftlichkeit unterstellt ist (vgl. *ebd.* 2012). „Euthyme Achtsamkeit“ steht somit im Dienste „euthymer Lebensstilveränderungen“, bewegungsorientiert und sinnstiftend, die sich in alltäglicher Lebens- und Beziehungsgestaltung ebenso wie in gesellschaftlichen (kulturpolitischen) Veränderungsprozessen niederschlägt.

In dieses Kontext ist therapeutisches Geschehen je eingebettet: „Gelingende Therapie wird zu einem Prozess gemeinsamen Lernens und wechselseitiger Hilfeleistung, ein gemeinschaftliches Geschehen des Wachstums und der Entwicklung, der Stütze, Problemlösung, Heilung und Lebensbewältigung“ (*Orth* 1994).

4. Das „Spielerische“ im therapeutischen Prozess

Im Weiteren soll darum gehen, inwieweit das „Spiel“ und das „Spielerische“ für therapeutisches Geschehen von Bedeutung ist und welche Rolle diesem innerhalb der Praxeologie der Integrativen Therapie zukommt.

4.1 Der therapeutische Prozess als Spielgeschehen

Die Integrative Therapie unterteilt den therapeutischen als „tetradischen“ Prozess in vier Phasen (*Petzold 2003a*).

1. Die „*Initialphase*“: In der Initialphase soll eine vertrauensvolle Beziehung aufgebaut werden, sie dient einem ersten Zugang zur aktuellen Problemlage sowie zum Lebenshintergrund. Es soll ein „Stimulieren“ von aktuellen Wahrnehmungen und memorierten Erlebnissen das aktive Erinnern anregen. Es ist die Phase erster Hypothesenbildung, diagnostisch anamnestischer Zielbestimmung.
2. Die „*Aktionsphase*“: Besonders in der Aktionsphase steht das Prinzip des „Spielerischen“ im Vordergrund: „in der ein Wiederholen im Spiel möglich wird, ein Durchagieren, das den Klienten/Patienten die lebensbestimmende Wirksamkeit alter

Strukturen, Skripts, Narrative erfassen lässt: eine Katharsis als Erfahrung „vitaler Evidenz“, in der emotionale Erfahrungen, leibliches Erleben und rationales Verstehen zusammenfließen“ (Petzold 2003a, 500). Das heißt auch, dass nicht nur schwierige, traumatische, defizitäre Aspekte aufgedeckt und durchgearbeitet werden, sondern gerade auch an ressourcenvolle Ereignisse und Erlebensweisen angeknüpft, an diesen explorierend weitergearbeitet werden soll, um einen positiven Erfahrungs- und Veränderungsraum zu eröffnen.

3. Die „*Integrationsphase*“: In der Integrationsphase geht es um ein tieferes Verstehen des Erlebten, eingeordnet in den Lebensvollzug, indem Sinn und Bedeutung ermöglicht, neu geschaffen oder verändert wird. Das in der „Aktionsphase“ durchlebte Material wird hier integrativ verfügbar und damit handhabbar, so dass fixierte „Narrative“ zu neuer Veränderbarkeit gelangen.
4. Die „*Phase der Neuorientierung*“: In der Phase der Neuorientierung findet ein Zusammenwirken von emotionaler Erfahrung und kognitiven Verstehen statt, das Erkannte und Verstandene fließt in die Lebenswirklichkeit ein, um diese sukzessiv zu verändern.

Eisler-Stehrenberger (1990) stellt eine synoptische Betrachtung zum kreativen und therapeutischen Prozess an, so darf davon ausgegangen werden, dass das Prozessmodell in modifizierter Form auf vielfache Daseinsphänomene übertragen werden kann, ausgehend von einem holistischen Verstehen im Sinne des „Synopsis- und Synergieprinzips“ (*Petzold* 1996a, 75), auch auf mimetische bzw. „Spiel“-Prozesse allgemeiner Art.

Soll die Perspektive des therapeutischen Prozesses als Spielgeschehen eingenommen werden, so lassen sich die phänomenalen Kriterien des „Spiels“ auch auf das Therapieschehen beziehen. Sprechen wir von „Therapie“, gehen wir davon aus, dass wir eine Sphäre betreten, in der die metakommunikative Vereinbarung „Das ist Therapie“ zwischen Therapeut und Klient/Patient im Sinne *Batesons* (1983) getroffen wurde. Dabei wird eine Sphäre abgesteckt, die zwar auf die Alltagsrealität rekurriert, jedoch zunächst von ihr getrennt, einen eigenen Raum eröffnet, indem die Daseinsthematiken im Sinne des „übergeordneten Gegenstandes“ nach *Oerter* (1999) betrachtet und in „*Bewegung*“, das heißt in ganzleibliche Auseinandersetzung gebracht werden. Zunächst in der Qualität des „*Als-ob*“. Es handelt sich nicht um die reale alte Beziehung zwischen Vater und Tochter, die sich im Therapieschehen zeigt und wiederholend erlebt wird, sondern gleich einer „*Als-ob*“- Beziehung wird diese erneut durchgespielt je mit dem Ziel der Modifikation, um verstehend zu veränderten Beziehungskonfigurationen (vgl. *Petzold* 2003a) zu gelangen. Die Erlaubnis, sich zunächst in einer Sphäre des „*Als-ob*“ zu bewegen stellt das Moment der „*Freiheit*“ dar. Es bezieht sich eben auf diese Möglichkeit, sich sukzessiv seiner fixierten Narrative bewusst zu werden, sie zu verstehen, um sie zu verflüssigen und um in Kontakt mit anderen Seinsweisen, Vorstellungen, Erlebensqualitäten zu gelangen (vgl. *Seitz* 1996). Hier situiert sich explizit das „spielerische“ Prinzip im Therapieprozess, soll es gerade darum gehen mit Alternativen zu spielen und ungewohnte Perspektiven auszuloten.

Es handelt sich immer und wesentlich um ein „*interaktives*“ (ko-respondierendes) Geschehen (*Petzold* 2003a) zwischen dem Klienten/Patienten, dem Therapeuten und den Menschen, die zwar nicht real anwesend, aber im Zentrum therapeutischer Auseinandersetzung stehen und das Geschehen maßgeblich beeinflussen, indem beispielsweise die alten Beziehungsstrukturen erneut durchlebt werden und damit eine real, ganzleiblich erfahrbare Dimension erhalten.

Dabei wird die alltägliche Zeitstruktur zugunsten einer „*Eigenzeit*“ aufgehoben, einer Gleichzeitigkeit von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Gebunden an die jeweilige Thematik wird beispielsweise im Gegenwärtigen Früheres aktuell und im Vergangenen können sich bereits Zukunftsthemen abzeichnen. Der therapeutische Prozess ist an spezifische „*Regel*“, zuvor ausgehandelte Verabredungen, das Setting betreffend, gebunden. Dieses bezieht sich auch auf den professionellen und ethisch fundierten Umgang und deren Verantwortlichkeit des Therapeuten innerhalb des Spielgeschehens.

Wenn sich im „Spielen“ Wissen evoziert, das in großen Teilen noch vor-bewusst im Leibgedächtnis archiviert ist, tauchen in differenzierten mimetischen Prozessen frühere Szenen auf, Gedanken, Gefühle und Phantasien, die oft zunächst symbolisierend verschlüsselt sind. Die Integrative Therapie bietet, um dieses anzuregen, verschiedenste Methoden und Techniken, die je ganzleibliches Wahrnehmen und Erleben intendieren. Mentale Strukturen, Lebens-Skripte werden somit erfahrbar und damit anschaulich.

Die Integrative Therapie ist phänomenologisch-tiefenhermeneutisch ausgerichtet. Dabei spielt das Konzept der „hermeneutischen Spirale“ eine grundlegende Rolle (vgl. *Petzold* 2003a, 498), dient jede der Therapiephasen zugleich der Diagnostik wie der Intervention. *Petzold* spricht aus diesem Grund von „*Theragnostik*“, gekennzeichnet durch:

1. „*Wahrnehmen*“: von Phänomenen, die sich aktualisierend zeigen;
2. „*Erfassen*“: von Strukturzusammenhängen durch Verbindung aktueller und archivierter Wahrnehmung;
3. „*Verstehen*“: im Bewusstsein strukturiert sich sprachlich Gefasstes und wird verstehbar;
4. „*Erklären*“: um begrifflich im Kontext/Kontinuum erklärt und eingeordnet werden zu können, um damit wieder einen Zyklus des Wahrnehmens, Erfassens, Verstehens und Erklärens zu eröffnen.

Betrachten wir die „spielerische“ Qualität des therapeutischen Prozesses, so kommt besonders in der „Aktionsphase“ das „ludische“ Moment in den Fokus. Es wird mit dem aufgetauchten Material, den Wahrnehmungen, Phantasien, Gefühlen gespielt (vgl. *Petzold* 1996a, 86). Sie werden oft in Eigendynamik, im Wechsel der Perspektiven und Teilaspekte zumeist mit emotionaler Involvierung (vgl. „Tiefungsebenen“ in der Integrativen Therapie, *Petzold* 1996a), einer inhärenten Sinnstruktur folgend exploriert. Rationales Verstehen, bereits Gewusstes tritt in dieser Phase zurück. Je nach Ausrichtung und Ziel kann der Prozess eher erlebens-, konflikt- oder übungszentriert gestaltet werden (vgl. *Petzold* 2003a), was maßgeblich in der Verantwortung des Therapeuten liegt, diesen entsprechend zu steuern.

Es ist das „kreativ ludische“ Element des Prozesses, indem schöpferisch neue Denk-, Erlebens- und Verhaltensmöglichkeiten auftauchen können. Es geht um ein stetes „Stimulieren, Explorieren, Integrieren und Neuerproben“ (*Petzold* 1996a, 377) in einer Dynamik, in der sich das schöpferisch Kreative des Menschsein in seiner Gänze und in seinen (zum Teil beschränkten) Möglichkeiten ausdrücken darf. Diesen Prozess sensibel anzuregen und zu begleiten bleibt Aufgabe des Therapeuten.

In den Phasen des „Verstehens“ und „Erklärens“ wie der „Integrations- und Neuorientierungsphase“ wird an die Sinnerfassungs- bzw. Sinnschöpfungsqualität des Menschen angeknüpft (*Petzold* 2003a). Das durchlebte Material ordnet sich in den im Lebensvollzug ein. Die den „*Phänomenen*“ zugrunde liegenden „*Konzepte*“ werden über die sichtbar gewordenen „*Strukturen*“ erklärbar, um zu einer

veränderten Ausrichtung, zu neuen Qualitäten des „In-der-Welt“- und „Zur-Welt-Seins“ zu gelangen. Dabei handelt sich das in den „spielerischen“ Prozessen „Aufscheinende“, das im Weiteren „Erkannte“ um ein „Mehr“ im Sinne einer Erweiterung im Facettenreichtum der menschlichen Identität.

4.2 Die Besonderheit des (Spiel-)Raumes und der (Spiel-)Zeit im Kontext der Therapie

Die Aspekte „Raum“ und „Zeit“ spielen im Kontext therapeutischen Geschehens eine maßgebliche Rolle, bilden sie den Rahmen für Prozesse, innerhalb derer Verstehen und Verändern sich vollziehen kann.

Schauen wir uns das Raum-Zeit-Gefüge im „Spiel“- bzw. Therapiegeschehen an, stellen wir fest, dass es sich um eine vom Alltagserleben losgelöste Sphäre handelt, die jedoch von der Lebenswirklichkeit des Patienten/Klienten motiviert ist.

Der „Raum“ stellt eine konstituierende Größe dar und markiert die Grenze zum Alltagsgeschehen.

Therapeutisch, gerade auch aus tanztherapeutischer Perspektive, spielt die Gestaltung bzw. Nutzung des „Raumes“ eine wichtige Rolle. Die Art und Weise, wie der „Raum“ belebt wird, ob sich das Prozessgeschehen auf engem Raum oder in der Weite vollzieht, welche Ebenen bespielt werden, geben unter diagnostischer Folie Auskunft über die Qualität des Handelns in der Welt (vgl. *Willke* 1999). Das Experimentieren mit Raumdimensionen, -ebenen und -richtungen stellt eine Zugangsmöglichkeit dar, fixierte Erlebens- und Handlungsmuster zu erweitern. Dabei kann die Erfahrung, ein bestimmtes Thema (Problem) aus veränderter Raumperspektive zu betrachten und mit den Modalitäten von Nähe und Ferne, Weite und Enge, Oben und Unten zu spielen, zu neuen Erkenntnissen und Einsichten führen.

Der Aspekt der „Zeit“ bezieht sich, neben dem konstituierenden Aspekt von „Eigenzeitlichkeit“ auf das Gedächtniskonzept der Integrativen Therapie.

Petzold (2003a) unterscheidet:

- a) Das „*sensumotorische bzw. propriozeptive Gedächtnis*“: als Speicherung motorischer, vestibulärer, kinästhetischer, taktiler und auditiver Erfahrungen;
- b) das „*atmosphärische Gedächtnis*“: als Speicherung von Sinneseindrücken, als Gesamteindruck, multi- oder intermodal, als „Stimmung“ oder „synästhetische Erfahrung“ ;
- c) das „*multimodale ikonische Gedächtnis*“: mono- oder polyästhetische Wahrnehmungen bilden „stehende Bilder, Laut- und Bewegungsgestalten“;
- d) das „*szenische Gedächtnis*“: als Memoriation ganzer Szenen, als ablaufende Handlungskomplexe, eingebettet in einen lebensgeschichtlichen Kontext, zu verstehen als Typisierung von Ereignissen, nicht als reale Wiedergabe historischer Fakten;
- e) das „*symbolisch und verbal-semantische Gedächtnis*“: durch den Spracherwerb werden bisher präverbale Gedächtnisinhalte benennbar und durch die Symbolisierungsfähigkeit als verbale oder nonverbale Symbolisierungen (vgl. „diskursive“ bzw. „repräsentative“ Symbole; *Langer* (1979)) objektivierbar und konstituieren eine Sinnstruktur;

- f) das „*integrales, autobiografisches Leibgedächtnis*“: stellt die Synthese aller Gedächtnisebenen dar und bildet darüber hinaus ein „Metagedächtnis“ als Wissensspeicher um die eigene Fähigkeit des Wissens, was mit zunehmender Sinnerfassungskapazität zur Bildung einer differenzierten Identität führt.

Diese Gedächtnissysteme können im Prozess aktiviert werden und bestimmen maßgeblich, oft in sich überlagernder Weise, verdichtet das therapeutische Geschehen.

Unter zeitlichem Aspekt vollzieht sich ein Prozess, indem sich wiederholende Themen und Strukturen zeigen, die im Lebensverlauf gewirkt haben, im integralen Leibgedächtnis memoriert sind und in verschiedenen symbolisierenden Formen im Prozess auftauchen. Zusammenhänge, die über den Lebensverlauf erstarrte „Narrative“ gebildet haben, werden, indem sie im „Spiel“ erneut erlebt werden, zugänglich und damit anschaulich und spürbar. Jedes neue „Spielen“ ist jedoch bereits ein Akt der Modifikation, der Betrachtung und Bewertung aus aktueller Position und birgt in sich die Chance zur Veränderung alter „Szenen“, „Skripte“ und „Atmosphären“. Wiederholung im eigentlichen Sinne ist damit unmöglich. „Es geht um die Erweiterung fixierter Lebensperspektiven, die Identifikation und Integration abgespaltener Persönlichkeitsanteile, die Befreiung von Verzerrungen und Fehlbewertungen von Lebensrealitäten“ (Petzold, 1996a, 337).

Es soll sich gerade nicht nur um ein rein vergangenheitsbezogenes Geschehen handeln, sondern für die Integrative Therapie ist der Zukunfts- und damit Gestaltungsaspekt von herausragender Wichtigkeit. Der therapeutische Prozess soll zur „narrativen Praxis“ (Petzold, 1996a, 317) werden, mit dem erinnerten Material „spielerisch“ in Kontakt zu kommen und sich schöpferisch in einen Zukunftsraum hinein zu entwerfen, d.h. zu entwickeln. „Zukunft“ wird damit qualitativ als „Entfaltung- und Hoffungsraum“ (Marcel 1945 in Petzold 1996a, 486) angesehen. Auch wenn in Phasen stärkster Regression und gegenwartsbezogener Involvierung dieser nur marginal aufscheint, ist er immer doch im Focus und der Zielsetzung therapeutischen Handelns zu sehen.

Betrachten wir aus interventionstheoretischer Perspektive das „Spiel“, als spezifische Methode einer konkreten Zielsetzung folgend, so aktivieren und stimulieren bestimmte Spielformen spezifische Gedächtnisinhalte, stehen diese in enger Verknüpfung (im Leibgedächtnis verankert) mit einer speziellen Lebensphase und deren eigenen Lebensthemen. Das „Spiel“ mit Puppen evoziert z.B. eher Erfahrungen im vorschulischen Bereich, wobei das „Herumspielen“ mit Körpergliedern am Boden auf frühkindliche Erfahrungen verweisen kann. Dieses gilt es bei dem Einsatz konkreter Spielformen sensibel zu berücksichtigen. Es soll um „multiple Stimulierungen“ gehen, die „awareness“ (Petzold 2003a), bewusstes Gewahrwerden und Erleben, um zu einem Sinnverstehen als Grundlage von Veränderung anzuregen.

4.3 Die Haltung des Therapeuten: Zum Beziehungskonzept

Eine wesentliche Kategorie in der Integrativen Therapie stellt das Beziehungskonzept dar, als „Korrespondenzmodell“ (Petzold 2003a) entwickelt. Dieses liegt dem „Intersubjektivitätskonzept“ zugrunde: die Identität des Menschen entwickelt sich maßgeblich in Beziehung auf anderen Menschen gerichtet (vgl. Petzold 1980f, 229).

Nach *Finke* (1999) lassen sich innerhalb des therapeutischen Prozesses vier Kategorien therapeutischer Beziehung klassifizieren:

- a) Die „*Arbeitsbeziehung*“: durch die Arbeitsbeziehung wird der therapeutische Rahmen bestimmt. Sie stellt die Grundlage therapeutischen Handelns dar und ist an die meta-kommunikative Vereinbarung „Das ist Therapie“ (*Bateson* 1983) gebunden.
- b) Die „*Alter-ego-Beziehung*“: der Therapeut nimmt eine empathische Beziehung zum Klienten/Patienten ein und versucht seine Perspektive einnehmend ihn zu verstehen.
- c) Die „*Übertragungsbeziehung*“: zwischen Therapeut und Klient/Patient wiederholen sich alte Beziehungsmuster des Klienten/Patienten, die der Therapeut aufgreift, aktualisieren lässt, um zu veränderten Beziehungsmustern zu gelangen.
- d) Die „*Dialog-Beziehung*“: zwischen Therapeut und Klient/Patient besteht eine reale Beziehung, die von „selektiver Offenheit“ gekennzeichnet ist.

Aus der besonderen Perspektive des „Spiels“ ist anzumerken, dass der Therapeut zum „Mitspielenden“, zum Partner wird, um das Spielgeschehen mit zu gestalten, aufrecht zu halten bzw. erst zu ermöglichen. Dabei kommt dem Therapeuten die Besonderheit zu, dass er zugleich als „Mitspieler“ involviert ist ins Spielgeschehen und auch (emotional-kognitiv) betroffen wird von den sich zeigenden Spielthemen und –szenen. Zugleich nimmt der Therapeut immer eine „exzentrische“ Position ein, steuert den Prozess und nimmt verstehend Abstand. Zwischen beiden Positionen steht er im steten Wechsel. *Petzold* (1980f) nennt diese Flexibilität zwischen „Involvierung“ (Betroffenheit), „Zentrierung“ (bei sich selbst sein) und „Exzentrizität“ (den Blick von außen, als Überblick) zu wechseln „partielles Engagement“. Daran knüpft ein zweiter Aspekt der Beziehungsgestaltung, die „selektive Offenheit“ an, handelt es sich je um ein „inter-subjektives“ Geschehen als gleichberechtigter Austausch zwischen Mitmenschen, so ist seitens des Therapeuten prozessbedingt abzuwägen, wie viel Offenheit und Authentizität hinsichtlich des Therapieziels sinnvoll ist (vgl. *Petzold* 1980f).

Wichtig bleibt, sich nicht vereinnahmen zu lassen und sich dem Spielgeschehen zu übergeben, sondern diesen zu halten und gleichzeitig in professionellem Abstand (gemeint ist eben nicht die psychoanalytische Abstinenz) den Überblick des Verlaufs zu halten. Dieses Changieren stellt ein vages Unterfangen dar mit der Gefahr in die eine oder andere Richtung zu kippen und damit den Prozess zu stören. Im Spielgeschehen befindet sich der Therapeut zumeist in der „Alter-Ego-Beziehung“ bzw. der „Übertragungsbeziehung“ wobei das Ziel, in eine „Dialog-Beziehung“ zu gelangen, um die alten destruktiven Beziehungskonstellation zu modifizieren, Wegweisend ist.

Eine wesentliche Rolle spielt diesbezüglich die grundsätzliche „Haltung“ des Therapeuten. *Petzold* spricht davon, in guter „Konvivialität“ (*Petzold* 2003a, 890), einen „Raum der Gastlichkeit“ zu eröffnen. Dabei ermöglichen nonverbale Qualitäten, Gesten, unausgesprochene Stimmungen, dass sich zwischen Klient/Patient und Therapeut eine vertrauensvolle, wechselseitig wertschätzende Beziehung entspannt, damit bedeutungsvolles Material sich zeigen und ins „Spiel“ gelangen kann.

4.4 Zur Wirksamkeit des Spiels in der Therapie

Eingebettet in das Konzept des „komplexen Lernens“ werden im Spielgeschehen reale Erfahrungen gemacht. Wie bereits erwähnt finden neuronale Aktivitäten statt, die an bestehende Verknüpfungen ansetzen und als tatsächliche, leibliche „Erfahrungen“ ihre Spuren hinterlassen.

Spielprozesse stellen eine Form des verdichteten Lernens als „die Veränderung von Strukturen aufgrund von Erfahrung“ (*Petzold* 1996a, 349) dar. Grundprinzip jeder Veränderung durch Lernen ist die Bahnung neuer neuronaler Erregungsbereitschaften, damit geht eine stetig wiederholende und dauerhafte Aktivierung einher, die möglichst viele Zonen der Erlebens betreffen (vgl. *Grawe* 2004).

Therapeutische Prozesse streben „Lebensstilveränderungen“ (*Petzold* 2012,44) an, damit bieten sie einen Raum, experimentell mit anderen Weisen des Daseins gestaltend umzugehen, um am eigenen Leib zu probieren, wie sie sich anfühlen. Jedes gespielte „Als-ob“ im therapeutischen Raum gleicht einer realen Erfahrung, die zu neuen Zugangsweisen führen kann. „In diesem Lernen werden körperliches Erleben (1), emotionale und volitionale Erfahrungen (2) sowie kognitive Einsicht (3) in zwischenmenschlicher Bezogenheit (4) zu Ereignissen von ‚vitaler Evidenz‘ verbunden“ (*Petzold* 2012,30). *Petzold* (2012) weist auf eine Dialektik von „Stabilität und Flexibilität“ hin, dass sich Prozesse in „Zonen nächster Entwicklung“ abspielen. Erst die wiederholende Erfahrung und die entsprechende Bewertung und Verknüpfung innerhalb der bestehenden Sinnstrukturen führt zu nachhaltiger Veränderung und Verfügbarkeit. Diesbezüglich bedarf es des sukzessiven Übens (vgl. *Grawe* 2004).

Anknüpfend an das „Salutogenese-konzept“ der Integrativen Therapie sollen pathogene Aspekte verknüpft mit den protektiven, resilienten Faktoren zu einer differenzierten Betrachtung des Menschen führen und eine Förderung, Heilung und Entwicklung im Sinne umfassender „Anthroplastik“ sämtliche Bereiche der Persönlichkeit betreffen. Aus diesem Grund spricht die Integrative Therapie nicht nur von „Psychotherapie“, sondern meint weiterführend „Humantherapie“ im umfassenden Sinn (vgl. *Petzold* 1996a, 175).

Therapie ist mit *Turner* (1995) als eine Form rituellen Handelns als „Übergangsritus“ zu verstehen. Er differenziert „liminale“ und „liminoide“ Formen. Übertragen auf den therapeutischen Kontext heißt das, sich in einer außeralltäglichen Sphäre zu bewegen, an der Grenze zwischen alten und neuen Strukturen. Kurzweilig wird die alte Ordnung, alte Gewissheiten, Bewertungen und Handlungsstrukturen zugunsten eines schöpferischen Umgangs mit jenen suspendiert. Dieses stete Handeln um (veränderte) Grenzen stellt nach *Orth* (1993a) als sukzessive Integration eine lebenslängliche Aufgabe dar. So gehen therapeutische Prozesse über die Beantwortung individueller Problemlagen weit hinaus, hinein in Fragen kulturellen „Miteinander-leben-Wollens“ und werden im Kleinen zu Projekten „kultureller Sinnstiftung“ (vgl. *Petzold, Orth* 1993a).

5. Das Spiel in der Therapie am Beispiel

„Die ganze Welt ist eine Bühne
und alle Frau´n und Männer bloße Spieler.
Sie treten auf und gehen wieder ab,
Sein Leben lang spielt einer manche Rollen
Durch sieben Akte hin ...“

(Shakespeare: Wie es euch gefällt, 2. Akt, 7. Szene)

Im Folgenden soll es um Formen des „Spiels“ innerhalb der Integrativen Therapie am Beispiel gehen, wie sie Teil der Curricula sind. Dabei stehen diese Formen zum einen als eigenständige Vertiefungsrichtungen, als Therapieform im Kontext der Integrativen Therapie, zum anderen werden sie als „Methode“ im Kontext der Praxeologie verwendet. „Methoden“ werden definiert „als konsistentes theoriegeleitetes Ensemble von Strategien und Verfahren, das über Techniken und Medien verfügt..“ (Petzold 1993 b, 637.W:157). „Methoden“ sind immer durch die Therapieziele bestimmt, stehen in ihrem Dienste und werden durch bestimmte Techniken mit Inhalten gefüllt (vgl. Willke 2007). Somit sind Teile dieser Spielformen in jeglichem Therapieprozess nutzbar, wenn es dem Prozess dienlich ist.

5.1 Das Psychodrama

Die Dramatherapie innerhalb der Integrativen Therapie geht zurück auf das „Psychodrama“ Morenos und das „Therapeutische Theater“ Iljines und setzt bei der Überlegung (nach Shakespeare) an, dass „der Mensch auf der Bühne dieser Welt so manches Rollenspiel spielt“ (Petzold 1990a, 850).

Es wird mit „Szenen“, „Rollen“, dem „Skript“, wie sie Teil der Persönlichkeitstheorie sind, gearbeitet (vgl. Petzold 2003a, Heuring, Petzold 2003, 2004). Es finden Inszenierungen von traumatischen, verdrängten, konflikthaften, aber auch unterstützenden, positiven „Szenen“ statt, die nicht nur erzählt, sondern leiblich konkret auf der Bühne erfahren werden. Dabei geht es nicht um eine Reinszenierung bzw. Wiederholung der alten „Szene“ (inwieweit dieses überhaupt möglich ist, sei bezweifelt) mit dem Ziel reiner Erkenntnis und Bewusstwerdung, sondern gerade auch um die Möglichkeit, mit der alten Situation in veränderter Weise umzugehen. Das „Handlungsskript“ wird bestimmt durch die Lebensgeschichte mit den konkret verleblichten „Strukturen und Konzepten“, den körperlichen, emotionalen, kognitiven, volitionalen, sozial-kommunikativen Stilen des Klienten/Patienten. „Rollen“ entstehen durch wechselseitige Identifikation und Identifizierung innerhalb eines spezifischen Milieus in der Zeit. Rollenmuster sollen erkennbar und verstehbar werden, um im gemeinsamen „Spiel“ auf der Bühne entwickelt, verändert, erweitert zu werden. Innerhalb der Integrativen Therapie wird diesbezüglich u.a. an die Dramatheorie von Stanislawskij angeknüpft (vgl. Stanislawskij 1958, Petzold 1990a). Ziel ist es, sich mit der „Rolle“ psycho-physisch zu identifizieren, sie existenziell in ihrer Tiefenstruktur auszuloten, sich in die Figur „hinein zu verwandeln“. Dabei geht es zunächst um die Sensibilisierung für die eigenen Wahrnehmungsmuster, um leibliche Archive besonders die des „szenischen Gedächtnisses“ zu öffnen, die emotionale Erinnerung zu wecken. Erst im zweiten geht um die Schulung der Expressionsfähigkeit.

Genutzt werden die Techniken der Bühnenarbeit inklusive Bühne, Maske, Kostüme, Licht etc. um „Atmosphären“ zum Ausdruck zu bringen. Gleichzeitig stellt dieses ritualisierte Vorgehen mit seiner klaren Trennung von der Alltagsrealität einen Schutzraum dar, der experimentelles Umgehen mit der eigenen „Rolle“ ermöglicht.

Im Gegensatz zum Theater liegt der Sinn des Prozesses nicht im Produkt, d.h. der Aufführung als Kunstform, sondern steht je im Dienst der formulierten Therapieziele. Im weitesten Sinne geht es um ein Verflüssigen von veralterten, unangemessenen „Narrativen“, um neue Stücke zu konstellieren, zu neuen Erzählungen, d.h. zu neuen „Narrationen“ zu gelangen (vgl. Petzold 1990a, 869). Neue „Szenen“ entstehen, einbettet in einem veränderten atmosphärischen Raum.

„Atmosphären“ sind untrennbar verbunden mit leiblichem Spüren. „Atmosphären“ werden als „ergreifende Gefühlskräfte“ (Schmitz 1969, 149) definiert, „als Zusammenspiel von poly- bzw. synästhetische subliminalen und supraliminal aufgenommenen Sinneseindrücken und ihrer mnestischen Resonanz, das ganzheitlich und holografisch erfasst wird“ (Petzold 2003a, 172).

„Atmosphären“ geben dem Prozess und dem Handlungsraum ihren emotionalen, qualitativen Charakter und sind im Zusammenhang mit Aspekten der (emotionalen) Wertung verbunden. Sie spielen in jedem therapeutischen Prozess eine maßgebliche Rolle und werden in psychodramatischen Kontexten in zum Teil dichter Weise spürbar und wegweisend in diagnostischer Hinsicht.

Der psychodramatische „Handlungsraum“ konstituiert sich nach von Ameln et.al. (2004) durch fünf Elemente: 1. die „Bühne“; 2. der „Protagonist“, 3. das „Hilfs-Ich“, 4. die „Gruppe“, 5. der „Leiter“.

Schauen wir uns die (1.) „Bühne“ als Erlebensraum an, differenziert sich dieser als „realer“ (physischer) Raum, gleichzeitig als „imaginärer“ Raum, als Repräsentation des Ortes, an dem sich die erspielte Szene ereignet sowie als „sozialer“ Raum, in dem ein „Mit-Spielen“ sich als ko-kreativer Akt vollzieht und sich gleich das verbindende Element zwischen der alten „Szene“ und der aktuellen Situation konstituiert (vgl. von Ameln et.al. 2004). Die „Bühne“ stellt somit einen Schnittpunkt zwischen inneren und äußeren Räumen und damit Wirklichkeitsbezügen dar, mit Winnicott (1995) als „intermediärer Bereich“ zu beschreiben.

Der (2.) „Protagonist“ steht mit seinem Daseinsthema, mit seiner „Szene“ im Zentrum des Geschehens, der ist „Dichter, Regisseur, Schauspieler in einer Person“ (Moreno in von Ameln et.al. 2004) und gestaltet eine tatsächliche oder imaginierte Szene aus seinem Leben.

Die Mitspieler werden als (3.) „Hilfs-Ich“ beschreiben, verkörpern zumeist Beziehungspersonen, können allerdings auch abstrakte Eigenschaften, Dingliches oder aber Persönlichkeitsanteile des Protagonisten darstellen. Die „Hilfs-Iche“ erhalten ihre Rollenvorgaben durch den Protagonisten und sollen möglichst konkret umschrieben sein (Text, Tonfall, Mimik, Körperhaltung, Handlungsaufforderung). Allerdings können bzw. sollen sie sich innerhalb des Verlaufs über diese Vorgaben hinaus im schöpferischen „Spiel“ erweitern und neue Aspekte einfließen lassen. Auch bringen, sie z.B. wenn ein „Rollentausch“ oder ein „Doppeln“ zwischen „Protagonist“ und „Hilfs-Ich“ stattfindet, neue Perspektiven und Qualitäten ins szenische Geschehen.

Zumeist findet das Psychodrama innerhalb einer (4.) „Gruppe“ statt, das heißt die Therapie findet *durch* die Gruppe und auch *für* die Gruppe statt. Die „Gruppe“ stellt den emotionalen, mitfühlend tragenden Resonanzboden dar, wodurch der Protagonist Solidarität, Unterstützung und Ermutigung erfährt. Aus der Gruppe können Ideen ins Geschehen eingespeist werden. Sie dient als Quelle der Inspiration und begleitet als korrektive Instanz reflektierend den Prozess (vgl. von Ameln 2004). Andererseits ist es auch eine Therapie für die Gruppe, können sich durch Identifikations- oder auch Abgrenzungsprozesse therapeutische Effekte für die Teilnehmenden einstellen, da sie trotz allem am Geschehen beteiligt sind.

Der (5.) „Leiter / Therapeut“ sorgt für dem Rahmen, entwirft diagnostische Hypothesen und Prozessziele, einen „roten Faden“ für das Spielgeschehen und steuert dieses durch verschiedenen Techniken. Er beendet den Prozess in der Integrationsphase durch ein „Sharing“ und „Feedback“ und evt. der „Prozessanalyse“ (vgl. von Ameln et.al. 2004).

Petzold knüpft innerhalb seiner dramatherapeutischen Überlegungen an die heilenden Therapiespiele, die bereits in antiker Tradition der Asklepios-Tempel in Form einer umfassenden Behandlung und Förderung genutzt wurden. Dienten sie der Anleitung zur Bildung einer differenzierten Identität, als „Anthropoplastik“ zu verstehen (vgl. *Petzold* 2012, 13).

5.2 Das Therapeutische Puppenspiel

In der Integrativen Therapie steht das „therapeutische Puppenspiel“ im Kontext dramatherapeutischer Verfahren. Die Überlegungen zur Dramatherapie sind somit in modifizierter Weise auch auf das Puppenspiel übertragbar. Allerdings soll an dieser Stelle die Besonderheiten und damit spezifischen Möglichkeiten vor dem Hintergrund therapeutischer Zielsetzung betrachtet werden. In der Therapie mit Kindern stellt die Arbeit mit Puppen ein gängiges Medium dar, ist die „Puppe“ dem Kind zumeist als Spielobjekt und Kommunikationspartner gegeben und bekannt. Jedoch soll losgelöst von einer Lebensphasenspezifik die Möglichkeiten des Puppenspiels betrachtet werden. Auch beim Erwachsenen werden Erinnerungen an das Puppenspiel seiner Kindheit geweckt, wobei darüber hinaus dem „Spiel“ Qualitäten inhärent sind, die lebensbegleitende Funktion ausüben können. „Puppen“ haben menscheitsgeschichtlich immer eine große Rolle bezüglich des Selbstverstehens und der Selbstgestaltung gespielt. „Puppen“ haben existentielle Themen des Daseins zum Ausdruck gebracht, ihnen wurde von jeher eine besondere Kraft, auch Macht in rituellen Zusammenhängen zugesprochen. Puppen sind Unterstützer, Weggefährten und als „Extension des Leibes“ (*Petzold* 1983a, 23) mit dem „Selbst“ des Menschen als Erfahrung des „Selbst am Anderen“ verwoben.

Im Kontext therapeutischen Puppenspiels ist zu differenzieren zwischen der „Puppe“ als Medium und der damit möglichen Gestaltung der Puppenfigur und dem eigentlichen Puppenspiel, an dem eine oder auch mehr „Puppen“ beteiligt sein können. Dem eigentlichen Puppenspiel kann das Herstellen der eigenen Puppen, wenn es der therapeutische Prozess mit seinen Zielen indiziert, vorangehen.

Dabei sei darauf hingewiesen, dass das Verwenden bestimmter Materialien bereits stimulierend wirken und bestimmte emotionale Prozesse anregen kann. Durch das Material und später die Form kann der Klient/Patient Stimmungen, Gefühle, Gedanken projektiv zum Ausdruck bringen, wobei im kreativen Prozess immer „intendierte und nicht-intendierte Inhalte“ einfließen, werden zur „Mitteilung von sich selbst, über sich selbst, zu anderen, zu sich selbst“ (vgl. *Petzold* 1983a, 41). Unter diagnostischer Folie haben die Puppen verdichteten Aussagewert über das „Selbst“ in seinem aktuellen Lebensweltbezug. Dabei geht es allerdings nicht um eine einseitige Interpretation, sondern stellt sich diese je als ko-respondierender Prozess der Sinnfindung zwischen Klient/Patient und Therapeut dar (vgl. *Petzold* 2003a).

Therapeutisch sinnvoll kann dieser Schaffensprozess sein, steht am Ende ein sinnlich anschauliches Ergebnis, zu dem langfristig und immer wieder in Beziehung gegangen werden kann.

Die Identifikation mit der selbst hergestellten „Puppe“ ist in der Regel höher als mit einer übernommenen „Puppe“. Es werden im Sinne *Winnicotts* (1995) „Übergangsobjekte“ geschaffen, die von hoher symbolischer Qualität, kommunikative und selbst-kommunikative Prozesse eröffnen, in denen durch eine spezifische Form des Beziehungserlebens Identitätsbildung und –erweiterung stattfinden kann (vgl.

Petzold 1983a, 36). Die „Puppe“ besitzt einen hohen Aufforderungscharakter und aktiviert Lebenserfahrungen, die aus dem „informierten Leib“ aufsteigen (vgl. *Petzold* 2013), so dass korrigierende und alternative Erfahrungen ganzleiblich vollzogen werden können. Die „Puppen“ und das Puppenspiel sind je eingebunden in den kulturellen Kontext und können über die personelle Identitätsarbeit hinaus Kulturentwicklung verstehbar werden lassen und daran anknüpfend Teil einer weiter reichenden Kulturarbeit sein. Inhärente Sinnstrukturen konstituieren sich in diesem komplexen Feld und sind nie eindimensional auf starre „Archetypen“ bzw. Bedeutungsfestschreibungen zu reduzieren (vgl. *ebd.* 2013).

Im eigentlichen Puppenspiel kann zunächst *über* die „Puppe“ selbst gesprochen werden, der Klient/Patient tritt in ein distanzierendes Verhältnis und kann reflektierend den Schaffensprozess und das Ergebnis betrachten, um in Ko-repondenzprozessen verstehend Sinnstrukturen zu erkennen. Dieses Vorgehen entspricht, betrachtet man die „Tiefungsebenen“ der Integrativen Therapie, der ersten Stufe, rationaler Annäherung (vgl. *Petzold* 1996a). Bei fortschreitender Identifizierung mit der „Puppe“ und dem Sprechen *als* „Puppe“ wird das emotionale Erleben stärker. Je stärker der Klient/Patient sich identifiziert und ins „Spiel“ mit der „Puppe“ als „Puppe“ gerät, werden Qualitäten, Gedanken, Gefühle der „Puppe“ erfahrbar. Darüber hinaus gibt es die Möglichkeit mit der „Puppe“ *als einem anderen* in ein dialogisches „Spiel“ zu gelangen. Immer geht es um eine Auseinandersetzung und ein Erfahren der eigenen Identität im Wechselspiel mit dem Anderen, meiner Selbst oder meines Mitmenschen. Das eigene Tun, Gefühle, Empfindungen, Phantasien, Wünsche, Gedanken kommen zum Ausdruck, werden identifizierbar, spielerisch modifizierbar und lassen sich in den Lebenskontext einbetten. Durch die relative Distanz des Selbst zur „Puppe“ (auch hier ist eine starke Involvierung und Identifizierung möglich) können schwierige Aspekte des Daseins womöglich eher betrachtet werden als im konkret eigenleiblichen Erleben beispielsweise des Psychodramas. Das Puppenspiel schafft durch „multisensorische Stimulierungen und durch multiexpressive Handlungsmöglichkeiten“ Situationen „komplexen Lernens und Lehrens“ (vgl. *Petzold* 2013).

Es können allerdings auch „Puppen“ übernommen werden, die Prototypen menschlichen Daseins darstellen (z.B. klassische Handpuppen: der Räuber, der Polizist, die Großmutter, der Kasperl, das kleine Mädchen etc.). Am „Spiel“ mit diesen Prototypen vollziehen sich individuellen Geschichten und „Szenen“. Oft kann es zum Einstieg in die Arbeit hilfreich sein, sich an die bekannten Figuren mit deren Rollenmustern zu orientieren, um im Verlauf eigene Spezifika herauszuarbeiten. Auch kann es in bestimmten Konstellationen möglich sein, vorbereitete Stücke zu spielen (z.B. Märchen) um dem Klienten/Patienten mit Themen und Rollen zu erarbeiten (eher übungszentriert aber auch konfrontativ aufdeckungszentriert einsetzbar), die sich angesichts des Therapiethemas und –ziels indizieren.

Vorteil der Arbeit mit der „Puppe“ ist, dass sie eine konkrete Brücke in die Alltagsrealität schaffen kann. Sie kann mitgenommen werden in schwierige Situationen und als imaginärer Ratgeber und Unterstützer hilfreich anwesend und erfahrbar sein, indem z.B. keine Zwiesgespräche im Alltag quasi als therapeutische Hausaufgaben integriert werden. Damit wird das im Therapiekontext neu Erlebte sukzessiv im Alltag aktualisiert und kann langfristig zu neuen Lebensbahnungen führen.

5.3 Katathym-imaginäres Bilderleben und Komplexes kathatymes Erleben: „Spielen im Kopf“

Die Therapie in Form von „katathym-imaginären Bilderleben“ geht auf *Leuner* zurück, der die Methode des Imaginierens und Arbeitens mit inneren Bildern stark strukturiert und standardisiert herausgearbeitet hat (vgl. *Leuner* 1994). Der Begriff verweist auf „die griechischen Begriffe kata“ = gemäß, entsprechend und „thymos“ = leib-seelische Regungen zurück (vgl. *Petzold* 1990a, 908). Anknüpfend an das anthropologische Konzept des „schöpferischen Menschen“, der grundsätzlich begabt zur Phantasie und Imagination ist, werden innere Bilder als innere Landschaften im therapeutischen Prozess entwickelt. Voraussetzung ist eine „meditative Stimmung“, ein leichtes Hyponoid, eine geschützte Atmosphäre, damit sich der Klienten/Patient von der Außenwahrnehmung distanzierend auf die innere Wahrnehmung einlassen kann. Im „katathymen Bilderleben“ spielen sich in der Vorstellung symbolische „Szenen“ ab, in denen sich die Daseinsthematiken, bewusste bzw. vor-bewusste Konflikte, aber auch ressourcenvolle Bereiche artikulieren.

Die „katathymen Imaginationen“ werden im Verständnis der Integrativen Therapie nicht nur ikonografisch visuell verstanden, sondern als „komplex“, in einem polyästhetischen Zusammenhang ganzleiblichen Wahrnehmens und Erlebens. Die Imaginationen werden demnach zwar primär vor dem „inneren Auge“ gesehen, können aber auch zugleich auditive, olfaktorische, gustatorische, taktile, kinästhetische Sensationen hervorrufen bzw. auf diese verweisen. Damit einher eröffnen sich „atmosphärische Räume“, die sich je im biografischen Lebensbezug situieren.

„Das Leibliche wie das Szenisch-Atmosphärische bedingt, dass die *Katathymie*, d.h. die leiblich-seelische Resonanz, *komplex* ist, *polyästhetisch*, alle Sinnesvermögen einbeziehend, wie auf der Bühne des Theaters und *polyekthetisch*, alle Ausdrucksvermögen nutzend (*Petzold* 1990a, 907).

In diesem Zusammenhang soll auf das Konzept der „mental (kollektiven wie subjektiven) Repräsentationen“, dem Leib als „informierten Leib“ verwiesen werden (*Petzold* 2003a, 1052). „Komplexe mentale Repräsentationen“ sind lebensgeschichtlich bzw. kulturgeschichtlich erworben, d.h. „emotional bewertet (valuation), kognitiv eingeschätzt (appraisal) verkörperte Bilder und Aufzeichnungen über die Welt“ (*ebd.* 2003a, 1053). Es handelt sich um die „subjektiven bzw. kollektiven Theorien mit ihren emotionalen, kognitiven und volitiven Aspekten und dem Menschen als Lebens-/Überlebenswissen, d.h. als Kompetenzen und Performanzen für ein konsistentes Handeln in seinen Lebenslagen zur Verfügung steht“ (vgl. *ebd.* 2003a).

Durch die Imagination- und Symbolisierungsfähigkeit können diese „mental Repräsentationen“ fassbar, d.h. mental be-greifbar und durch den Prozess imaginierenden Handelns modifizierbar werden. Immer da, wo es sich um negative innere Repräsentationen handelt, in Form von Bewertungen, inneren Überzeugungen, können sich durch das „Spiel“ mit Alternativen neue mentale Strukturen bilden.

Ein Beispiel stellt die Arbeit mit „der Familie im Kopf“ dar (vgl. *Petzold* 2006v). Gerade auch die inneren Repräsentationen der familiären Werte, die sich in differenzierten Erlebens- und Handlungskomplexen äußern, wirken über die Zeit im Menschen weiter. Durch die neuroplastische Fähigkeit zum komplexen Lernen kann es gelingen, Defizite, Störungen und Konflikte quasi nachträglich zu verändern. „Innere Beistände“ können geschaffen werden, die Eltern können in ihrer Seins- und Wirkungsweise erweitert oder um unterstützende, nachnährende und

entwicklungsfördernde Qualitäten verändert werden. Diese hat nicht zum Ziel, die Vergangenheit ungeschehen machen zu wollen oder sich etwas schön zu reden, sondern steht im Dienst heilender Identitätsentwicklung, an Stellen an denen Aussöhnung mit vergangenen schwierigen Lebensphasen angemessen ist.

Das Prinzip der „Angemessenheit“ ist vor diesem Hintergrund in jedem therapeutischen Bezug ein wesentliches Element und nur im Kontext der sehr individuellen Lebensgeschichte und Lebenssituation des Patienten/Klienten konkret zu bestimmen, immer aber vor dem Hintergrund ethischer Grundsätze der Integrativen Therapie zu verstehen.

„Symbole“, die im Imaginationsprozess auftauchen bzw. genutzt werden, sind je kulturgeschichtlich eingebunden. Oftmals handelt es sich um „Symbole“ aus dem Tier- und Pflanzenreich, aus der Mythologie oder den Märchen, aus religiösen Kontexten, aber auch ganz persönliche Bilder und Symbole, aus der individuellen Lebensgeschichte verstehbar, tauchen in der freien Imaginationsarbeit auf.

„Die therapeutische Anwendung des Katathymen Bilderlebens kann als ein dauernder kreativer Prozess im Entwurf der eigenen vor- und unbewussten Konfliktstrukturen aufgefasst werden, in Form einer bildsymbolischen Projektion des Innenlebens. Dieser Prozess seelischer Abbildungsvorgänge ... wird zum Gegenstand der Selbsterkenntnis. Die Pforten zu vor- und unbewussten Bereichen der Psyche, zu allen Formen von Konflikten und positiven Erlebniskernen werden geöffnet“ (Leuner 1994, 41).

6. Das „Tänzerische“ und das „Spielerische“

Im Folgenden soll betrachtet werden, inwieweit das Konzept des „Homo Ludens“ für den „Tanz“ und speziell für tanztherapeutische Zusammenhänge sinnvoll erscheint und vor therapeutischem Hintergrund genutzt werden kann. Dabei soll sowohl das „Spiel“ als konkrete Handlungsstruktur wie auch das „Spielerische“ als Modus menschlichen Wirklichkeitszuganges und Habitus des Handelns und Erlebens angeschaut werden.

6.1 Der phänomenale Zusammenhang von Tanz und Spiel

Schauen wir auf den phänomenalen Zusammenhang von „Tanz“ und „Spiel“, so kann auch hier von einer Ähnlichkeitsbeziehung gesprochen werden. Steht nach *Huizinga* (1956) das „Spiel“ am Beginn der Menschheitsentwicklung (phylogenetisch wie ontogenetisch) als eine vom Alltag differenzierte Weise des Wirklichkeitsbezuges, so geht auch der „Tanz“ als Phänomen zurück bis an die Wurzel der Menschheit. Getanzt wurde das Leben in den verschiedenen Bezügen. Zumeist war der „Tanz“ eingebunden in rituelles Geschehen, hat aber auch im Alltag maßgeblich eine Rolle gespielt.

Wie beim „Spiel“ handelt es sich im „Tanz“ um ein mimetisches Verhältnis zur Wirklichkeit, einer leiblichen Annäherung, in dem sich Welt- und Selbstwissen in prä- und transverbaler Form niederschlägt.

Unter phänomenologischen Gesichtspunkten kann davon gesprochen werden, dass die „*Bewegung*“, im Mittelpunkt stehend, sich vor der Alltagsbewegung grundsätzlich unterscheidet, es sich um ein verändertes leibliches „In-der-Welt-Sein“ handelt. Die „*Bewegung*“ als gesamtleiblicher Ausdruck ist als Ergebnis eines komplexen

Symbolisierungsaktes zu verstehen, an die sozial-historischen und individuellen Leiberfahrungen gebunden. In den „Bewegungen“ drücken sich Vorstellungen, Gefühle, Gedanken aus, finden eine konkrete leibliche Gestalt, die sich in tradierenden Strukturen bzw. Tanzstilen wieder findet oder auch sehr flüchtig in der subjektiven Tanzgestalt des Individuums, in der sich sein spezifisches Gewordensein mitteilt. Der Sinn erschließt sich zum einen durch die leibliche Erfahrung als „Evidenzerleben“ (Petzold 2003a) zum anderen in diskursiven Formen korrespondierender Sinnsschöpfung.

Auch der „Tanz“ zeichnet sich durch eine besondere zeitliche Struktur, einen „spezifischen Rhythmus“ aus, der der „Bewegung“ eine eigene Dynamik verleiht und damit zu einer eigenen Qualität zumeist auf bestimmte Stimmungen und Empfindungen verweist. „Zeit“ wird somit qualitativ gestaltbar erlebt. Langsam monotone Rhythmen oder schnell vielleicht sogar dissonante Rhythmen lassen verschiedene Atmosphären entstehen.

„Rhythmus“ und „Bewegung“ vollziehen sich immer in einem bestimmten „Raum“, als „Erweiterung des Leibes in den Umraum“ (Straus in Willke 1999, 39). Laban unterscheidet zwei Konzeptionen von „Raum“: die „Kinesphären“, die den Raum um den Körper gestalten, den individuellen Umraum, deren Bewegungsrichtungen sich vereinfacht als vorwärts-rückwärts, hoch-tief und links-rechts bestimmen lassen und der „Dynamosphäre“, die die Bewegung qualitativ bestimmt: „leicht-stark (Kraft), krumm-gerade (Form), schnell-langsam (Zeit)“ (Laban in Seitz 1996, 145). Erst das Zusammenspiel dieser zwei Raumbezüge schafft nach Laban die spezifische Bewegungsform und bestimmt damit den Inhalt.

Dadurch wird „Tanz“ zu einem „interaktiven Phänomen“ zwischenleiblicher Kommunikation. Erfahrungen, die präverbal entstanden sind, erhalten die Möglichkeit in den Ausdruck zu gelangen, aber auch Erfahrungen, die schwerlich verbalsprachlich auszudrücken sind, können quasi „transverbal“ durch den „Tanz“ artikuliert werden. Jedoch auch verbalsprachlich bereits Erfasstes kann neu übersetzt zu erweiternden Sinnstrukturen führen, wobei diesbezüglich immer auf das notwendige Wechselspiel zwischen tänzerischem Geschehen und verbalsprachlicher Reflexion der Tanzerfahrung verwiesen wird.

Immer handelt es sich um ein flüchtiges Medium, im Tun entstehend, nach Beendigung bleiben der Eindruck, das Erlebnis in der Erinnerung zurück. Auch kann der Mensch sich als Tänzer wie auch im „Spiel“ nur aus der Binnenperspektive erfahren. Objektivationen sind erst durch Transferleistungen in ein anderes Medium (Sprache, Bilder etc.) möglich. Diese werden gerade auch für therapeutische Prozesse nötig sein, soll es über ein rein emotionales Verstehen im Erleben hinausgehen.

Verglichen mit den phänomenalen Aspekten, die zum „Spiel“ herausgestellt wurden, kann von einer Wesensähnlichkeit gesprochen werden. Der „Tanz“ wie auch das „Spiel“ archivieren leibliches „Wissen vom Menschen“, sie sind Ausdruck „mentaler Repräsentationen“ (vgl. Petzold 2003a, Brandstetter/Wulf 2007), historisch eingebettet in eine sie bestimmende Sozialstruktur. In ihnen kommt verdichtet, symbolisiert die Welt, wie sie aus den verschiedenen Perspektiven erfahren wird, in die Welt. Damit ist das sich sukzessiv vollziehende Entwicklungsgeschehen angesprochen, wobei das Entstehen der „Spiele“ korrespondiert mit denen gesellschaftlicher Strukturen. Sorell (1995) weist in seiner „Kulturgeschichte des Tanzes“ explizit darauf hin, wie sich Tanzstile und -richtungen in sich verändernden Kulturen und Gesellschaftssystemen ähnlich modifizieren. Die Werte, Normen, die emotionalen Codierungen und Verhaltensstrukturen spiegeln sich in den Tänzen

ihrer Zeit (vgl. *Fritsch* 1988). Schaut man auf heutiges Geschehen, steht die Vielfalt der uns zur Verfügung stehenden Tanzkurse (vom klassischen Ballett über Tango, Salsa bis hin zum Streetdance, Afrikanischen Tanz etc.) in engem Zusammenhang mit unserer hochkomplexen, multikulturellen Gesellschaft. Aber auch das Tanzverhalten innerhalb spezifischer sozialer Lagen ist diesbezüglich von Interesse, zeigen sich hier Vorlieben, Lebensstile und Ausgrenzungen, an die unter therapeutischen (aber auch pädagogischen Gesichtspunkten) anzusetzen ist. Wenn wir von „Wissensbeständen“ sprechen, steht das „Wissen im Tanz“ zunächst konträr zu den sonst als „diskursives Wissen“ kategorisiert, verbalsprachlich codierten und fixierten Wissensbeständen. Als ästhetische Erfahrungen gleich anderer künstlerischer Auseinandersetzungen handelt es sich um „performative Symbolisierungen“, die immer in Bezug zum Rezipienten, zum Zuschauer wie zum Mittänzer / Mitspieler stehen. Diese stehen nie nur für sich, sondern sind eingebunden in Diskurse der Selbst- und Weltwahrnehmung und -bestimmung, als Transfer der Fragen im kulturellen Weltbezug. Es kann von systemübergreifenden Verknüpfungen (ein „übergeordneter“ Gegenstand / Thema wird behandelt) gesprochen werden, in denen sich Verstehen- und Modifikationsprozesse ereignen.

„In mimetischen Prozessen erfolgt eine Anähnlichung der Tanzbewegung an die dynamischen Figurationen des kollektiven und individuellen Imaginären. Es entstehen symbolische und performative Bewegungsräume, die bestimmt Bewegungen in Gang setzen und andere unterbinden. In mimetischen Prozessen werden traditionelle Bewegungen erworben, und es wird mit neuen Bewegungsformen experimentiert, aus denen innovative ästhetische und soziale Erfahrungen entstehen“ (*Brandstetter/Wulf* 2007, 10).

Wichtig für tanztherapeutische Betrachtungen sind, was hat sich leiblich konkret in die Leibstruktur des Einzelnen eingeschrieben und wird durch die tänzerische Aktualisierung sichtbar. Wie steht der Mensch (qualitativ) in der Welt, gestaltet seine Beziehungen in seinem Umraum, welche Prägungen haben zu welchen leiblichen Formen geführt etc.

6.2 Zur Bedeutung des „Spielerischen“ in der Tanztherapie

„Es bewegt sich alles. Stillstand gibt es nicht (...). Widersteht den angstvollen Schwächeanfällen, Bewegtes anzuhalten, Augenblicke zu versteinern um Lebendiges zu töten.“ (*Jean Tinguely* in *Seitz* 1996, 196).

Weiterführend soll betrachtet werden, in wie weit das Konzept des „Spielerischen“ für tanztherapeutische Zusammenhänge eine Rolle spielt und genutzt werden kann. Wurde das „Spielerische“ im Kontext kreativer Lebensäußerungen als schöpferischer Habitus existentiell zum Menschsein gehörend verstanden, zeigt es sich in vielfältigen Lebensbezügen und ist nicht auf das konkrete „Spiel“ oder den „Tanz“ beschränkt. Nicht jeder „Tanz“ vollzieht sich spielerisch, denkt man an die starren Vorgaben im klassischen Ballett, wo wenig Freiraum zum freien Experiment bleibt. „Spielerisch“ wird das Tanzgeschehen immer dort, wo von gewohnten Strukturen Abstand genommen wird und es zum Gegenstand von Exploration und Experiment wird.

Der Begriff des „Spielerischen“ bleibt jedoch als solcher vage und ist gebunden an konkrete Verhaltens- / Bewegungsweisen, die sich als im Vergleich zu anderen als „spielerisch“ kennzeichnen. Dabei geht es immer um ein mehr oder weniger, am ehesten konzeptionell einzukreisen über das Konzept der „Efforts“ als

Bewegungsantrieb wie sie als „flexibel“ oder „gebunden“ (Fluß), „plötzlich“ oder „allmählich“ (Zeit), „direkt“ oder „indirekt“ (Raum) und „fest“ oder „zart“ (Gewicht) beschrieben sind (vgl. *Laban*, 2001). Allgemein kann das „Spielerische“ eher der „flexiblen“ Bewegungsaktivität zugeschrieben werden als eine Form wenig kontrollierter und bewusst geführter Bewegung, ganz ins Bewegungsgeschehen involviert zu sein. Allerdings ist zu bemerken, dass es sich hierbei auch um rein automatisierte und tief habitualisierte Bewegungsweisen handeln kann, die wie abgespult ausgeführt werden und dem entgegen in manch gebundenen, bewusst geführten Bewegungen sich eine Form bewussten, auf die Bewegung konzentrierten „Spiels“ ereignen kann. Die Bedeutung für das Selbst- bzw. Identitätskonzept vor dem Hintergrund Labanscher Analyse kann hier nicht weiter ausgeführt werden, spielt jedoch im therapeutischen Prozess unter diagnostischer Folie eine wichtige Rolle.

Tanzhistorisch verweist das „Spielerische“, dass sich in Elementen freier Gestaltung und freiem Ausdruck zeigt, auf die Zeit des Ausdruckstanzes am Beginn des 20. Jahrhunderts (wobei sicherlich der rituelle, archaische Tanz in ekstatischer Weise als äußerst experimentell spielerisch angesehen werden kann). Das „Tänzerische“ sollte aus der Formalisierung und Standardisierung befreit zum Ausdruck des individuellen Menschen mit seinen je eigenen Gefühlen, Wünschen, Bedürfnissen und Gedanken gelangen (vgl. *Müller/Stöckemann* 1993.). Als Prinzip der Entwicklung dieser freien Form des Tanzes wurde die (freie) „Improvisation“ als Manifestation des kreativen Menschen betrachtet. Auch das Tanztheater von Pina Bausch hat die „Improvisation“ als Frage-und-Antwort-Spiel zwischen der Choreografin und den Tänzern zum Leitprinzip der Entwicklung ihrer Stücke gemacht (vgl. *Seitz* 1996). Es soll gezeigt werden, was Menschen bewegt, weniger *wie* Menschen (technisch) sich bewegen können. Gespielt wird mit Erinnerungen, Lebensthemen, Gefühlen, Beziehungskonstellationen (vgl. *Seitz* 1996, 238). Konventionelle und als bekannt wieder erkannte (Bewegungs-) Konfigurationen werden „spielerisch“ dekonstruiert, um in einem Prozess der Auseinandersetzung zu veränderten (Neu-) Konstruktionen, Bewertungen und Erlebensweisen zu führen.

All dieses ist auch Ziel und Weg therapeutischer Arbeit und knüpft an die im Menschen existentiell verankerte Fähigkeit zur symbolisierenden Selbst-Darstellung und Selbst-Schöpfung als interaktives Geschehen zwischen erlebter Phantasie und sozialer Wirklichkeit. In diesem Sinne ist Tanztherapie eine „hochdifferenzierte Form des Spiels“ (vgl. *Bollan/Hubert* 2012, 26).

6.3 Von der Improvisation zur Gestaltung und der therapeutischen Wirksamkeit

Die „*Improvisation*“ wird in der Integrativen Tanztherapie als „Methode des Bewegungsführung“ (vgl. *Willke* 2007) verstanden. Ausgang der Improvisationsarbeit ist ein Thema, das stimulierend den Improvisationsprozess initiieren soll. Die Wirkung dieses Stimulus (ein Satz, Wort, eine Musik, ein Material, ein (Lebens-) Thema etc.) soll einen Bewegungsprozess „nach eigener Vorstellung, eigenen Fähigkeiten und eigenen Impulsen“ (*Willke* 2007, 191) in Gang bringen. Das „Improvisieren“ ist als ein kreativer Akt der Auseinandersetzung mit dem Thema zu verstehen, wobei immer an eigene (Bewegungs-) Strukturen und den damit verbundenen Bewegungsmöglichkeiten angesetzt werden muss. Dabei soll das „Experimentelle“, „Spielerische“, die Variation möglicher tänzerischer Umgangsweisen, angeregt

werden. An dieser Stelle ist von einer mehr oder weniger aktiven Begleitung der Therapeutin zu sprechen.

Das Ergebnis der „Improvisation“ ist unbestimmt und bleibt zunächst flüchtig an das Improvisationsgeschehen und -erleben gebunden.

Willke (2007) unterscheidet drei Formen der Improvisation:

1. Die „freie Improvisation“: Die Improvisation geschieht ohne Vorgaben, wodurch zunächst bereits existierende Konzepte und Strukturen des Patienten/Klienten sichtbar werden. Es ist nur das leiblich ausdrückbar, was an Bewältigungsstrategien bereits vorhandenen ist. *Willke* zeigt, dass durch die geringe Einschränkung durch äußere Bedingungen, zumeist primär die inneren Beschränkungen hervortreten. Die freie Improvisation setzt eine besondere Ich-Stärke voraus;

2. die „inhaltsgebundene Improvisation“: Es wird eine Bewegungsaufgabe gegeben, die an Inhalte gebunden ist, die durch den Therapieprozess sinnvoll erscheinen.

3. eine Sonderform der Improvisation als „aktive Imagination“: Diese Form knüpft an die Methode des „authentic movement“, aus jungianischer Tradition entwickelt, an. Es sollen mit geschlossenen Augen Impulse aus dem Inneren in Bewegung gebracht werden. Die Therapeutin greift nicht ein, berichtet im nach hinein als „Zeugin“ vom Verlauf.

Der Einsatz der „Improvisation“ ist immer an prozessuale „Ziele“ gebunden. So kann die „Improvisation“ der kreativen Entwicklung alternativer Bewegungsmuster und der Erkenntnis unbewusster Motivationen und habitualisierter Verhaltens- und Erlebensweisen dienen und wird als Möglichkeit erfahrbar, sich von zunächst erstarrt geglaubten Strukturen lösen zu können, um Alternativerfahren, selbst-initiiert zu entwickeln.

„Die Verantwortlichkeit für das eigene Tun wird erlebbar. Die Entwicklung von Kreativität, Reaktionsfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Flexibilität und Variabilität sind Ziele, die durch die Improvisation erreicht werden können“ (*Willke* 2007, 198).

Allerdings ist auch darauf hinzuweisen, dass sich die improvisierten Bewegungen verflüchtigen und oft indifferent der bewussten Selbstwahrnehmung entziehen. Somit eben gerade nicht zur Bewusstwerdung eigener Habitualisierungen führt. Durch das (relativ) freie Tanzen findet eine emotionale Involvierung statt, die in der Bewegung oft mehr desselben produziert und sich dadurch der Bewusstwerdung entzieht (vgl. *Willke* 2007). „Imaginationen“, begleitend entstehende Bilder, „Szenen“ und „Atmosphären“ sind deshalb von Wichtigkeit, soll der Lebensweltbezug deutlich werden. Dabei können „Bilder“, „Szenen“ etc. als Ausgang innerhalb der „inhaltsgebundenen Improvisation“ genutzt werden. Zumeist entstehen zum Bewegungsprozess polyästhetische Resonanzen in Form von Klängen, Düften, Bildern etc., die einen Hinweis geben auf relevante Erlebnisse, zu denen das (Bewegungs-) Thema verknüpft ist.

Innerhalb der Integrativen Tanztherapie wird die „Improvisation“ explizit von der „Exploration“ unterschieden. Die „Exploration“ bezieht sich auf ein bestimmtes Forschungsgebiet, die Bewegungen sind kontrollierter und konzentriert auf den Forschungsgegenstand. Ziel der „Exploration“ ist ein Erforschen, Vertiefen und Bewusst werden eines bestimmten Sachverhalts, hat oft diagnostische Aussagequalität und dient der weiterführenden Arbeit im therapeutischen Prozess (vgl. *Willke* 2007, 202). Der Übergang zur „Improvisation“ ist fließend, beides kann sich je Aufgabe bedingen.

Wichtig bleibt darauf hinzuweisen, dass „Improvisation“ nicht grundsätzlich mit der Schöpfung von Neuheiten gleichzusetzen ist. Zunächst vollziehen sich in den Improvisationen oftmals stark gebahnte und verankerte (Bewegungs-) Muster, die sich durch die Lebensgeschichte gefestigt haben, so dass sich in der „Improvisation“ Etabliertes wiederholt. Innerhalb des bekannten Horizontes und immer daran anknüpfend kann in der „Improvisation“ Neues bzw. Modifiziertes zum Vorschein kommen. Sollen diese Modifikationen von tragfähiger Bedeutung über den Improvisationsprozess hinaus sein, müssen sie in ihrer Bedeutungsstruktur erfasst und wiederholbar werden. Als Möglichkeit zur Bahnung neuer Erlebens- und Verhaltensmodalitäten braucht es tiefende, neuronale Einschreibungen ins Leibgedächtnis (vgl. *Grawe 2004, Fuchs 2008*), da reicht flüchtiges Improvisieren nicht aus.

Aus diesem Grund verweist die Integrative Tanztherapie auf die Bedeutung von weiterführender, bewusster „*Gestaltung*“ des in „Improvisationen“ aufgetauchten Materials (vgl. *Willke 2007*), wobei es sich bei der „Gestaltung“ (Bühnenarbeit) um eine wiederum eigene tanztherapeutische Methode handelt. Bei der „Gestaltung“ ist der Prozess der Entwicklung, in dem die „Improvisation“ als „Spiel“ eine wichtige Rolle spielt, wesentlich. Zum anderen differenziert sich davon das (wiederholbare) Ergebnis als anschauliches Produkt.

Die „Gestaltung“ knüpft an unsere Überlegungen zum Menschen als sinnlich wahrnehmbares Wesens an. Jede Form der Wahrnehmung ruft eine Antwort auf das Wahrgenommene hervor und knüpft an bestehende „Gestaltungen“ an, wobei diese aktualisiert und differenziert werden (vgl. „Gestaltkreis“, von *Weizsäcker 1968*). Die tanztherapeutische „Gestaltung“ übersetzt und verwandelt diese „mentalen Gestaltungen“ durch tänzerische Mittel wie phänomenologisch beschrieben und lässt sie verdichtet anschaulich konkret werden.

Um zu bewussten leiblichen „Gestaltungen“ zu kommen, bedarf es der Wiederholbarkeit und damit Objektivierbarkeit von Bewegungskonfigurationen, damit ist eine Form der Rationalisierung und Distanzierung gemeint, sich quasi selbst in der Bewegung erlebend zu betrachtend. Für diesen Prozess stellt die Integrative Tanztherapie differenzierte Techniken zur Verfügung (vgl. *Willke 2007*), die an dieser Stelle nicht ausgeführt werden sollen. Der Prozess der Verdichtung und Reduktion ist zugleich ein Auseinandersetzungsprozess, dass aufgetauchte Material verstehend immer prägnanter werden zu lassen.

Jeder Gestaltungsprozess vollzieht sich in einem bedeutungsvollen Feld, in dem die Qualitäten „Raum“, „Zeit“ / „Rhythmus“ und „Bewegung“ sinnvoll konzentriert zur Aufführung gelangen (vgl. *Bolland/Hubert 2012*). Therapeutisch ist der Gestaltungsprozess mit seiner spezifischen Lebensthematik, evtl. in der „Improvisation“ auftauchend, eingebettet in einen hermeneutischen Prozess des Verstehens und Veränderns entsprechend der „hermeneutischen Spirale“ der Integrativen Therapie (vgl. *Petzold 2003a*).

Die „Gestaltungen“ machen das Erfasste und Verstandene symbolisierend sichtbar und geben Raum, zu einer veränderten Antwort zu gelangen. Dazu stehen gegebenenfalls die Mittel der tänzerischen Bühnenarbeit zur Verfügung (Musik, Licht, Kostüm, Materialien), diese dienen jedoch immer der therapeutischen Zielsetzung. Das heißt nicht das Ergebnis als ästhetisches Kunstprodukt steht im Zentrum, sondern der Effekt des Lernens durch bewusste Gestaltung als Möglichkeit zur Bahnung eben jener veränderten (Hirn-) Strukturen. Dieses setzt an dem Erleben der Selbstwirksamkeit des Menschen an, seine Lebensprozesse (wieder) eigenverantwortlich steuern zu können.

Der gesamte Gestaltungsprozess vollzieht sich nach ähnlichen Gesichtspunkten wie es für den „spielerischen“ bzw. „kreativen Prozess“ herausgestellt wurde (vgl. *Eisler-Stehrenberger* 1991). Es ist ein stetes „Veräußerlichen, Prüfen, Nachfühlen und Anschauen“ (*Willke* 2007, 224) als Aneignung und Klärung der speziellen Daseinsthematik zu verstehen, wobei auch gerade der prospektive Aspekt wichtig ist. „Gestaltungen“ entwerfen sich in die Zukunft, können zu späteren Zeiten (im Therapieprozess) wieder aufgegriffen und Ausgang von neuen Improvisations- und Gestaltungsprozessen werden.

Da die „Gestaltungen“ als Form von hoher symbolischer Dichte sind, bedarf es in der Therapie eines stets begleitenden bzw. folgenden Diskurses, der die Sinngehalte „inter-subjektiv“ (*Petzold* 2003a) erschließt, um sie für den Lebensvollzug über den Therapieraum hinaus wirksam werden zu lassen.

Für die therapeutische Beziehung gelten die oben angeführten Formen der Beziehungsgestaltung. Die Beteiligung des Therapeuten an Improvisations- und Gestaltungsprozessen kann sehr unterschiedlich ausfallen. Je Indikation kann es wichtig sein, dass der Therapeut, gerade im Einzelsetting, zum mitspielenden Partner wird, das Improvisationsgeschehen mitgestaltet, damit der Klient/Patient nicht nur fiktiv sondern real ganzleiblich alternative Beziehungsqualitäten erleben kann. Es stellt einen unbeschreiblichen Unterschied dar, nur in der Vorstellung von der Mutter gehalten zu werden (wobei auch dieses mit Bezug auf das „Katathyme Bilderleben“ von hohem therapeutischen Wert ist) oder tatsächlich sich an einen Menschen (in der Rolle der Mutter agierend) anlehnen zu können, seine Nähe, Wärme, Zuneigung leiblich zu spüren. Die Formen der Beziehungsgestaltung legitimieren sich durch die formulierten Therapieziele. In Gestaltungsprozessen ist es jedoch eher so, dass die Therapeutin zurück tritt und den Prozess nur flankierend, unterstützend begleitet.

Ausgang

„Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ (*Friedrich Schiller* 2000).

An die existentiell anthropologischen Konstante der Kreativität und Phantasie im menschlichen Dasein anknüpfend, habe ich mit dieser Arbeit versucht, dem Spiel und dem „Spielerischen“ des Menschen bezüglich seiner Erscheinungsformen und seines Bedeutungshorizontes näher zu kommen. Ich habe der Spiel als tief verwurzelt in der Menschheitsgeschichte als Ausdruck symbolisierender Selbst- und Weltverstehens nachgespürt und die Kategorie des „Spielerischen“ als einen wesensmäßigen Habitus menschlicher Erlebens- und Handlungsweisen in die Sphäre explorativ schöpferischer Wirklichkeitsgestaltung angesiedelt.

In der Auseinandersetzung mit diesen grundsätzlichen Qualitäten des Menschseins ist noch einmal die Wichtigkeit des Spiels in der Entwicklung jedes einzelnen Menschen aber auch der Menschheitsgeschichte zum Ausdruck gebracht worden.

Für therapeutisches Arbeiten ist dieses in sofern maßgeblich, geht es um die Veränderung und Erweiterung von (verfestigten) Identitätsstrukturen, bedarf es je der schöpferischen Modifikation bereits existierender Muster und Konzepte. Je flexibler und „spielerischer“ Menschen bereit sind, sich selbst und Bestehendes zur

Disposition zu stellen und nach der Sinnhaftigkeit und Nützlichkeit für die Gestaltung zukünftiger Lebenswege zu fragen, so differenzierter lassen sich Such- und Veränderungsprozesse im therapeutischen wie im Kontext gesellschaftlicher Entwicklung gestalten. Die Wichtigkeit, neben aller „Spielerei“ zur Gestaltung, d.h. der konkret anschau- und wiederholbaren Manifestation des Entwickelten und Verstandenen, zu gelangen, wurde im Kontext tanztherapeutischer Arbeit heraus gestellt. Das Spiel wie der Tanz, als flüchtiges Moment, bedarf der Einbettung in inter-subjektive Diskurse zur (emotionalen und kognitiven) Bewertung und Übereinkunft der sich in den verschlüsselten Symbolisierungen zeigenden Sinnstrukturen.

Eröffnet die Therapie einen Ort des „Dazwischen“, um als Reflexions- und Kurationsraum Alternativen aufzuweisen, innerhalb derer Identität, das eigenen Selbst- und Welterfahren, zur Entwicklung wie zur Überprüfung herausgefordert werden kann. Das Leben in seiner Fülle und Dichte, mit all seinen Verstrickungen kann oft überraschend zum Vorschein kommen. Dieses alles, zunächst quasi geschützt, zu durchleben, so geht es immer darum, (wieder) in einen Modus verantwortungsvolle Wahl zu gelangen, d.h. bewusst Selbstwirksamkeit erfahren zu können und sich für oder gegen dieses oder jenes zu entscheiden, Zukunft sinnvoll zu gestalten, in einer Qualität der „Teilhabe“ an Prozessen des miteinander Lebens.

All dieses ist für meine familientherapeutischen Tätigkeit in sofern bedeutsam, stelle ich oft neben erstarrten Handlungs- und Kommunikationsstrukturen auch reduzierte und leiblich verarmte Spielkulturen, nicht nur bei den Erwachsenen auch bei den Kindern fest. Wieder miteinander ins Spielen, in die leibliche Annäherung und die Auseinandersetzung mit relevanten (Daseins-) Themen zu gelangen, stellt dabei eine große Aufgabe dar. Die Aspekte sinnlichen Wahrnehmens und (kreativer) Phantasietätigkeit dienen dabei als Beginn eines Weges, ganzleibliches Erleben zu wecken und Spielprozesse sukzessiv in Gang zu bringen.

Ich schließe den Bogen bei meiner eigenen Spielbiografie und –kultur, derer ich mich während des Schreibens oft erinnerte und stelle verarmte wie reiche Zonen fest, Zeiten, in denen ich viel erspielt und entwickelt habe, andere, in denen viel Spielerei nicht weiterhalf, sondern es an der Zeit war, inne zu halten, zu reduzieren und konkret zu werden. Ich erahne, wie das Thema des „Spielerischen“ eben doch als „roter Faden“ bis heute und womöglich bis zum Ende ein Grundlegendes bleiben wird als ein Mitspielen mit den Menschen meiner Umgebung, der Familie, den Freunden und denen ich im Arbeitskontext begegne.

Der Tanz

Ein Viertelschwein und eine Auftakteule
trafen sich im Schatten einer Säule,
die im Geiste ihres Schöpfers stand.
Und zum Spiel der Fiedelbogenpflanze
reichten sich die zwei zum Tanze
Fuß und Hand.

Und auf seinen dreien rosa Beinen
hüpfte das Viertelschwein graziös,
und die Auftakteule auf ihrem einen
wiegte rhythmisch ihr Gekrös.
Und der Schatten fiel,
und der Pflanze Spiel
klang verwirrend melodiös.

Doch des Schöpfers Hirn war nicht von Eisen,
und die Säule schwand, wie sie gekommen war,
und so musste denn auch unser Paar
wieder in sein Nichts zurücke reisen.

Einen letzten Strick
Tat der Geigerich –
und dann war nichts weiter zu beweisen.

(Christian Morgenstern)

Zusammenfassung: Homo Ludens oder über das Spielerische im therapeutischen Prozess

In dieser Arbeit soll gezeigt werden, inwieweit das Spiel und das „Spielerische“ aus anthropologischer Perspektive existenziell zum Menschsein, als ein Modus des „In-der-Welt- und Zur-Welt-sein“, gehört. Anknüpfend an die Kernkonzepte von Kreativität und Phantasie soll der Frage nachgegangen werden, welche Bedeutung dem Spiel und dem „Spielerischen“, als Habitus des Menschen, innerhalb therapeutischer Veränderungsprozesse zukommt, eingebettet in ein Kontinuum von Selbst- und Kulturentwicklung. Dabei sollen besondere Formen des therapeutischen Spiels Berücksichtigung erfahren. Aus tanztherapeutischer Perspektive werden insbesondere die Methoden der Improvisation und Gestaltung betrachtet.

Schlüsselwörter: Spiel, Kreativität, Phantasie, Selbst- und Weltgestaltung, therapeutischer Prozess, Improvisation und Gestaltung

Summary: Homo Ludens or about the playfulness in the therapeutic process

This work will show how far the game and the "playfulness", from an anthropological perspective, is existential for being human as a mode of "in-the-world" and "towards the world".

Building on the core concepts of creativity and imagination, it will examine the importance of the play and the "playfulness" as a human habit, within therapeutic changing processes, embedded in a state continuity of self- and cultural development. Particular forms of the therapeutic play should be taken into consideration.

From a dance therapeutic perspective, the methods of improvisation and creation are considered in particular.

Keywords: play, creativity, imagination, self- and world creation, therapeutic process, improvisation and creation

Literatur

Adamowsky, N. (2005): Spielen und Erkennen – Spiele als Archive. In: *Bilstein, J., Winzen, M., Wulf, Ch.* (2005) (Hrsg.): Anthropologie und Pädagogik des Spiels. Weinheim Basel: Beltz-Verlag.

Alarcón, M. (2009): Die Ordnung des Leibes. Eine tanzphilosophische Betrachtung. Würzburg: Königshausen & Neumann.

Amseln, F. v., Gerstmann, R., Kramer, J. (2004): Psychodrama. Berlin Heidelberg: Springer-Verlag.

Bachtin, M. M. (2008): Chronotopos. Frankfurt a.M.: Suhrkamp-Verlag.

Bateson, G. (1985): Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische und epistemologische Perspektiven. Frankfurt am Main: Suhrkamp-Verlag.

Bilstein, J., Winzen, M., Wulf, Ch. (2005) (Hrsg.): Anthropologie und Pädagogik des Spiels. Weinheim Basel: Beltz-Verlag.

Brockhaus-Enzyklopädie. (1991): in 24 Bänden. Bd. 6, 14, 17, 18, 21. Mannheim: Brockhaus

Böhme, G. (1985): Anthropologie in pragmatischer Hinsicht. Darmstädter Vorlesungen. Frankfurt am Main: Suhrkamp-Verlag.

Böhme, G. (1995) : Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik. Frankfurt am Main: Suhrkamp-Verlag.

Bolland, U., Hubert, A.-D. (2012): Spuren inszenieren. Fährtenuche mit kreativen Medien, *Forum Tanztherapie. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Tanztherapie.* 32.Jahrgang, 23 – 38.

Brandstetter, G. (2007): Tanz als Wissenskultur. Körpergedächtnis und wissenstheoretische Herausforderung. In: *Gehm, S., Husemann, P., von Wilcke, K.* (2007) (Hrg.): Wissen in Bewegung. Perspektiven der künstlerischen und wissenschaftlichen Forschung im Tanz. Bielefeld: transcript Verlag.

Brandstetter, G., Wulf Ch. (2007) (Hrsg.): Tanz als Anthropologie. München: Fink-Verlag.

Buer, F. (1999) (Hrsg): Morenos therapeutische Philosophie. Die Grundlagen von Psychodrama und Soziometrie. Opladen: Leske Budrich.

Buytendijk, F.J.J. (1933): Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb. Berlin: Wulff (u.a.)

Caillois, R.(1958): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. München Wien: Langen Müller.

- Cassirer, E.* (1997): Philosophie der symbolischen Formen. 3 Bd. Darmstadt: Primus.
- Csikszentmihalyi, M.* (1992): Flow. Das Geheimnis des Glücks. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Eichler, G.* (1979): Spiel und Arbeit. Zur Theorie der Freizeit. Stuttgart: Frommann-Holzboog
- Eigen, M., Winkler, R.* (1996): Das Spiel- Naturgesetze steuern den Zufall. München: Piper-Verlag.
- Eisler-Stehrenberger, K.* (1990): Kreativer Prozess – Therapeutischer Prozess. In: *Petzold, H.G., Orth, I.* Die neuen Kreativitätstherapien. Bd. 1. 113 – 168.
- Fink, E.* (1960): Spiel als Weltsymbol. Stuttgart: Kohlhammer-Verlag.
- Finke, J.* (1999): Beziehung und Intervention. Stuttgart: Thieme-Verlag.
- Fritsch, U.* (1988): Tanz, Bewegungskultur, Gesellschaft. Verluste und Chancen symbolisch-expressiven Bewegens. Frankfurt: AFRA Verlag.
- Fuchs, T.* (2008): Leib und Lebenswelt. Neue philosophisch-psychiatrische Essays. Kusterdingen: Die Graue Edition.
- Gadamer, H.-G.* (1977): Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest. Stuttgart: Reclam-Verlag.
- Gebauer, G., Wulf, Ch.* (1998): Mimesis. Kultur Kunst Gesellschaft. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-verlag.
- Gebauer, G., Wulf, Ch.* (1998): Spiel Ritual Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Verlag.
- Gehm, S., Husemann, P., von Wilcke, K.* (2007) (Hrg.): Wissen in Bewegung. Perspektiven der künstlerischen und wissenschaftlichen Forschung im Tanz. Bielefeld: transcript Verlag.
- Grawe, K.* (2004): Neuropsychotherapie. Göttingen: Hogrefe-Verlag.
- Grawe, K., Donati, R., Bernauer, P.* (1994): Psychotherapie im Wandel. Von der Konfession zur Profession. Göttingen: Hogrefe-Verlag.
- Harten, H.-Ch.* (1997): Kreativität, Utopie und Erziehung. Grundlagen einer Erziehungswissenschaftlichen Theorie sozialen Wandels. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Hartmann-Kottke, L.* (2004): Gestalttherapie. Berlin Heidelberg New York: Springer-Verlag.
- Haselbach, B.* (1993): Improvisation, Tanz, Bewegung. Stuttgart Dresden: Klett-Verlag.

Hastedt, H. (1989): Das Leib-Seele-Problem. Zwischen Naturwissenschaft des Geistes und kultureller Eindimensionalität. Frankfurt a.M.: Suhrkamp-Verlag.

Heidegger, M. (1993): Sein und Zeit. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.

Hüther, G. (2009): Die Macht der inneren Bilder. Wie Visionen das Gehirn, den Menschen, die Welt verändern. Göttingen: Vandenhoeck Ruprecht.

Huizinga, J. (1956): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Verlag.

Jünger, F.G. (1953): Die Spiele. Ein Schlüssel zu ihrer Deutung. Frankfurt am Main: Klostermann Verlag.

Kant, I. (1959): Kritik der reinen Vernunft. Werke 2. Köln: Könnemann Verlagsgesellschaft.

Laban, R. v. (2001): Der moderne Ausdruckstanz in der Erziehung. Eine Einführung in die kreative tänzerische Bewegung als Mittel zur Entfaltung der Persönlichkeit. Wilhelmshaven: Noetzel-Verlag.

Langer, S.K. (1979): Philosophie auf neuen Wegen: das Symbol im Denken, im Ritus und in der Kunst. Mitternwald: Mäander.

Leuner, H. (1994): Lehrbuch der Katathym-imaginativen Psychotherapie. Grundstufe Mittelstufe Oberstufe. Bern : Huber-Verlag.

Lüthi, B. (2013): Das Intentionale in der Psychotherapie. Dargestellt am Gebrauch des Intentionalitätskonzeptes in der Integrativen Therapie. In: *POLYLOGE: Materialien aus der Europäischen Akademie für psychosoziale Gesundheit*. Ausgabe 07/2013.

Merleau-Ponty, M. (1965) : Phänomenologie der Wahrnehmung. Berlin: de Gruyter.

Mogel, H. (2008): Psychologie des Kinderspiels. Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel. Die Bedeutung des Spiels als Lebensform des Kindes, seine Funktion und Wirksamkeit für die kindliche Entwicklung. Heidelberg: Springer-Verlag.

Morgenstern, Ch. (2003): Gesammelte Werke in einem Band. München: Piper-Verlag.

Miller-Kipp, G. (2002): Zufall, Selbstorganisation und Kreativität. Ein Versuch über „die Natur“ des Spiels wider seine Pädagogisierung. In: *Bilstein, J., Winzen, M., Wulf, Ch.* : Anthropologie und Pädagogik des Spiels. 273 – 291.

Müller, H., Stöckemann, P. (1993) : „...jeder Mensch ist ein Tänzer.“ Ausdruckstanz in Deutschland zwischen 1900 und 1945. Gießen: Anabas-Verlag

Oerter, R. (2001): Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz. Weinheim Basel: Beltz Verlag.

Oerter, R., Montada, L. (1987): Entwicklungspsychologie. Ein Lehrbuch. München Weinheim: Psychologie-Verlag-Union.

Orth, I. (1994): Der „domestizierte Körper“ – Die Behandlung „beschädigter Leiblichkeit“ in der Integrativen Therapie. In: Integrative Bewegungstherapie Nr.1/1994, 4 – 19.

Perls, F.S., Hefferline, R.F., Goodman (1997): Gestalttherapie. Grundlagen. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.

Peter-Bolaender, M. (1992): Tanz und Imagination. Paderborn: Junfermann-Verlag.

Petersen, P. (2000): Der Therapeut als Künstler. Ein integrales Konzept von künstlerischen Therapien und Psychotherapien. Stuttgart: Verlag Johannes M. Meyer.

Petzold, H.G.(1977h): Angewandtes Psychodrama in Therapie, Pädagogik und Theater. Paderborn: Junfermann-Verlag.

Petzold, H.G. (1980f) (Hrsg.): Die Rolle des Therapeuten und die therapeutische Beziehung. Paderborn: Junfermann-Verlag.

Petzold, H.G. (1983a) (Hrsg.): Puppen und Puppenspiel in der Psychotherapie. Mit Kindern, Erwachsenen und alten Menschen. München: Pfeiffer Verlag.

Petzold, H.G. (1989h): Leben ist Bewegung – Überlegungen zum „komplexen Bewegungsbegriff“ und zum Konzept der „Kommotilität“ in der Integrativen Bewegungstherapie. Amsterdam Düsseldorf In: Bd. II,3 (1993a), 1337-1348, (2003a), 977-1040. Bei www.dgib.net/zeitschrift/online-archiv.

Petzold, H.G. (1996a): Integrative Bewegungs- und Leibtherapie. Ein ganzheitlicher Weg leibbezogener Psychotherapie. Band 1,2. revidierte und überarbeitete Auflage von 1988n. Paderborn: Junfermann-Verlag.

Petzold, H.G. (2003a): Integrative Therapie. Modelle, Theorien & Methoden einer schulenübergreifenden Psychotherapie. Band 1-3. überarb. und ergänzte Neuauflage von 1991a/1992a/1993a. Paderborn: Junfermann-Verlag.

*Petzold, H.G. (2006v): Arbeit mit der „Familie im Kopf“ – die „repräsentationale Familie“ als Grundlage integrativer sozialpädagogischer, familienpsychologischer und therapeutischer Arbeit. In: *POLYLOGE: Materialien aus der Europäischen Akademie für psychosoziale Gesundheit*. Ausgabe 06/2006.*

*Petzold, H.G. (2009c): Körper-Seele-Geist-Welt-Verhältnis in der Integrativen Therapie. Der „Informierte Leib“, das „psychophysische Problem“ und die Praxis. *Psychologische Medizin (Graz)*, 20/2009, 20 – 33. In: *POLYLOGE: Materialien aus der Europäischen Akademie für Psychosoziale Gesundheit*. Textarchiv, Jg. 2009.*

*Petzold, H.G., Heuring, M. (2005): Rollentheorien, Rollenkonflikte, Identität, Attributionen – Integrative und differentielle Perspektiven zur Bedeutung sozialpsychologischer Konzepte für die Praxis der Supervision. In: *SUPERVION: Theorie – Praxis – Forschung*. Ausgabe 12/2005.*

Petzold, H. G., Koch, K. (2013) : Puppenspiel als Therapie und Kulturarbeit – Der Mensch als mutisensorisches Wesen. In: POLYLOGE: Materialien aus der Europäischen Akademie für Psychosoziale Gesundheit. Textarchiv, Jg. 2013.

Petzold, H.G., Moser, S., Orth, I. (2012): Euthyme Therapie – Heilkunst und Gesundheitsförderung in asklepiadischer Tradition: ein integrativer und behavioraler Behandlungsansatz „multipler Stimulierung“ und „Lebensstilveränderung“. In: Psychologische Medizin. 2/2012.

*Petzold, H.G., Müller, L. (2004c): Integrative Kinder- und Jugendlichenpsychotherapie – Protektive Faktoren und Resilienzen in der diagnostischen und therapeutischen Praxis. *Psychotherapie Forum* 4, 185 – 196. In: *POLYLOGE: Materialien aus der Europäischen Akademie für Psychosoziale Gesundheit. Textarchiv, Jg. 2004.**

*Petzold, H.G., Orth, I. (2007): Theoriearbeit, Praxeologie und “Therapeutische Grundregel”. In: *Petzold, H.G., Schay, P., Ebert, W. (Hrsg.) (2007): Integrative Suchttherapie. Theorie, Methoden, Praxis, Forschung. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.**

*Petzold, H.G., Orth, I. (1993a): Zur “Anthropologie des schöpferischen Menschen”. In: *Petzold, H.G., Sieper, J. (1993a): Integration und Kreation. Modelle und Konzepte der Integrativen Therapie, Agogik und Arbeit mit kreativen Medien. Bd. 1. 93 – 116.**

*Petzold, H.G., Orth, I. (1993a): Therapietagebücher, Lebenspanoramen, Gesundheits-/Krankheitspanorama als Instrumente der Symbolisierung und karrierebezogenen Arbeit in der Integrativen Therapie. In: *Petzold, H.G., Sieper, J. (1993a): Integration und Kreation. Modelle und Konzepte der Integrativen Therapie, Agogik und Arbeit mit kreativen Medien. Bd. 1. 125 - 171.**

Petzold, H.G., Orth, I. (1990a): Die neuen Kreativitätstherapien. Handbuch der Kunsttherapie, 2 Bde. Paderborn: Junfermann-Verlag. 2. Aufl. 1991.

Petzold, H.G., Sieper, J. (Hrsg.) (1993a): Integration und Kreation. Modelle und Konzepte der Integrativen Therapie, Agogik und Arbeit mit kreativen Medien. 2 Bd. Paderborn: Junfermann-Verlag, 2. Aufl. (1996).

*Petzold, H.G., Orth, I., Sieper, J. (2013): Manifest der Integrativen Kulturarbeit 2013. Düsseldorf Hückeswagen: Bei [www. FPI-Publikationen.de/materialien.htm](http://www.FPI-Publikationen.de/materialien.htm) – *POLYLOGE: Materialien aus der Europäischen Akademie für Psychosoziale Gesundheit – 24 / 2013.**

Petzold, H.G., Schay, P., Ebert, W. (Hrsg.) (2007): Integrative Suchttherapie. Theorie, Methoden, Praxis, Forschung. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Piaget, J., Inhelder, B. (1996): Die Psychologie des Kindes. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.

Scheuerl, H. (1990): Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Bd. 1. Basel: Beltz Verlag.

Schiller, F. (2000): Über die ästhetische Erziehung des Menschen. In einer Reihe von Briefen. Stuttgart: Reclam Verlag.

Schlippe, A. v., Schweitzer, J. (2003): Lehrbuch der systemischen Therapie und Beratung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Schoop, T. (1981): ...komm und tanz mit mir. Ein Versuch, dem psychotischen Menschen durch die Elemente des Tanzes zu helfen. Zürich: Musikhaus Pan AG.

Seitz, H. (1996): Räume im Dazwischen. Bewegung, Spiel und Inszenierung im Kontext ästhetischer Theorie und Praxis. Grundlegung einer Bewegungsästhetik. Essen: Klartext.

Sorell, W. (1995): Kulturgeschichte des Tanzes. Wilhelmshaven: Noetzel-Verlag.

Stanislawskij, K.S. (1958): Theater, Regie und Schauspieler. Hamburg: Rowohlt-Verlag.

Stenger, U. (2004): Zum Phänomen des Spielens. In: *Bilstein, J., Winzen, M., Wulf, Ch.* : Anthropologie und Pädagogik des Spiels. 231 – 247.

Stephensen, G. (1995). Wege zur religiösen Wirklichkeit. Phänomene Symbole Werte. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

Turner, V. (1995): Vom Ritual zum Theater. Der Ernst des menschlichen Spiels. Frankfurt am Main: Fischer-Verlag.

Von Weizsäcker, V. (1968): Der Gestaltkreis. Theorie der Einheit von Wahrnehmen und Bewegen. Stuttgart: Thieme.

Westphal, K. (2004): Möglichkeitsräume im theatralen Spiel und ihre Bedeutung für Sinnstiftungsprozesse. In: *Bilstein, J., Winzen, M., Wulf, Ch.* : Anthropologie und Pädagogik des Spiels. 100 – 122.

Willke, E. (2007): Tanztherapie. Theoretische Kontexte und Grundlagen der Intervention. Bern: Huber-Verlag.

Willke, E., Hölter, G., Petzold, H.G. (1999) (Hrsg.): Tanztherapie. Theorie und Praxis. Ein Handbuch. Paderborn: Junfermann-Verlag.

Winnicott, D.W. (1985): Von der Kreativität zum Spiel. Stuttgart: Klett-Cotta.

Wittmann, G., Schorn, U., Land, R. (2003): Anna Halprin. Tanz Prozesse Gestalten. München: Kieser-Verlag.

Wulf, Ch. (2004): Spiel. Mimesis und Imagination, Gesellschaft und Performativität. In: *Bilstein, J., Winzen, M., Wulf, Ch.* : Anthropologie und Pädagogik des Spiels. 15 – 22.