

3.1 Bitte einsteigen! Die Einladung zum Spiel

Ich untersuche im Folgenden die Frage nach dem Einstieg in das Theater als Spiel mit der Dreiwelthaftigkeit. Damit ist nicht der Theatergong gemeint, sondern der psychologische Einstieg, der bereits als »emotional attachment«, »involvement« und »commitment« angesprochen wurde. Ein gewichtiger Punkt ist hierbei die Frage nach der Identifikation, denn diese ermöglicht uns sozusagen erst die stellvertretende Teilhabe am Theaterspiel, vergleichbar mit einer Spielfigur bei einem Brettspiel.

Spiele sind mehr als die Anwendung von Regeln. Die vorigen Abschnitte haben immer wieder gezeigt, dass ein psychologisches Element mit ins Spiel kommen muss, damit Spielende und Zuschauende wirklich in das Spiel »einsteigen«. Ein Spiel kann noch so gut gemacht sein, wenn dieser innere Übertritt nicht stattfindet, wird auch nicht im eigentlichen Sinn gespielt – weshalb man auch von zwei Computern, die gegeneinander antreten, kaum sagen würde, dass sie spielen. Der Übertritt muss etwas mit Emotionen zu tun haben, mit einem inneren Einsatz, mit Imagination, aber auch mit Kommunikationen, die es uns ermöglichen, ins Spiel einzutreten. Der Übertritt ins Spiel wird oft mit dem Bild des Eintritts in den Magic Circle beschrieben. Ich beginne diesen Abschnitt daher mit einer Reflexion des Konzepts des Magic Circle. Danach untersuche ich zwei grundlegende Formen des emotionalen Eintritts in das Spiel: Involvement und Identifizierung, wobei Letzterem wegen seiner besonderen Nähe zum Schauspiel besonders viel Raum gewidmet wird.

3.1.1 Der Magic Circle

Das Konzept des magischen Kreises wird auf Johan Huizinga (1938) zurückgeführt, der schrieb:

»Alles Spiel bewegt sich und hat sein Wesen innerhalb eines Spielfeldes, das vorher materiell oder ideell, absichtlich oder selbstverständlich abgesteckt wurde. So wie es keinen formalen Unterschied zwischen Spiel und Ritual gibt, so ist der »geweihte Ort« nicht formal vom Spielfeld zu unterscheiden. Die Arena, der Kartentisch, der magische Zirkel, der Tempel, die Bühne, die Leinwand, der Tennisplatz, der Gerichtshof usw. sind alle in Form und Funktion Spielplätze, d.h. verbotene Orte, isoliert, umzäunt, geheiligt, innerhalb derer besondere Regeln gelten. Alle sind temporäre Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, gewidmet der Ausführung eines Aktes abseits.« (Huizinga 1991, 10)

Der magische Zirkel ist bei Huizinga also jener Bereich, in dem die Regeln des Spiels gelten. In seiner offensichtlichsten Form ist er ein Spielfeld, das die Spielenden betreten. Sobald sie sich auf dem Feld befinden, unterwerfen sie sich den dort gel-

tenden Regeln, und wenn sie diese brechen, werden sie vom Spielfeld verwiesen. Huizinga sieht den Zusammenhang zum Ritual und erwähnt daher auch den Tempel, das Heilige und den geweihten Ort. Durch bestimmte performative Vollzüge wird mitten in der Alltagswelt ein Bereich geschaffen, in welchem andere Regeln gelten, also eine Art Zauberkreis. Während der magische Zirkel bei Huizinga noch ein Konzept unter mehreren ist, wird er bei den Spieltheoretikern Katie Salen und Eric Zimmerman zu einem zentralen Konzept, wobei sie nur lose an Huizinga anknüpfen (Salen and Zimmerman 2004) und ihre Spieltheorie vor allem an Computerspielen ausrichten. Der magische Spielkreis wird hier ebenfalls dadurch charakterisiert, dass eine Schwelle überschritten wird, hinter der Regeln gelten, die sich vom gewöhnlichen Leben unterscheiden. Während man sich innerhalb des magischen Kreises befindet, wird eine temporäre Welt geschaffen, in der alle Zeichen eine andere Bedeutung haben als in der Alltagswelt. Die Spielwelt ist damit nicht nur eine Welt, in der andere Regeln gelten, sondern ihre gesamte Semiotik, also die Art und Weise, wie Zeichen produziert und gelesen werden, verschiebt sich. Es entsteht damit eine fiktive Welt des Spiels, in der bestimmte Operationen durchgeführt werden können und bestimmte Bedeutungsverschiebungen entstehen. Die temporäre Welt des Spiels kann ein offenes System oder ein geschlossenes System sein oder beides, je nachdem, ob Spiele als Regelsystem (geschlossenes System), Spiel (offenes oder geschlossenes System) oder Kultur (offenes System) gerahmt werden (Salen and Zimmerman 2004, 96–97). Aber gleichgültig, ob das Spiel offen oder geschlossen ist, muss es vom Spielenden »betreten« werden, es muss ein Übergang stattfinden, und diesem Übergang haftet etwas Magisches an, das auch von Salen und Zimmerman nicht präzise benannt wird.

Wie so oft bei der Rede über das Spielen entstehen Paradoxien und Widersprüche. Schon die Frage, ob wir den Magic Circle eigentlich freiwillig betreten oder unfreiwillig in ihn hineingezogen werden, kann nicht sicher beantwortet werden. Gibt es eine klare Grenze oder Schwelle, über die wir treten, und wenn ja, was unterscheidet unseren Zustand vor Betreten des Magic Circle von unserem Zustand danach? Wie bereits beschrieben, können Tiere durchaus die Botschaft senden »Komm, spiel mit mir!«, und ihr Verhalten während des Spiels unterscheidet sich trotz vieler Ähnlichkeiten vom Verhalten außerhalb des Spiels. Trotzdem würden wir hier vermutlich nicht von einem Eintritt in den Magic Circle sprechen. Warum nicht? Weil der Magic Circle eine ritualhafte Komponente hat, die spezifisch menschlich zu sein scheint und mit der Einbildungskraft zu tun hat. Sie ist es, die im Spiel die Magie entfaltet.

3.1.2 Übergänge

Eine kluge Wendung nahm diese Diskussion schon in den 60er und 70er Jahren unter dem Einfluss des Kommunikationswissenschaftlers Gregory Bateson. Er argu-

mentierte, dass wir, statt die Spiele zu definieren, lieber die spezifischen Kommunikationsprozesse untersuchen sollten, mit denen der Übergang von Nichtspiel zu Spiel vollzogen wird. Bateson wies nach, dass dies über Formen der Metakommunikation geschieht, also solche Kommunikationen, die es dem Empfänger erlauben, eine Kommunikation richtig einzuordnen und damit richtig zu lesen (ein verwandtes Wort dafür, das ich auch in diesem Buch oft verwende, ist das Framing oder deutsch die Rahmung). Eine typische solche Metakommunikation ist die Botschaft, dass etwas ›nur Spiel‹ sei und entsprechend anders verstanden muss, als wenn es ohne diese Botschaft gesendet würde. Diese Botschaft beinhaltet laut Bateson auch, dass der Bereich des Fiktiven geöffnet wird, dass wir also unsere Fantasie, unsere Imagination einsetzen müssen, um die Spielhandlungen richtig zu verstehen:

»[D]ie Aussage ›Dies ist ein Spiel‹ sieht in etwa so aus: ›Diese Handlungen, die wir jetzt ausführen, bezeichnen nicht das, was die Handlungen, für die sie stehen, bezeichnen würden.‹ Nicht nur, dass das spielerische Zwicken nicht das bezeichnet, was der Biss, für den es steht, bezeichnen würde, sondern auch der Biss selbst ist fiktiv. Nicht nur, dass die spielenden Tiere nicht ganz meinen, was sie sagen, sondern sie kommunizieren meist über etwas, das nicht existiert. Auf der menschlichen Ebene führt dies zu einer Vielzahl von Komplikationen und Umkehrungen im Bereich des Spiels, der Phantasie und der Kunst.« (Bateson and Holl 2017, 180)

Man kann also sagen, dass mit dem Übertritt in den Magic Circle eine Aktivierung der Imaginationsfähigkeit einhergeht, denn nur mit Fantasie können die Zeichen und Handlungen im Spiel richtig gedeutet und richtig beantwortet werden.

3.1.3 Das Unbewusste spielt mit

Wenn man weiter fragt, was die Imagination oder das Imaginäre denn aber eigentlich ist, befindet man sich sofort im Bereich der Psychologie, speziell der Psychoanalyse, denn diese hat sich im Besonderen mit den Produktionen der Vorstellungskraft und des Traumes beschäftigt. Freud hat die Wurzel von Traum, Tagtraum und Imagination in den Trieben vermutet, genauer gesagt in einem Zusammenwirken dieser verdrängten Triebe im Es mit den weiteren psychischen Instanzen des Ich und des Über-Ich. Das Es selbst ist nicht fähig zur Imagination, aber um sich überhaupt mitteilen zu können, produziert es ständig in Zusammenarbeit mit Ich und Über-Ich Kompromisse, verschlüsselte Botschaften, Rätsel, Symbole, die gleichzeitig die antisozialen Triebe befriedigen als auch die interne Zensur umgehen.

Wenn der Übertritt ins Spiel – zumindest bei menschlichem Spiel – erst mit der Aktivierung der Imagination wirklich vollzogen ist, dann ist er demnach erst dann vollzogen, wenn das Unbewusste mitspielt, das heißt, wenn die antisozialen Triebe aktiviert sind und gegen Ich und Über-Ich antreten. Das Spiel wird damit immer

auch zu einem Spiel verschiedener Anteile der Psyche, ein Spiel, das auf dem Feld der Imagination gespielt wird.

Was sind diese antisozialen Strebungen? Freud identifiziert einerseits den Ehrgeiz, andererseits die Sexualität. Seine Theorie der Sexualität ist so breit diskutiert worden, dass die zweite Quelle der Tagträume fast in Vergessenheit geraten ist. Dabei ist sie für das Spiel vermutlich noch deutlich wichtiger als die Sexualität, denn das Gewinnenwollen ist eng mit Ehrgeiz und Größenfantasien verbunden. Die entsprechenden Tagträume sind auch relativ leicht zugänglich, da sie sozial nicht so unerwünscht sind wie andere Fantasien, sie liegen also, wenn überhaupt, nur wenig unter der Oberfläche, und es fällt den meisten von uns nicht schwer, sich an entsprechende Tagträume zu erinnern. Darin sind wir (all-)mächtig, erfolgreich, bewundert, gefeiert, heldenhaft. Wir sehen uns auf der ein oder anderen Erhöhung, einer Bühne, einem Thron, einem Feldherrenhügel, einer Kanzel usw. Das Gegenstück dazu sind Fantasien der Herabsetzung, der Scham, Fantasien, in denen wir uns als Opfer sehen. Ein grässliches Unrecht ist uns angetan worden, und unsere Peiniger werden dies noch begreifen. Von hier ist es nur ein kleiner Schritt zum Universum der Underdog-Geschichten. In der Fantasie sind sie einerseits Imaginationen des Selbstmitleids, andererseits Fantasien der Rache, in denen wir aus der Herabsetzung und Kränkung entkommen, indem unsere Peiniger zerstört, gequält und mit ihrer Schuld konfrontiert werden. Diese Fantasien sind sozial schon weniger erwünscht und wandern daher ins Unbewusste.

Die sexuellen Fantasien sind in den meisten Spielen viel weniger deutlich. Spuren von Erregung und Begehren sind gleichwohl vorhanden, etwas klarer treten sie in dem zutage, was ich in Kapitel 5 als Dark Play aufgreife.

Ein Spiel wird also erst dann zum Spiel, wenn das Unbewusste mit am Tisch sitzt. Wenn wir beispielsweise Lotto spielen, können wir dies ohne große innere Beteiligung tun, ohne Involvement, indem wir einfach eine Wahrscheinlichkeit austesten. In der Regel ist es aber sehr viel mehr als das, wie die Werbung weiß: Die Fantasietätigkeit versetzt uns immer wieder in die imaginierte Rolle von Millionär:innen, und in Gedanken geben wir das Geld bereits aus. Ohne diese Fantasietätigkeit ist Lottospielen eine triste Sache und eigentlich auch gar kein Spiel. Es wird erst zum Spiel, wenn das Unbewusste mitspielt.

3.1.4 Suspension of Disbelief

Das Eintreten in eine fiktionale, imaginierte Welt ist ein Phänomen, das schon viele Denker:innen beschäftigt hat, und seit der Aufklärung wird es problematisiert, weil es einen Rückfall in Aberglauben, Irrglauben, Fantasterei und Irrationalität zu bedeuten scheint. Die Theoretiker der Aufklärung forderten denn auch eine Kunst, die sich vom Fantastischen, Irrationalen, Unheimlichen abwendet. Zu Beginn des 18. Jahrhunderts waren daher ›gothics‹, also Schauerromane und fantastische Ge-

schichten mit übernatürlichen Phänomenen und Wesen wie Elfen, Feen, Trollen, Zauberern usw., als rückständig diffamiert. In dieser historischen Situation meldete sich nun in England der erfolgreiche Autor Samuel Taylor Coleridge zu Wort, um genau dieses verrufene Genre zu verteidigen. Dazu formulierte er 1817 das Konzept der »Willing Suspension of Disbelief« (Coleridge 1817) – der momenthaften willentlichen Aussetzung der Ungläubigkeit. Damit schuf er einen bis heute gangbaren Kompromiss zwischen dem Verständnis des Menschen als vernunftbegabtes Wesen, das aber willentlich, also eben nicht unter Aufgabe der eigenen Souveränität, zum Genuss von Poesie und Kunst auf den Einsatz der Vernunft und des Zweifels verzichten kann. Für Coleridge ging es in der Poesie um die Schaffung von fiktionalen Welten – je komplexer und durchgearbeiteter diese waren, desto höher der Genuss der Lesenden. Direkt von ihm beeinflusst war Mary Shelley, die Schöpferin von Frankenstein, und die Linie geht weiter bis zur aktuellen Fantasyliteratur, die nach wie vor eine große Anhängerschaft hat.

Das Konzept der willentlichen Aussetzung der Ungläubigkeit geht also davon aus, dass ein Mensch beim Betreten eines imaginären Raumes mithilfe seines Willens das Bewusstsein ausblenden kann, dass es sich um einen erfundenen Raum handelt. Coleridge ersetzt damit das Konzept des Glaubens an eine imaginäre Realität, das für vernunftbegabte Menschen nicht akzeptabel sei, durch ein schwächeres Konzept, das nicht behauptet, man müsse an die Fiktion glauben, sondern sich darauf beschränkt, dass man für einen Moment den gesunden Zweifel ausschaltet. So wie man beim Betreten eines Tempels die Waffen ablegt, so legt man beim Betreten der fiktionalen Welten die Waffe der Vernunft ab und wird dadurch trotzdem nicht zum irrationalen Wesen, weil man seine Vernunft beim Verlassen der fiktionalen Welt unversehrt wiederfindet. Für Coleridge ist das Übertreten der Schwelle zur Imagination durch das Ablegen des kritisierenden Geistes der Schlüssel zur Poesie, sowohl auf der Seite der Kunstschaffenden als auch auf der Seite der Lesenden.

Man findet Spuren dieses Denkens in Kreativtechniken und beim Improvisationstheater: Ein nicht unbeträchtlicher Teil des Trainings dient dazu, den »inneren Kritiker« zum Schweigen zu bringen, um Zugang zu kreativen Anteilen zu finden. Das Aussetzen der Ungläubigkeit ist keine aktive Handlung, sondern die Unterlassung einer Handlung. Sie gleicht mehr einem Loslassen, einem Zulassen, einem Hineingleitenlassen, vergleichbar vielleicht mit dem Einschlafen oder dem Hinübergleiten in Hypnose. Sie erfordert etwas, das Johnstone als »Hingabe« bezeichnet hat (Johnstone 2004b). Coleridge sprach von einem »Band aus Vertrauen«, das der Autor zu seinem Leser aufbauen müsse, um ihn zu diesem vertrauensvollen Übertritt in die andere Welt einzuladen. Suspension of Disbelief ist die Einladung zur Aktivierung der eigenen Imagination, verbunden mit dem Versprechen, dass dies ein vorübergehender Zustand ist, den man wieder verlassen darf, sobald man es will. Dieses Versprechen ist der Koberer des Theaterspiels, der den modernen Menschen einlädt, den Übertritt ins Spiel zu wagen.

3.1.5 Involvement

Sobald das Unbewusste mit am Tisch sitzt und der innere Kritiker zum Schweigen gebracht ist, entsteht Involvement. Das Involvement bedeutet, dass es einen Einsatz gibt, um den gespielt wird, dass dieser Einsatz auch tatsächlich einen emotionalen Wert hat und dass die damit verbundene Fiktion mit all ihren Imaginationen bejaht wird. Um das emotionale und imaginative Einsteigen ins Spiel zu benennen, verwenden die meisten Spielforscher:innen den Begriff ›Involvement‹, manchmal auch ›Engagement‹, ›Entanglement‹ oder ›Commitment‹. Deutsche Übersetzungen zu finden, ist nicht einfach. ›Beteiligung‹ wäre zu schwach. ›Hingabe‹ zu altmodisch und sentimental. ›Hineingezogensein‹ ist unelegant. Ich bleibe daher bei dem englischen Begriff Involvement. Er wurde insbesondere von Goffman gut ausformuliert und in eine Theorie eingebettet. Diese beschreibt Involvement zunächst in erster Linie als ein Aufmerksamkeitsphänomen:

»Involvement bezieht sich auf die Fähigkeit einer Person, ihre Aufmerksamkeit auf eine bestimmte Tätigkeit zu richten oder nicht zu richten – eine einsame Aufgabe, ein Gespräch, eine gemeinschaftliche Arbeit.« (Goffman 1963, 43) (Übersetzung GL)

Erst durch Involvement wird aus kognitivem Interesse ein wirkliches emotionales Engagement, das auch zu einer physiologischen Aktivierung führt. Goffman versteht das Involviert-Werden als einen spontanen und plötzlichen Prozess, wie er durch Beispiele verdeutlicht: Wir sehen eine trauernde Mutter auf einer Beerdigung. Wir sehen einen Traumpartner oder eine Traumpartnerin im Park. Wir sehen einen alten Widersacher, wie er jemanden drangsaliert. Und so weiter. Die Emotionalität der Situation springt uns an, sie ist spontan und führt unmittelbar zu einem Involvement. Goffman merkt an, dass Involvement in vielen Situationen von uns gefordert wird, in denen wir innerlich keineswegs interessiert oder gar involviert sind, beispielsweise in der Schule. Wir entwickeln daher große Übung darin, Involvement darzustellen, also so zu tun, als ob wir interessiert wären. Echtes Involvement wird dabei ersetzt durch maskiertes Involvement und es stellt sich die Frage, inwiefern sie sich von außen betrachtet unterscheiden. Diese Frage ist natürlich für Schauspielende von höchster Bedeutung, weil sie genau vor diesem Dilemma stehen, ›echte‹ Hingabe spielen zu müssen und dies nicht auf direktem Wege, sondern nur durch Umwege zu erreichen ist. Ein maskiertes Involvement kann zwar für den Beginn des Spiels ausreichen, jedoch muss es nach und nach durch echtes Involvement unterfüttert werden.

Ein Spiel hat daher immer zwei Anfänge: Zum einen beginnt es dann, wenn es gestartet wird, wenn ein Startsignal gegeben wird. (»Zucker und Zimt, das Spiel beginnt!«) Formal hat damit das Spiel begonnen, aber oft ist es noch nicht in Gang

gekommen. Dazu ist ein weiterer, psychischer Schritt nötig, ein Engagement, ein Involvement, ein Einsteigen in das Spiel. Subjektiv ist dieser Schritt deutlich wahrnehmbar, er geht fast wie ein Ruck durch den Körper und verändert die komplette Haltung des Spielenden zum Spiel. Es ist der Moment, in dem wir uns nach vorne lehnen, auf die Stuhlvorderkante rutschen, uns komplett zuwenden. In diesem Moment, wenn die Spielenden plötzlich *emotional investieren*, beginnt ein Spiel auf eine viel intensivere Art. Der Eintritt ins Spiel führt also über zwei Schwellen oder Grenzen, erstens die offizielle Eröffnung, wenn wir beginnen, innerhalb des Regelwerks und der Spielrealität zu agieren, und zweitens mit dem Involvement, wenn wir innerlich investieren. Dieser doppelte Beginn des Spiels ist also auch ein doppelter Übergang, der separat betrachtet werden kann und muss. Man kann sehr wohl die erste Schwelle überschreiten, aber innerlich kalt und wenig involviert bleiben. Insbesondere für das Theater ist diese zweite Schwelle höchst relevant.

3.1.6 Immersion

Unter Immersion versteht man das Eintauchen in die Fiktion, also das zeitweise Ersetzen der Alltagswelt durch das Aufgehen in einer fiktiven Welt. Als neues Zauberwort der Gameindustrie hat der Begriff der Immersion eine bemerkenswerte Karriere gemacht und ist jetzt in aller Munde. Was aber ist damit gemeint? Wörtlich genommen bezeichnet er das ›Eintauchen‹, und als Metapher ist dies sehr hilfreich, denn es macht klar, dass ein Übergang durch eine Membran, eine Oberfläche, eine Grenze stattfindet – zum Beispiel von der Luft ins Wasser wie beim Eintauchen. In der neuen Welt – unter Wasser – gelten völlig andere Gesetze: Die Schwerkraft wirkt anders, das Licht bricht sich anders, die Schallwellen verbreiten sich anders unter Wasser, kurz, wir finden uns in einer vertraut-fremden Welt wieder, während die andere Welt, die, für die wir biologisch gemacht sind, trotzdem weiterexistiert.

Das Ideal der Immersion ist, dass das Eintauchen in diese andere Welt vollständig ist, gern auch verbunden mit einem Vergessen der Welt außerhalb (wie alle Eltern wissen, die schon einmal hilflos vor dem Zimmer ihres Teenagerkindes gestanden haben, das nicht einmal das Hämmern an die Tür hört). Immersion ist, wie der Autor Hanno Rauterberg schreibt, das Verschwinden von Rahmungen (Rauterberg 2021, 130): Während wir auf den Fernseher oder auf den Computer noch wie durch ein Fenster schauen, also seine Außengrenzen wahrnehmen, ist dies im Fall von Immersion nicht der Fall, die Rahmungen verschwinden, es wird kein Außen mehr wahrgenommen. Die Entgrenzung der Wahrnehmung, das Eintreten in die Totalität des Spiels, ist vor allem ein psychologischer Effekt, etwa wenn Kinder im Spiel Raum und Zeit vergessen, erst in zweiter Linie kann es auch technisch unterstützt werden, etwa durch VR-Brillen. Immersion als Zeit-, Raum- und Selbstvergessenheit ist in der Tat mit dem Bild des Tauchens im Wasser gut beschrieben.

Auch das Einschlafen scheint ein guter Vergleich für das zu sein, was bei Immersion geschieht.

Beim Theater geht es jedoch gewissermaßen um das genaue Gegenteil von Immersion: Die Drei-Welten sollen nicht verschmolzen werden, das Selbst soll nicht vergessen werden, sondern die Zuschauenden finden sich in einer verdreifachten Welt und können in diesem verdreifachten Regenbogen eine ganz andere Art von Intensität erleben, die nicht mit dem Schlaf verwandt ist, sondern mit der Hypnose oder Trance.

3.2 Identifikation

Um in ein Spiel einzusteigen, um den Magic Circle zu betreten, braucht man einerseits Involvement, andererseits in der Regel ein Objekt, mit welchem man am Spiel teilnehmen kann, eine Spielfigur, einen Token, einen Avatar oder Sonstiges. Die Beziehung zu diesem Objekt ist natürlich ebenfalls eine psychologische, und ich nenne sie hier »Identifikation«, um an den entsprechenden psychologischen Konzepten anknüpfen zu können. Gleichzeitig ist Identifikation natürlich ein Schlüsselkonzept des Theaters, sowohl als Identifikation der Schauspielenden mit den Figuren als auch der Zuschauenden mit den Figuren. Im Folgenden mache ich daher einen Exkurs in die psychologischen Konzepte der Identifikation.

Identifikation bedeutet ein Hineinschlüpfen in den anderen, das Fremde, das Gegenüber, das äußere Objekt, so viel ist schon auf den ersten Blick klar. Oft wird aber vergessen, dass es dabei eine wichtige Voraussetzung gibt, nämlich, dass wir überhaupt ein eigenes Selbst entwickelt haben und damit Innen und Außen unterscheiden können. Die Entwicklung des Selbst ist daher unmittelbar mit der Frage nach der Identifikation verbunden.

3.2.1 Projektion und Introjektion

Bis zum Ersten Weltkrieg verfeinerte Freud sein triebdynamisches Modell, das auf dem Lustprinzip basierte, und 1915 schrieb er mit »Triebe und Tribschicksale« ein grundlegendes Konzept für den unbewussten Prozess der Identifikation aus dem Triebgeschehen heraus, das für die weiter unten ausgebreitete Objekttheorie wegweisend war (Freud 1982). Freud verwendet hier erstmals den Begriff der Introjektion, den er von seinem Kollegen Sándor Ferenczi übernommen hat. Auch der entsprechende gegenläufige Prozess, der später Projektion genannt werden wird, ist hier bereits ausformuliert. Die Untersuchung bietet daher einen theoretischen Rahmen für den Prozess der Identifikation, der nun durch die Unterprozesse der Projektion und der Introjektion beschrieben werden konnte. Um sie zu verstehen, muss man einige von Freuds Annahmen über die Entwicklung des frühkindlichen