

Überlegungen zu „Game of Thrones“

Ludwig Janus

Mentalitätsgeschichtliche Aspekte der Serie

Die Geschichte der Kämpfe um den „Eisernen Thron“ werden in einer mittelalterlichen Mentalität erzählt. Götter und magische Verwandlungen und Einflüsse sind selbstverständliche Bezugspunkte. Hörigkeit in Abhängigkeits- und Vasallenverhältnissen bestimmt die gesellschaftliche Struktur. Es gibt deshalb nur sehr begrenzte Möglichkeiten der Konfliktlösung auf einer inneren Reflexionsebene, weshalb bei gefühlsbestimmten Konflikten die Lösung gewaltsam in Morden, Racheunternehmungen, Folterungen und kontinuierlichen Kriegen und Schlachten gesucht wird. Man lebt in den Modalitäten einer projektiven Gefühlsregulation bzw. einer gefühlbestimmten Wahrnehmung. Dazu hat die Welt von „Game of Thrones“ die gesellschaftliche Struktur einer absoluten Männerdominanz. Auch die Frauen am Ende der Serie handeln in dieser männlich bestimmten Perspektive. Es geht um Macht und Rivalitäten, letztlich immer um eine Art Herrschaft über die überschaubare Welt von „Westeros“.

Dies entspricht der mittelalterlichen Mentalität, die durch die beschriebene Art einer noch frühkindlichen Gefühlsregulation bestimmt war, wie das die Befunde von dem Entwicklungspsychologen Jean Piaget (1977) auf der Ebene der individuellen Entwicklung und des Soziologen Georg Oesterdieckhoff (2013) auf der Ebene der kollektivpsychologischen Entwicklung belegt haben. Letzterer führte dabei die Einzelbefunde der Cross-Cultural-Piagetian-Research systematisch zusammen. Ein wichtiger Aspekt ist dabei, dass die frühkindliche Wahrnehmung und ebenso die Wahrnehmung der Wirklichkeit in den traditionellen Kulturen wesentlich auch durch Affekte und Gefühle und ein magisches Erleben bestimmt sind (Werner 1959). Piaget klassisches Experiment ist das folgende: Ein Glas Flüssigkeit wird in ein flaches Gefäß geschüttet und dieselbe Menge in ein schmales und darum höheres Gefäß. Kinder sind noch mit vier Jahren davon überzeugt, dass das höhere und damit eindrucksvollere Gefäß mehr Wasser enthält als das flache Gefäß, obwohl sie genau gesehen haben, dass es objektiv die gleiche Wassermenge ist. Aber die realistische Wahrnehmung wird in diesem Alter noch durch den Gefühlseindruck ausgehebelt. Diese Gefühlsbestimmtheit der Wahrnehmung gilt nun ganz ausgeprägt für die Stammeskulturen, aber eben auch noch in großem Ausmaß für die traditionellen Kulturen mit ihren Götterwelten, die eben einer projizierten Gefühlswelt entsprechen. Die Gefühle werden ganz

konkret als real in der Projektion oder besser in der Externalisierung außen wahrgenommen und diese Wahrnehmung wird dann handlungsleitend. Darum erlebt Agamemnon nicht seine Wut über die Flaute, sondern erlebt sie von dem projizierten Selbstanteil „Zeus“ herkommend und kann sie nur durch eine Selbstbestrafung in Form der Opferung seiner Tochter Iphigenie befrieden (Janus 2011, S. 188ff).

Diese Art der gefühlsbestimmten und affektbestimmten Gefühlsregulation über das Ausagieren am Anderen ist auch ein wesentlicher Aspekt der mittelalterlichen Mentalität, die in einer besonderen Weise widersprüchlich ist, weil sie eine konglomerathafte Mischung aus stammeskulturellen noch ganz magischen Elementen und aus Elementen der römischen Hochkultur mit komplexeren gesellschaftlichen Strukturen in Form der Kirche und den weltlichen Herrschaften darstellt.

So stehen neben ansatzweisen Rechtsvorstellungen ganz unverbunden magische Rechtsfindung durch Zweikämpfe, magische Proben und Zeichen. Politisches Handeln ist ganz überwiegend affektiv durch Reaktionen auf Kränkungen und durch Racheimpulse bestimmt, die wegen ihres projektiven Charakters ohne jede Einfühlung ausgelebt werden, weil der Andere nur der Sündenbock für den eigenen abgelehnten und abgetrennten Teil darstellt (deMause 2005, S. 270ff.). Darum können selbstverständlich Ohren und Nasen abgeschnitten werden, Zungen herausgerissen werden, Hände abgeschlagen werden, Körper zerstückelt werden usw.. Es geht um die Vernichtung des eigenen abgelehnten Teils im Anderen, eben aufgrund der Unfähigkeit, konflikthafte Spannungen in sich auszutragen. Dies würde eine weitergehende Differenzierung zwischen dem Ich und der Welt voraussetzen, die wegen der überwiegenden Gefühlsbestimmtheit der Wahrnehmung nicht möglich ist. Diese Zusammenhänge wurden von dem Kulturhistoriker Willy Obrist (1988, 2013) im Einzelnen herausgearbeitet und dargestellt.

Rezeptionspsychologische Aspekte

Man darf vermuten, dass die Serie gewissermaßen ein Abtauchen in eine gefühlsbestimmte geschichtliche und gleichzeitig märchenhaft-kindliche Welt erlaubt, ein „abaissement du niveau mental“. Diese Gefühlsbestimmtheit des ganzen Geschehens findet zum Beispiel darin ihren Ausdruck, dass die Winter manchmal drei Jahre dauern (Martin 2010), worin sich einfach das Gefühl eines unerträglich langen Winters ausdrückt. Wegen der mangelhaften Unterscheidung zwischen innen und außen kann das eben als real behauptet werden, obwohl selbstverständlich ist, dass bei den geringen landwirtschaftlichen Kompetenzen dieser Zeit ein solcher Winter die ganze Gesellschaft auslöschen würde. Aber genau dieser

Realitätsaspekt fehlt bei einer gefühlsbestimmten Wahrnehmung. Ein solches Abtauchen in eine gefühlsbestimmte, letztlich durch frühkindliches Erleben bestimmte Welt übt für die Mitglieder der heutigen Gesellschaft mit ihrer Verpflichtung auf eine moderne psychologische Mentalität mit der Anforderung zu einer inneren Gefühlsregulation eine Faszination aus und ist „entspannend“, eben wegen der Entlastung von der Überforderung durch die enorme Komplexität der heutigen Lebenswelt.

Zum Einen gibt es nun trotz des weitgehenden Rückgangs einer früher selbstverständlichen offenen Gewalt im Umgang mit Kindern und trotz eines Rückgangs offenen Missbrauchs in vielen Familien immer noch autoritäre und missbräuchliche Strukturen und vor allem unvermittelte Überforderungen durch den komplexen Arbeitsalltag, in dem die Eltern stehen. Gleichzeitig sind trotz des Anspruches auf Verantwortung und Beziehung viele Bedingungen in der modernen Gesellschaft noch von überkommenen Gewalt- und Machtstrukturen gekennzeichnet, wie sie die Kämpfe der Industriekonglomerate und Firmenimperien bestimmen. Zudem ist im Umgang der Gesellschaften und Nationen miteinander in großen Teilen der Welt die Nutzung von Gewalt noch ganz selbstverständlich, auch wenn ein Bewusstsein für den verbrecherischen Charakter von Kriegen, das früher vollständig außerhalb der Wahrnehmung lag, in Ansätzen ins gesellschaftliche Bewusstsein gelangt, einerseits durch den offen verbrecherischen Charakter des Zweiten Weltkrieges und später auch durch den verbrecherischen Charakter der amerikanischen Kriege in Korea, in Vietnam, in Afghanistan und im Irak (Janus 2018b).

Dieses wachsende Bewusstsein für diese Seite von Kriegen zeigt sich etwa darin, dass sich der im Vietnamkrieg führende Verteidigungsminister McNamara im Nachhinein entschuldigte, wie ebenso der japanische Ministerpräsident vor einiger Zeit für die Gräueltaten Japans gegenüber der Bevölkerung in China und anderen asiatischen Staaten. Ansatzweise gibt es auch Entschuldigungen von der katholischen Kirche für einige der heute ja kaum nachvollziehbaren Verbrechen der Kirche wie die Ketzer- und Hexenverbrennungen und vieles andere (s. Deschner 1989). Die immer noch dominierende Verleugnung zeigt sich in der Marginalisierung oder auch Ausgrenzung entsprechender Forschung im Rahmen der soziogenetischen Theorie von Oesterdieckhoff (2013) oder der psychohistorischen Geschichtstheorie von deMause (2005). So genau, wie man es heute wissen kann, will man es dann doch lieber nicht wissen.

Aus psychohistorischer Sicht erfolgten diese Kriege im verantwortungslosen Ausleben einer noch nicht durch entwickeltere moralische Möglichkeiten eingeschränkten „kleinkindlichen“ Mentalität, für die es eben eben darum geht, das als böse Erkannte gnadenlos zu bekämpfen

und zu vernichten. Die Tischkante, an der man sich stößt, muss geschlagen und bestraft werden oder die Mama muss gehauen werden, die einem das gewünschte Eis nicht kauft. Die Faszination der Serie beruht, wie gesagt, zu einem Teil auf der Befreiung der Zuschauer von der Anstrengung einer in unserer Zeit hohen Funktionalität in den beruflichen und gesellschaftlichen Anforderungen und dem Zwang, diesen Anforderungen und Überforderungen zu genügen. Aus einer kritischen Distanz mutet es merkwürdig an, dass die aus heutiger Sicht perverse und mörderische Beziehungsgestaltung in der Serie mit selbstverständlichen Morden, als lustvoll dargestellten Vergewaltigungen und mörderischen Kriegen mit tausenden und auch zehntausenden von sinnlosen Opfern weitgehend kritiklos als faszinierend hingenommen wird. Stattdessen werden die Qualitäten der szenischen Gestaltung mit Filmpreisen honoriert, und dies in einer Gesellschaft, die in ihrem Selbstverständnis inbrünstig auf Selbstbestimmung, Menschenrechte und Verantwortung ausgerichtet ist. Diese Entlastungsfunktion der Serie bildet vielleicht ein Hintergrund dafür, dass die mit dem Anspruch einer psychoanalytischen Interpretation auftretende Besprechung der Serie von Timo Stork (2017) sich auf die Darstellung von Schockelementen und den Umgang damit in den so genannten „reaction videos“ beschränkt, ohne in eine eigentliche analytische Interpretation einzutreten.

Darstellungspsychologische Aspekte

Diese von magischem und mythenhaften Vorstellungen und hörigen Abhängigkeitsverhältnissen bestimmte Welt in „Game of Thrones“ wird in den Büchern in einer sich rational gebenden Weise vorgetragen, indem die in fiktiven Chroniken überkommenen Berichte neutral wiedergegeben und an verschiedenen Stellen Überlegungen über den Wahrheitsgehalt einzelner Ereignisse angestellt werden, während aber gleichzeitig ein rein gefühlsbestimmtes Geschehen als reales Geschehen kommentiert und ohne weitere Reflexion beschrieben wird. Damit wird den Ansprüchen moderner Mentalität nach einer gewissen Distanz und Verantwortlichkeit in der Darstellung scheinbar Genüge getan und dem Leser erlaubt, in einer Zuschauerposition zu verbleiben. Das wiederum ermöglicht ihm jedoch indirekt, sich gefühlsmäßig doch mit dem von kindlichen Affekten bestimmten Erleben und Handeln identifizieren zu können und verschiedene gefühlsbestimmte Handlungen mit zu vollziehen.

Damit steht die Darstellungsweise den Rollenspielen innerlich nahe (Janus U, Janus 2007). Sie erlauben es einem modernen Menschen, sich mit den kindlichen Erlebnisinhalten szenisch zu beschäftigen, wie sie unser aller Lebensanfang und die ersten Jahre prägen, dann aber durch die Anforderungen hoher Rationalität und Funktionalität verdrängt

werden. In den szenischen Arrangements der Rollenspiele werden sie wieder zugänglich und verarbeitbar (Janus 2007a, 2007b, 2007c). Das leitet über zu den psychohistorischen Aspekten.

Psychohistorische Aspekte

Durch eine psychohistorische Analyse werden die konstruktiven Aspekte der Serie zugänglich. Indem sie reale historische Ereignisse und Verhaltensweisen für die Darstellung nutzt, verdeutlicht sie, in welchem Ausmaß die historischen Kulturen auch noch der Römerzeit und des Mittelalters von einer projektiven Gefühlsregulation bestimmt waren. Die Wirklichkeit dieser Kulturen ist eben wesentlich eine Art „fantasy life“, also ein Ausleben von Gefühlsinhalten, wodurch noch das Leben der heute Älteren in den Inszenierungen des Zweiten Weltkrieges und seinen Gewalttaten bestimmt war. Die Motivation des Russlandfeldzuges als Vernichtung der Untermenschen ist offensichtlich rein affektiv gesteuert und heute zu einem Teil als Ausagieren eigener Unwertgefühle am Anderen im Rahmen der Psychohistorie analysierbar (deMause 2001, 2005, S. 109ff.).

Die unmittelbare Darstellung mittelalterlicher Emotionalität in „Game of Thrones“ kontrastiert mit unserer rationalen und gefühlsdistanzierten akademischen Geschichtswissenschaft, die die genannte psychohistorische Analyse in einer irrationalen und unreflektierten Weise ausgrenzt und sie gar nicht als Möglichkeit eines Verstehens wahrnimmt. Das Gleiche gilt für die übliche Mittelalterforschung, die sich eben auf eine Beschreibung der äußeren Abläufe beschränkt, zum Teil mit einer gewissen Verwunderung über die unglaublichen Gräuelpunkte etwa im Zusammenhang mit den Kreuzzügen.

In diesem Sinne haben die Serie und die das Umfeld bildenden Rollenspiele die sehr positive und kulturpsychologisch bedeutsame Funktion, gewissermaßen das Frühkindlich-Unbewusste im sozialen Handeln szenisch auszugestalten und zu verlebendigen und dadurch einer Reflexion potenziell zugänglich zu machen. In der üblichen „Blogosphäre“ zur Serie verbleibt die Reflexion jedoch meist ganz im Rahmen der Vorgaben der Inszenierung und ihrer Ausgestaltungen, ohne dass es zu einer weitergehenden Reflexion mentalitätsgeschichtlicher oder psychohistorischer Art kommt, wie sie hier versucht wird. In diesem Sinne stellt die Serie gewissermaßen eine Art emotionaler Ergänzung zu der so kühlen und scheinbar rationalen akademischen Geschichtsforschung dar, deren Rationalität aber wesentlich gerade eine Abwehrfunktion gegenüber den frühkindlich-magischen Hintergründen der mittelalterlichen Lebenswelt darstellt. „Game of Thrones“ macht dagegen mittelalterliches Leben und Erleben in all seiner Abgründigkeit von innen her und emotional

zugänglich. Dabei besteht die Abgründigkeit vielleicht ja auch gerade in der enormen Widersprüchlichkeit wegen der Gleichzeitigkeit von Ansätzen zu einem quasi modernen Denken und Erleben und einem magisch-gewalttätigen Handeln und Wahrnehmen. Darin mag sich etwas von der Widersprüchlichkeit der mittelalterlichen Kultur widerspiegeln, die zum Teil durch die schon halb modernen Ansätze der antiken Kultur und Reflexionsfähigkeit bestimmt war, und zum anderen durch die noch stammeskulturellen magischen Lebensweisen mit der bedingungslosen Bereitschaft zu Gewaltlösungen, bis dahin, dass sich die Ehre des Mannes vor allem in kriegerischen Unternehmungen und Tötungen anderer Männern spiegelt und bewährt, die aus heutiger Sicht einen rein verbrecherischen Charakter haben. Diese Widersprüchlichkeit charakterisiert ja in besonderer Weise auch die sogenannten „Rosenkriege“ zwischen dem Haus Lancaster und dem Haus York im 15. Jahrhundert, die einen bedeutsamen Hintergrund für die Inhalte der Serie bilden. Sie ereigneten sich im Übergang von einer noch ganz mittelalterlichen Mentalität und skrupellosen Gewalttätigkeit und schon Ansätzen zu einer erkennbaren neuzeitlichen Personalität der handelnden Adligen und sind darum durch die genannte Widersprüchlichkeit charakterisiert. Diese kennzeichnet ja auch noch das globale politische und gesellschaftliche Geschehen unserer Zeit mit den von mittelalterlich geprägter Mentalität und von einer projektiven Gefühlsregulation determinierten Kriegen in Syrien und im Jemen einerseits und einer westlichen um emotionale Verantwortung bemühten Mentalität andererseits.

Pränatalpsychologische Aspekte

Der Band „Westeros“, der die Welt der „Games of Thrones“ vor dem Handlungsbeginn der Serie schildert, ist noch ganz direkt durch magisches und mythisches Erleben bestimmt (Martin, Garcia, Antonsson 2015), sodass hier die unmittelbar pränatal- und perinatalpsychologischen Aspekte dieser Welt hervortreten. Davon seien einige erwähnt:

Zunächst das Motiv der Drachen: wer einen machtvollen Drachen reitet oder reiten kann, ist militärisch überwältigend überlegen. Perinatalpsychologisch hat dies den Hintergrund, dass im kleinstkindlichen Erleben in der überwältigenden Kraft des Drachens die überwältigende Kraft der Geburtsmutter gefühlsmäßig und projektiv erkannt wird, wie der Märchenforscher Propp (1987, S. 452) dieses Motiv zusammenfasst: „Der Held muss den Drachen erschlagen, aus dem er geboren ist“. Perinatalpsychologisch gefasst: derjenige wird zum Helden, der die Kraft aus der Geburt und der Zeit davor ins Leben nehmen kann. Darum haben alle Heldenfahrten diesen geburtssymbolischen Charakter, wie es Joseph

Campbell in „Der Held in 1000 Gestalten“ (2009) überzeugend dargestellt hat, (s. auch Janus 2011, S. 178). Wie im Erleben des Kindes mit dem Älterwerden die unmittelbare Evidenz dieses Motivs zum Symbol und schließlich zur Metapher wird und damit an affektiver Kraft verliert, so geschieht dies auch in der Geschichte der „Games of Thrones“ in der Weise, dass die Drachen sterben und nicht mehr für kriegerische Unternehmungen so unmittelbar zur Verfügung stehen.

Das Motiv der Eismauer: die Welt von „Westeros“ ist gegen den Norden durch eine 212 m hohe Eismauer abgegrenzt, deren Höhe die gewissermaßen „eisige“ Trennung der unwirtlichen nördlichen Welt affektiv ausdrücken soll. Real würde eine solche Mauer sofort in sich zusammenbrechen, wie die italienische Physikerin Gentile (2016) erläutert hat. Hinter dieser Mauer lebten in ältesten Zeiten Riesen, die dem archaischen Selbsterleben der Kinder entsprechen und ebenso dem, wie die Eltern von den Kindern im ersten Lebensjahr erlebt werden, was wiederum seine Entsprechungen in den gigantischen Wesen der frühen Götterwelt der Griechen hat. Dabei werden diese Götter im Laufe der Geschichte von Uranos über Kronos hin zu Zeus immer menschlicher, wie auch die Kinder ihre Eltern im Laufe der Kindheit immer menschlicher und realistischer wahrnehmen und erleben.

Die Riesen werden als Bewohner der unwirtlichen Gegend jenseits der Mauer von den sogenannten Wildlingen, einer Art steinzeitlicher menschenähnlicher Wesen, abgelöst, wie die Selbstwahrnehmung der Kinder als Riesen im ersten Lebensjahr von der Selbstwahrnehmung der Kleinkinder als ungebärdige Wüstlinge und Wildfänge abgelöst werden, die noch unfähig zu entwickelteren Kulturtechniken sind.

Noch eine Bemerkung zur psychologischen Bedeutung der Eismauer: sie ist in diesem Sinne also eine „Verdrängungsmauer“ gegen die archaische Erlebenswelt der frühesten Kindheit. Wie das aber bei Verdrängungen ist: was verdrängt ist, wirkt unbewusst weiter, in diesem Falle als Imprägnierung der ganzen Welt von „Games of Thrones“ mit magischen und mythenhaften frühestkindlichen Gefühlen. Die Wächter der „Nachtwache“ stellen in diesem Verständnis die Kräfte der Abwehr dar, die darum ihren Mitgliedern keine persönliche Entwicklung erlauben, weil sie in dieser Funktion fixiert sind.

Das Motiv der ungebremsten Gewalttätigkeit: die affektgesteuerte Gewalttätigkeit ohne jede Einfühlung beruht auf der Dominanz der projizierten Gefühlsregulation - im Anderen wird der verletzte gewalttätige eigene Ich-Anteil extern realisiert und szenisch ausgelebt (Faibairn 1952, deMause 2005, S. 270ff.). Darum taucht die Realität des Anderen überhaupt

nicht im Bewusstsein auf, und darum kann der eigene Vernichtungsaffekt gnadenlos ausgelebt oder gewissermaßen am Anderen exekutiert werden, wie es in dem alle alten Kulturen durchziehenden Opfermotiv bestimmend ist. Diese abgründige Seite menschlichen Erlebens ist durch die Pränatale Psychologie erschlossen worden (Janus 2011, S. 188ff.), wobei gleichzeitig die biopsychologische Bedeutung der sogenannten „physio-logischen Frühgeburtnlichkeit“ bedeutsam ist (Portmann 1969).

Wegen seiner großen Verletzbarkeit vor der Geburt (Emerson 2000) ist das Kind auf ein förderliches Milieu in der Beziehung mit einer Mutter angewiesen, die sich mit sich und ihrer Um- und Mitwelt wohlfühlt. Aufgrund der enormen Verformungen weiblicher und auch männlicher Identität durch die gewaltbestimmten Strukturen unserer patriarchalen Gesellschaften mit ihrer Unterdrückung der Frauen sind jedoch auch die basalen Bedingungen des vorgeburtlichen Milieus verformt und belastet. Dazu kommt die enorme Verletzbarkeit aus der Unreife bei der Geburt und der elementaren Abhängigkeit im ersten Lebensjahr, dem sogenannten „extrauterinen Frühjahr“ (Janus 2019a). Gerade auch diese Bedingungen sind wegen der Abwertung der weiblichen und mütterlichen Lebenswirklichkeit in den geschichtlichen Kulturen verformt und traumatisch überlastet.

Diesen einschränkenden Aspekten steht der unglaubliche Lebenswille aller Kreaturen entgegen, der sich auch gegen die übelsten Bedingungen durchsetzen kann. Beim Homo sapiens hatte dies nun die gewissermaßen unglaubliche Folge, dass er sich wegen seiner Unfertigkeit bei der Geburt „einfach“ selbst eine vollständigere Welt in seinen kulturellen Welten in einer kreativen Weise erbaute (Rank 1932, Janus 2018a). Dadurch ergaben sich ganz neuartige Lebensmöglichkeiten und gesellschaftliche Gestaltungsmöglichkeiten, zunächst in den magischen Stammeskulturen, dann in den matrifokalen Kulturen von 11.000-3500 v. Chr. (Meier-Seethaler 1983, Lerner 1995) und dann in den patriarchalen Kriegerkulturen, wie sie heute in ihren Strukturen immer noch wirksam sind, aus denen wir aber in der heutigen von den Errungenschaften Aufklärung bestimmten Welt herauszuwachsen beginnen, weil die immer mehr durchorganisierten Welten unserer Gesellschaften stabiler und den für die basalen Wünschen entsprechender werden.

Weil die erreichte Stabilität aber immer auch durch Dysfunktionalität und Unbewusstheit gefährdet sein kann, ist eine Weiterentwicklung der reflexiven Potenziale in der Gesellschaft, wie wir sie in der Literatur der Neuzeit und den Psychologie des 20. Jahrhunderts entwickelt haben, zu denen dann Psychohistorie und Pränatale Psychologie aktuelle Erweiterungen sind, so bedeutsam. Wegen dieser Entwicklungen seit der Aufklärung verfügen die Menschen der Moderne über Möglichkeiten innerer Gefühlsregulation und

reflexiver Beziehungen und damit auch sozial vermittelter Konfliktlösungen, die in der Welt des Mittelalters und eben der Welt der „Games of Thrones“ undenkbar waren.

Motiv des eisernen Throns: In der pränatalen Zeit thront das Kind gewissermaßen auf dem Beckenboden der Mutter oder bei Querlage auf den Beckenschaukeln oder freischwebend auf dem Halt, den der Uterus bietet. Ein solcher sicherer Platz wird in den Gestaltungen des gesellschaftlichen Lebens wieder gesucht und in der Inszenierung des Königs auf seinem Thron szenisch gestaltet, womit primäre Sicherheit auf einer emotionalen Ebene wiederhergestellt ist. Dieser sichere Sitz kann, wie es bei einigen Reiterkönigen geschildert wird, auch auf dem Pferdesattel gefunden werden, wobei das Pferd den Reiter so trägt, wie einst der Uterus Kind vor der Geburt getragen hat. Das mag auch einen Hintergrund der sogenannten mittelalterlichen Tjosten und Turnierkämpfe bilden, die in dem Band der Vorgeschichte von „Westeros“ ein ununterbrochenes Geschehen sind (Martin, Garcia, Antonsson 2015). Bei diesen Turnieren geht es immer darum, wer den stabileren Sitz im Sattel hat, was dadurch bewiesen wird, dass er den anderen aus seinem Sitz stürzen kann. Die Wiedergewinnung eines pränatalen Machtgefühls durch den Besitz des Thrones wurde, wie gesagt, im Mittelalter gesellschaftlich projektiv in der Inszenierung des Königs auf seinem Thron gestaltet, woran dann gewissermaßen alle Mitglieder in einer magischen Weise partizipativ teil hatten. Die in der Aufklärung formulierte Forderung einer „Bestimmung aus sich selbst“ enthält eben die neuartige Anforderung, diese Sicherheit in sich selbst zu finden, die letztlich auf der Sicherheit beruht, die man vor der Geburt hatte, eine Sicherheit, die eben der Sitz auf dem „Eisernen Thron“ und die damit verbundene Macht symbolisiert. Die Kämpfe und Nöte, die mit diesem Streben nach dem Sitz auf dem „Eisernen Thron“ verbunden sind, kann man in pränatalpsychologischer Sicht als Wiederholungen oder Reinszenierungen realer Unsicherheiten und Nöte der vorgeburtlichen Zeit und der Geburt (Janus 2015) verstehen. Dabei spielt die Notwendigkeit einer primären Akzeptanz oder Bejahung des Kindes vor der Geburt und nach der Geburt für dessen Fähigkeit einer inneren Kohärenz und eines Bezuges zu sich selbst eine zentrale Rolle. Gerade dies war aber in den historischen Zeiten, die eigentlich fortwährende Notzeiten durch Krankheiten, Kriege, Hunger usw. waren, nicht gegeben. Darum die fortwährenden Kriege.

Das Motiv der fortwährenden Kriege: entwicklungspsychologisch gewinnt das Kind erst mit der Schulfähigkeit eine Fähigkeit zur Selbststeuerung und zur Steuerung seines sozialen Verhaltens. Ein erster Entwicklungsschritt ist die Erreichung des Kindergartenalters, das

eine gewisse Herauslösung aus der Elternabhängigkeit und die Gewinnung einer Selbststeuerung und sozialen Regulation erfordert, dies aber alles noch in der Mentalität eines spielerisch-imaginären Erlebens, ohne Bezug auf die Härten der sozialen Wirklichkeit. Und die einzelnen Mitglieder in den traditionellen Kulturen blieben durch ihre hörigen Gebundenheiten an weltliche und geistliche Autoritäten in einer Art Kindlichkeit gefangen und erreichten nie eine Erwachsensein in unserem Sinne mit der Fähigkeit zu reflexiver Verantwortlichkeit, sondern fühlten und handelten nach den Vorgaben dieser Autoritäten. Die so gegebene Dominanz einer kindlich-affektiven Verhaltenssteuerung auch der Erwachsenen ist der Hintergrund für die fortwährenden Kriege (Grof 1983, Wasdell 1993, deMause 1996, 2001, 2005, S. 109ff.), weil die Sicherheit letztlich in der Abhängigkeit von den fötalsymbolischen Königen wurzelte. Ein wesentliches Motiv für die Kriege ist eben die Notwendigkeit, die innere Instabilität wegen der primären Traumatisierung in diesen Sündenbock-Inszenierungen auszuleben. So schafft der Krieg in einer paradoxen Weise eine Art Sicherheit, da der Sieg Beweis ist für die eigene Stärke ist, die man nur gewinnen kann, indem man den eigenen abgelehnten Anteil im Anderen vernichtet. Selbstablehnung und Selbsthass sind in diesem Geschehen in einer abgründigen Weise tief verborgen.

Abschließende Bemerkungen

Diese noch nicht systematischer geordneten und vorläufigen Überlegungen sollten trotz ihrer Unabgeschlossenheit den Blick auf die Verständnismöglichkeiten für die innere Dynamik von "Game Of Thrones" und den Hintergrund der Faszination der Serie eröffnen. Dann können auch die Potenziale der Serie zugänglich werden, weil eine solche Reflexion auch die emotionale Dimension im historischen und politischen Geschehen einem Verstehen zugänglicher machen kann. Das kann auch eine Unterstützung dabei sein, den Hiatus zwischen unserer ganz rationalen Mentalität, wie sie auch in der faktenorientierten Geschichtswissenschaft zum Ausdruck kommt, und einer Wahrnehmung der emotionalen Dimension im historischen Prozess zu überbrücken (Janus 2018b, 2019b). Diese emotionale Dimension, wie sie in „Game of Thrones“ erfasst wird, wird aber im allgemeinen Verständnis als „Fantasy“ außerhalb der Realität verortet und damit als unwichtig für unser Verständnis der menschlichen Wirklichkeit abqualifiziert. Die Faszination, die die Serie auslöst, spricht aber für die Bedeutsamkeit dieser Dimension menschlicher Wirklichkeit. Das dem so ist, erhellt sich auch daraus, dass, wie Martin in einem Interview erläutert hat, die Inhalte der Serie alle aus realen historischen Ereignissen konstruiert sind und eben nicht der Phantasie eines Fantasy-Autors entspringen sind. Das unterstreicht meine Annahme, dass es

in der Serie gerade darum geht mittelalterliche Mentalität und Emotionalität dem heutigen Erleben zugänglich zu machen. Meine Überlegungen sollten eben dabei helfen, diese Dissoziation in unserer Wirklichkeitswahrnehmung zwischen einer einseitig rationalen Weltsicht und einer davon als „Fantasy“ abgetrennten emotionalen Wirklichkeit zu überwinden. Dabei konnten viele Aspekte nur andeutungshaft und umrisshaft angesprochen besprochen werden, auch weil sich dieses ganze Gebiet eines psychohistorischen Verständnisses noch in einem Pionierstadium befindet.

Literatur

Campbell J (2009) Der Held in 1000 Gestalten. Insel, Frankfurt.

DeMause L (1996) Restaging fetal traumas in war and social violence. *Int J of Prenatal and Perinatal Psychology and Medicine* 8: 171-212 (auch als Download von www.Ludwig-Janus.de).

DeMause L (2001) Die Ursachen des zweiten Weltkriegs und des Holocaust. In: Kurth W, Rheinheimer M (Hg.) *Gruppenphantasien und Gewalt*. Mattes, Heidelberg.

DeMause L (2005) *Das emotionale Leben der Nationen*. Drava, Klagenfurt.

Deschner K H (1989) *Kriminalgeschichte des Christentums*. Band 1-10. Rowohlt, Einbek bei Hamburg.

Emerson W (2000) Das verletzliche Ungeborene. Behandlungstechniken und Forschungsergebnisse, Prä- und Perinatale Traumata bei Kindern. In: Harms T (Hg.) *Auf die Welt gekommen, die neuen Babytherapien* (S. 39–52). Leutner, Berlin.

Grof S (1983) Perinatale Ursprünge von Kriegen, Revolutionen und Totalitarismus. *Kindheit* 5: 25–40.

Fairbairn W R D (1952) *Das Selbst und die inneren Objektbeziehungen*. Psychosozial, Gießen 2000.

Gentile A (2016) *Game of Thrones - Der Winter naht, aber wann ist er endlich da?*

Hoffmann und Campe, Hamburg.

Janus L (2007a) Überlegungen zur kulturpsychologischen Bedeutung von Rollenspielen. In: Janus U, Janus L (Hg.) *Abenteuer in anderen Welten*. Psychosozial, Gießen.

Janus L (2007b) Tiefenpsychologische Überlegungen zum Rollenspiel. In: Janus U, Janus L (Hg.) *Abenteuer in anderen Welten*. Psychosozial, Gießen.

Janus L (2007c) Tolkien – ein geistiger Anreger des Rollenspiels. In: Janus U, Janus L (Hg.) *Abenteuer in anderen Welten*. Psychosozial, Gießen.

Janus L (2011) *Wie die Seele entsteht*. Mattes, Heidelberg.

- Janus L (2015) Geburt. Psychosozial, Gießen.
- Janus L (2018a) Psychohistorische Überlegungen zur Herauentwicklung aus dem „Schlachthaus der Geschichte“. In: Knoch H, Kurth W, Reiß H (Hg.) Gewalt und Trauma. Mattes, Heidelberg.
- Janus L (2018b) Homo foetalis – das Wechselspiel des fötalen Erlebens mit den Primateninstinkten und dem Verstand als Wesenskern des Menschen. Mattes, Heidelberg.
- Janus L (2019a) Das Zusammenspiel von pränatalen und postnatalen Gefühlen. Download von www.Ludwig-Janus.de.
- Janus L (2019b) The Collective Dimension of Prenatal Psychology. Download von www.Ludwig-Janus.de.
- Lerner G (1995) Die Entstehung des Patriarchats. Campus, Frankfurt.
- Martin G R R (2010) Die Herren von Winterfell. Blanvalet, München.
- Martin G R R, Garcia E, Antonsson L (2015) Wersteros. Verlagsgruppe Random House, München.
- Meier-Seethaler C (1993) Von der göttlichen Löwin zum Wahrzeichen männlicher Macht. Ursprung und Wandel großer Symbole. Kreuz, Stuttgart.
- Obrist W (1988) Die Mutation des Bewusstseins. Lang, Frankfurt.
- Obrist W (2013) Der Wandel des Menschheits- und Menschenbildes im Laufe der Neuzeit unter dem Blickwinkel der Bewusstseinsentwicklung betrachtet. In: Janus L (Hg.) Die Psychologie der Mentalitätsentwicklung – vom archaischen zum modernen Bewusstsein. LIT-Verlag, Münster.
- Oesterdiekhoff G (2013) Die Entwicklung der Menschheit von der Kindheitsphase zur Erwachsenenreife. Springer, Heidelberg.
- Piaget J, Inhelder B (1977) Von der Logik des Kindes zur Logik der Heranwachsenden. Walter, Olten.
- Portmann A (1969) Biologische Fragmente zu einer Lehre vom Menschen. Schwabe, Basel.
- Propp V (1987) Die Wurzeln des Zaubermärchens. Hanser, München.
- Rank O (1932) Kunst und Künstler. Gießen, Psychosozial 2000.
- Stork T (2017) Game of Thrones. In: Stork T, Taubner S (Hg.) Von Games of Thrones bis The Walking Dead. Interpretation von Kultur in Serie. Springer, Heidelberg.
- Wasdell D (1993) Die pränatalen und perinatalen Wurzeln von Religion und Krieg. Download von www.Ludwig-Janus.de.
- Werner H (1959) Einführung in die Entwicklungspsychologie. Barth, München.

Adresse des Autors

Dr. med. Ludwig Janus

Jahnstr. 46, 69221 Dossenheim

janus.ludwig@gmail.com