

Peter Schneider
Spiel und Trieb
Ein psychoanalytischer Essay über Lust und Hemmung

Der Spieltrieb ... wird also, weil er alle Zufälligkeit aufhebt, auch alle Nötigung aufheben und den Menschen sowohl physisch als moralisch in Freiheit setzen.

(Schiller, Über die ästhetische Erziehung des Menschen)

Es ist ein gegen den Ernst und die Nüchternheit unserer Vorfahren abstechender charakteristischer Zug unseres Zeitalters, daß es spielen, mit der Phantasie umherschwärmen will, und daß es, da nicht viele andere Mittel sich vorfinden, diesen Spieltrieb zu befriedigen, sehr geneigt ist, das Leben in ein Spiel zu verwandeln..

(Fichte, Der geschlossene Handelsstaat)

Im Spieltrieb schafft der Wille sich selbst oft Widerstände, die er zu überwinden hat; dies Paradoxon ist ... nur zu begreifen, wenn der Spieltrieb Instinct ist und den Zwecken des künftigen Lebens unbewusst dient.

(Hartmann, Philosophie des Unbewußten)

Man nimmt so viele und verschiedenartige Triebe an, als man eben braucht, einen Geltungs-, Nachahmungs-, Spiel-, Geselligkeitstrieb und viele dergleichen mehr. Man nimmt sie gleichsam auf, läßt jeden seine besondere Arbeit tun und entläßt sie dann wieder. Uns hat immer die Ahnung gerührt, daß hinter diesen vielen kleinen ausgeliehenen Trieben sich etwas Ernsthaftes und Gewaltiges verbirgt, dem wir uns vorsichtig annähern möchten.

(Freud, Neue Folge der Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse)

So nicht meine Herren! Spielen sollte Freude machen! – Apropos, kennen Sie Schnippschnapp?

(Loriot)

Die Menschen tun es. Der Goldfisch im Glas tut es eher nicht. Die Bienen auch nicht. Aber der kleine Bär tut es. Die Fuchskinder tun es, und auch der junge Delphin und die Löwenbabies tun es: sie spielen.

Warum tun sie's?

Die biologische Antwort ist einfach: „Eine Erbanlage, die zum Spielen motiviert, muß ihrem Träger einen massiven Selektionsvorteil einbringen (...)“ (Bischof 1989, 252). Im Spiel, so die Verhaltensforschung, bereitet sich das junge Tier auf den Ernst seines späteren Lebens vor, es lernt spielerisch, was es später einmal können muß. Die Vererbung eines „Spieltriebes“ zum Erwerb von Verhaltensweisen, die für das Überleben notwendig sind, muß sich im evolutionären Selektionsprozeß als wirkungsvoller erwiesen haben als die Vererbung bloß instinktiv verankerter Verhaltensmuster. Die Komplexität der Umwelt, mit der höhere Lebewesen wie Vögel und Säugetiere umgehen, verlangt flexible Reaktionsmöglichkeiten, deren Einübung durch das Spiel optimal ermöglicht wird. Was dem Beobachter als freie und nutzlose Tätigkeit erscheint, erweist sich in *evolutionärer* Perspektive also als überaus zweckmäßige Anpassungsleistung. Möglicherweise existiere das Phänomen *Jugend* im Tier- inklusive Menschenreich überhaupt nur zum Zweck des Spiels, mutmaßte Ende des 19. Jahrhunderts der deutsche Psychologe Karl Groos (Groos 1896).

Im Unterschied zu den meisten Tieren geht die Spielneigung beim Menschen auf dem Weg zum Erwachsenwerden *nicht* verloren; hinsichtlich des Spiels bleibt der Mensch also ein ewiges Kind. Die Dauerspielleidenschaft des Menschen, so müßte man evolutionspsychologisch folgern, wurde ein Merkmal der natürlichen Selektion, weil sie es ermöglichte, die Variationsvielfalt in den Reaktionen auf die Anforderungen der Umwelt, noch einmal in bisher nicht gekanntem Maß zu steigern, nämlich hin zur Kultur. Die menschliche Kultur erscheint in dieser Hinsicht einerseits als evolutionärer Sprung, andererseits aber als Fortführung einer evolutionären Tendenz, wie sie auch im Spiel der Tiere beobachtet werden kann. Die evolutionspsychologische Erklärung des Spieltriebs ist also eine funktionale: Wer spielt, gewinnt einen Vorteil im „*survival of the fittest*“. Die Spiel-Lust steht im Dienste des Spiel-Nutzen. Oder anders ausgedrückt: Die Lust ist dazu da, damit wir gerne und möglichst ungehemmt tun, was wir tun müssen, um uns in der Evolution zu behaupten.

Wenn Psychoanalytiker vom Spiel sprechen, denken sie in der Regel an ein Konzept, das Freud in einem kleinen Aufsatz über den „Dichter und das Phantasieren“ (Freud 1908, 213ff.) entworfen hat, in welchem er die künstlerische Produktion aus dem kindlichen Spiel ableitet: Der Gegensatz zu Spiel, schreibt er dort, laute nicht Ernst, sondern Wirklichkeit. Im Spiel werde ein Raum jenseits der Realität geschaffen. Spielen bedeute handelndes Phantasieren. Es habe für das Kind dieselbe Bedeutung wie der Tagtraum für den Erwachsenen. Das Spiel unterstehe der Funktions-

weise des Lustprinzips; und in dem Maße wie im Prozeß der psychischen Entwicklung dieses Lustprinzip durch das Realitätsprinzip modifiziert wird, verlagere sich das Spiel mehr und mehr auf die innere Bühne der vor den anderen verborgenen Phantasie.

In dieser Sichtweise erscheint das Spiel als eine Stufe in der psychischen Entwicklung, welche freilich niemals vollständig aufgegeben wird. Das Spiel ist mehr oder minder geheimes Theater mehr oder weniger verborgener Wünsche und als solches Katharsis und Kompensation zugleich. Melanie Klein ging in ihrer Behandlungstechnik schließlich so weit, auch die Einfälle und Erzählungen der erwachsenen Analysanden als eine Form des Spiels mit dem Analytiker aufzufassen so wie sie das Spiel ihrer Kinderpatienten als deren spezifische Art zu assoziieren verstand.

Diese entwicklungspsychologische Konzeption des Spiels steht in keinem Gegensatz zur evolutionspsychologischen, auch wenn sie andere Akzente setzt. Ich möchte indessen auf eine andere „Theorie“ des Spiels bei Freud hinweisen, welche lediglich aus einigen beiläufigen Bemerkungen zum Spiel besteht und gewiß mehr Fragen aufwirft als daß sie plausible Erklärungsmodelle anbietet, eine Theorie, die weniger die Dynamik einer *Entwicklung* des Subjekts als vielmehr die seiner *Verwicklung* in einander störende Tendenzen im Auge hat.

Im Rahmen seiner Theorie des Witzes bezieht Freud sich auf den zuvor erwähnten Karl Groos, wenn er schreibt, das Spiel folge „wahrscheinlich einem der Triebe, welche das Kind zur Übung seiner Fähigkeiten nötige (Freud 1905, 143); das heißt, daß das Spiel zunächst im Dienst der Selbsterhaltung steht. Dabei aber „stößt“ es auf etwas, das in dieser Funktion des Spiels nicht aufgeht, nämlich „auf Lustwirkungen, die sich aus der Wiederholung des Ähnlichen, aus dem Wiederholen des Bekannten (...) und so weiter ergeben und als unvermutete Einsparungen an psychischem Aufwand erklären. Es ist nicht zu verwundern, daß diese Lusteffekte das Kind zur Pflege des Spiels antreiben (...)“ (Ebenda, 143f.). Es ist wichtig, diese kurze Passage genau zu lesen, um sich klar zu machen, was Freuds Sichtweise von einer evolutionspsychologischen Ableitung des Spiels unterscheidet: Was als triebhaft motivierte Anpassungsleistung seinen Anfang nimmt, wird in dieser Funktion sogleich gestört, indem es unter die Herrschaft des Lustprinzips gerät. Lust und Zweck geraten in einen Widerspruch. Die „Lusteffekte“, welche das Kind zur „Pflege des Spiels“ antreiben, entsprechen nun nicht mehr dem ursprünglich unterstellten Trieb zur „Übung der Fähigkeiten“: Denn aus dem natürlichen Trieb zur spielerischen Einübung neuer Fähigkeit wird nämlich „unvermutet“ die Lust an der Ersparung psychi-

schen Aufwands durch lustvolle „Wiederholung des Bekannten“. Der nützliche Trieb, sich auf lebensnotwendiges Verhalten spielerisch vorzubereiten, wird damit in eine Richtung gedrängt, die der Logik natürlicher Zweckmäßigkeit („Kompetenzerweiterung“) widerstrebt.

Diesem angeblich ganz dem Lustprinzip unterstellten „Spiel macht die Erstarkung eines Moments ein Ende, das als Kritik oder Vernünftigkeit bezeichnet zu werden verdient (Ebd., 144). Es muß also erst eine neuerliche Störung in Erscheinung treten, um der ersten Störung des triebhaft-zweckmäßigen Verhaltens entgegen zu wirken. Erwachsenwerden heißt, Umwege zu begehen. Wenn es im Psychischen eine Tendenz zur Neuerung gibt, so entsteht sie erst als Effekt einer *Hemmung* des als reine Tendenz zur Abfuhr gedachten Lustprinzips, das sich in der Wiederholung erschöpfen möchte. Zunächst ist es die Lust, die der nützlichen Funktion entgegenwirkt; und erst, wenn das Lustprinzip gehemmt wird, kann die Lust sekundär wieder zum Motor des Nützlichen werden: „Bekanntlich ist auch das Nützliche nur ein Umweg zur lustvollen Befriedigung“ (Freud 1925, 561).

Zwar stellt Freud seine eigene psychoanalytische Arbeit in eine Reihe mit der Darwins, und nichts hätte ihm darum ferner gelegen, die evolutionäre Kontinuität zwischen Mensch und Tier abzustreiten. Aber zugleich ist die psychoanalytische Anthropologie alles andere als eine neodarwinistische „*adaptive story*“, die vom Anpassungsnutzen eines Verhaltens erzählt. Statt dessen betont sie immer wieder das Unzweckmäßige im Zweckmäßigen, den Rest Dysfunktionalität, der nicht nur in jeder Funktion enthalten ist, sondern diese in einem bestimmten Sinne erst ermöglicht.

Freuds Überlegungen zum Zusammenhang von Spiel, Trieb und Lust und Lustprinzip ermöglichen damit nicht bloß eine Perspektive jenseits des heutigen ideologischen *mainstreams*, welcher die zwanglose Harmonie des Angenehmen mit dem Nützlichen, des Spielerischen mit dem Innovativen, der Enthemmung mit dem Fortschritt und des Zweckmäßigen mit dem Lustvollen verkündet. Und sie korrigieren auch nicht nur die *common sense*-Ansicht von der Funktion der Hemmung als einer lästigen Störung. Sie werfen vielmehr Probleme auf, die weit über das Thema des Spiels von Bedeutung sind.

Immer wieder, wenn Freud Aussagen über das Seelische zu machen versucht, tut er dies, indem er strukturelle Verhältnisse in die Form zeitlicher Abfolge bringt: zuerst ist dieses, dann jenes, und dann entsteht ein Konflikt zwischen beidem. Der Anschaulichkeit, die er dadurch erreicht, fallen jedoch manchmal andere wichtige Einsichten zum Opfer. Zum Beispiel, daß was er beim Spiel als Abfolge von Störungen und Konflikten

beschreibt, in Wirklichkeit Aussagen über den inneren Zusammenhang von Lust und Hemmung sein könnten.

Zwei blinde Flecken in Freuds Theorie des Spiels, fallen auf. Erstens stimmt es ganz offensichtlich nicht, daß „der Heranwachsende (...) zu spielen“ aufhört und sich mit der „Surrogatbildung“ der Tagträumerei begnügen müsse. Freuds forschende Behauptung ist umso erstaunlicher, als er selber ein passionierter Spieler war. Regelmäßig spielt er mit Freunden Tarock. In einem Brief vom 11. März 1900 an Wilhelm Fließ schreibt er: „Ich überlasse mich meinen Phantasien, spiele Schach, lese englische Romane; alles Ernsthafte bleibt verbannt. (...) Samstag abends freue ich mich auf einen großen Tarockexzeß (...)“. Der zweite blinde Fleck ist der theoretische Zusammenhang von Spiel und Regeln, der dem Schach- und Tarockspieler Freud ja mindestens in praktischer Hinsicht nicht ganz fremd gewesen sein kann.

Gesellschaftsspiele wie Poker oder Schach gerieten kurze Zeit nach Freuds Tod ins Zentrum einer ganz anders gearteten Spieltheorie, nämlich der mathematischen. 1944 veröffentlichten John von Neumann und Oskar Morgenstern ihre „Theory of games and economic behavior“ (v. Neumann/Morgenstern 1944). Diese Theorie erlaubt es, die Rationalität ökonomischer Entscheidung nach dem Modell optimaler Strategien in regelgeleiteten Gewinnspielen darzustellen. Die Attraktion dieses Modells auch für andere Disziplinen als die Ökonomie war beachtlich, und spätestens seit Mitte der siebziger Jahre gehört die Spieltheorie zum Standardrepertoire der Argumentation in den Verhaltenswissenschaften. Tierverhalten und Ökonomie konnten nach demselben Modell strategischer Gewinnoptimierung beschrieben werden. Was dieser Spieltheorie jedoch fehlt, ist eine Theorie, die den Aufwand erklären könnte, der mit dem Spielen selbst verbunden ist und sich nicht vom Ergebnis, dem Gewinn, herleiten läßt. Mit anderen Worten: es fehlt ihr eine Theorie der Hemmung.

Die Spiele, die der mathematischen Spieltheorie als Modell dienen, sind darauf angelegt, daß einer der Mitspieler gewinnt. Dieses Ziel zu erreichen, wird von den Regeln gehemmt: man darf nur so viele Felder vorrücken, wie man Punkte gewürfelt hat; man darf die Trumpffarbe nicht mitten im Spiel ändern und so weiter. Diese Regeln für sein Spiel zu nutzen, daraus gewinnt das Spiel den Reiz, den es von vornherein verlieren würde, wenn jeder Spieler sogleich mit einem einzigen Zug vom Start zum Ziel sich bewegte. Ja, man kann sogar behaupten, je komplizierter die Hemmung, desto größer die Lust. Und niemand käme auf die Idee zu behaupten, die Einhaltung der Regeln liefere der Lust am Spiel zuwider.

Diese Regeln sind auch keine dem Spiel äußerliche Erschwernisse, ohne welche das Spielen lustvoller vonstatten ginge. Sie sind vielmehr die innere Bedingung der Möglichkeit des *Spiels* (nicht des Gewinns) überhaupt.

Noch das simpelste Gesellschaftsspiel liefert also ein Denkmodell, an dem sich unmittelbar plausibel machen läßt, daß Lust und Hemmung keine Gegensätze, sondern Hemmung und Aufschub *in* der Lust selbst anzusiedelnde Bedingungen ihrer Möglichkeit darstellen. Und es ist angesichts des ökonomischen Modellcharakters des Gesellschaftsspiels nicht ohne unfreiwillige Komik, daß die Ideologie des Neoliberalismus vom freien Markt-Spiel die sogenannte Deregulierung (die Abschaffung dessen also, was ein Gesellschaftsspiel ausmacht) zur Bedingung des optimalen Gewinns erhoben hat.

Wenn Freud die Frage nach dem optimalen Lustgewinn, den das Lustprinzip angeblich anstrebt, zu beantworten sucht, verwickelt er sich Widersprüche, denn Lust und Lustprinzip passen nicht so gut zusammen, wie es auf den ersten Blick den Anschein haben mag.

In den „Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie“, welche gleichzeitig mit der Arbeit über den „Witz und seine Beziehung zum Unbewußten“ entstanden sind, wirft Freud ein Problem auf, „dessen Lösung ebenso schwierig wie für die Auffassung der Sexualvorgänge bedeutsam wäre“. Freud geht davon aus, „daß ein Spannungsgefühl den Unlustcharakter an sich tragen muß“. Für ihn „ist entscheidend, daß ein solches Gefühl den Drang nach Veränderung der psychischen Situation mit sich bringt, treibend wirkt, was dem Wesen der empfundenen Lust völlig fremd ist. Rechnet man aber die Spannung der sexuellen Erregtheit zu den Unlustgefühlen, so stößt man sich an der Tatsache, daß dieselbe unzweifelhaft lustvoll empfunden wird“ (Freud 1905, 110). Das Rätsel ist also, wie die beiden Antagonisten Lust und Spannung einander nicht auslöschen, sondern anstacheln. Mehr Lust ergibt mehr Spannung, welche ihrerseits „das Bedürfnis nach größerer Lust hervorruft.“ „Wie es zugeht, (...) das ist eben das Problem“ (Ebd., 111).

Zur Lösung dieses Problems greift Freud zu einem nicht überzeugenden begrifflichen Trick: er unterscheidet die Erregungs-Vorlust von der (orgasmischen) Endlust. Die erste steht ganz im Dienste der zweiten, welche „ganz durch Entlastung hergerufen“ wird und „ganz Befriedigungslust“ ist; „mit ihr erlischt zeitweilig die Spannung der Libido“ (Ebd., 112) – mit anderen Worten: in ihr geht die Lust an sich selbst zugrunde.

Wäre Freud von seinen alltäglichen Erfahrungen als leidenschaftlicher Tarockspieler ausgegangen, um dieses Problem anzugehen, so hätte er

sich eines einfachen Vergleichs bedienen können: Der mit der steigenden Erregung verknüpften sexuellen Lust würde die Lust am Spiel selbst und dessen kniffligen strategischen Anforderungen entsprechen; während das *Lustprinzip* in jener Tendenz verkörpert wäre, welche in radikaler Abkürzung des spielerischen Prozederes direkt auf den Gewinn, die Abtötung der Erregungs-Lust in der Befriedigungslust ausgerichtet ist. Das *Lustprinzip* verhält sich also wie jene Witzfigur eines Marathonläufers, der seine sensationell kurzen Laufzeiten stolz damit erklärt, er kenne eine Abkürzung.

In seiner großen spekulativen Schrift über das „Jenseits des Lustprinzips“ und die mythische Triebdualität von Lebens- und Todestrieben nimmt Freud das Thema des Rätsels der Lust – „das dunkelste und unzugänglichste Gebiet des Seelenlebens“ (Freud 1920, 4) – in radikalisierte Form wieder auf. Jetzt erscheint das Leben als ein Spiel, das überhaupt nur gespielt werden kann, wenn das *Lustprinzip* gehemmt wird, denn das „*Lustprinzip* scheint geradezu im Dienste der Todestribe zu stehen“, welche den Zustand psychischer Spannungslosigkeit anstreben. Lust ist nun kein Ausdruck mehr des *Lustprinzips*, sondern dessen Störung durch die „Lebensstribe“. Diese Lust trägt in sich einen Widerspruch: Sie strebt nach Befriedigung, aber gerade in der Befriedigung erlischt sie als Lust; und eben darum bedarf sie der Hemmung, um überhaupt als Lust erlebt werden zu können. „Es muß uns (...) auffallen, daß die Lebensstribe so viel mehr mit unserer inneren Wahrnehmung zu tun haben, da sie als Störenfriede auftreten, unausgesetzt Spannungen mit sich bringen, deren Erledigung als Lust empfunden wird, während die Todestribe ihre Arbeit unauffällig zu leisten scheinen“ (Ebd., 69).

In dieser letzten Triebtheorie Freuds ist eigentlich der Todetrieb der Trieb *par excellence* im Sinne eines zielgerichteten Strebens auf einen imaginären Punkt, an dem Verlust und Lust identisch sind. Den Lebenstrieben hingegen kommt die Rolle einer Störung dieser Grundtendenz nach Abfuhr zu. Der Todetrieb strebt nach Spannungsabfuhr und damit nach Wegen das Lebens-Spiels abzukürzen; die Lebensstribe hingegen bauen immer wieder neue Hindernisse und Hemmungen auf dem Weg dahin auf.

Warum spielen die Menschen? Gut psychoanalytisch möchte ich die Frage mit einer Gegenfrage beantworten: Warum treiben wir Sex? Und dazu noch auf eine so umständliche Art und Weise, die weder mit dem Ziel der Fortpflanzung noch mit der kurzen Lust am Orgasmus plausibel erklärt werden kann. Ich glaube, im Spiel – wie im Sex – kehren wir Inneres nach Außen. Und damit meine ich nicht vor allem tief verborgene Phantasien, Inhalte unseres Seelenlebens, sondern etwas vom Wesen der

Funktionsweise unserer Psyche. Nämlich die Wahrheit des inneren Zusammenhangs von Leben und Hemmung.

Zusammenfassung

Was unterscheidet den Erklärungsansatz der Evolutionspsychologie von dem der Psychoanalyse? Während die evolutionistischen Theorien die durchgängige Funktionalität auch des scheinbar Nicht- oder Dysfunktionalen betonen, richtet die Psychoanalyse das Augenmerk vielmehr auf jenen Kern von Dysfunktionalität, der das „Funktionieren“ des Psychischen nicht nur schlechthin charakterisiert, sondern allererst ermöglicht. Am Beispiel des sogenannten „Spieltriebs“ wird dieser Gedanke veranschaulicht, unter anderem im Hinblick auf den inneren Widerspruch zwischen Lust und Lustprinzip.

Literatur

- BISCHOF, N.: Das Rätsel Ödipus. Die biologischen Wurzeln des Urkonflikts von Intimität und Autonomie. München 1989
- FREUD, S. (1905): Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten. GW VI
- (1905): Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie. GW V, 27–145
 - (1908): Der Dichter und das Phantasieren. GW VII, 213–223
 - (1920): Jenseits des Lustprinzips. GW XIII, 1–69
 - (1925): Einige Nachträge zum Ganzen der Traumdeutung. GW I, 561–573
- GROOS, K.: Spiele der Tiere. Jena 1896
- NEUMANN, J. v.; Morgenstern, O.: Theory of Games and Economic Behaviour. Princeton 1944

Adresse des Autors

Dr. Peter Schneider
Postfach
CH-8030 Zürich