

Welche Systematik eignet sich zum Beispiel zum Geschichten-Konstruieren in reziproker Hemmung oder für desensibilisierenden und psychoanalytisch-katalysatorischen Gebrauch?

Grundsätzlich jedes systematisch durchdachte Konzept.

Der Verfasser hatte in seiner Publikation „Paraplexis“ (Laufs, K.-W., 1989) „Phantasie-Thesen“, teilweise zuvor in Literatur-Zeitschriften (nicht „Synthesen“, mögl. Korrekturfehler), publiziert, (θεση, θεσις, neugriechisch auch „Setzen“, „Ordnung“, „Anordnung“). Dabei wurden verschiedene reale Fälle in der ersten Hälfte von Paraplexis (die mit den Fällen der 2. Hälfte kaum zu tun hat) „fuzzy-logisch“ als spiegelnd-katalysatorische Kurz-Geschichten verarbeitet, (in der 2. Hälfte von „Paraplexis“ sind Fallgeschichten, zu denen wegen spezieller Problematik psychologische Interventionen erfunden worden waren, als „Fallerfindungen“ bezeichnet worden).

Für psychologisches und literarisches Arbeiten brauchbar erscheint dem Verfasser die Systematik des französischen Ingenieurs Robert Desoille, Sohn eines französischen Generals, die seit den 1920er Jahren, zunächst mit einem Therapie-Ziel, Mystifikationen anzugehen durch phantasmische Phantasien in Entspannung, noch Anlehnung an Sigmund Freud und den französischen Neo-Marxisten Pulitzer macht, während in seiner „Theorie und Praxis des gelenkten Wachtraums“ (französisch: „Théorie et Pratique du Rêve Éveillé Dirigé“, Desoille, R., Genf, 1961) nur noch ein Bezug zu Ivan Pavlov übrig bleibt und Desoille seine Methode als „reziproke Hemmung“ (ähnlich: „Systematische Desensibilisierung“, Joseph Wolpe, 1962) verstanden haben will, weshalb man ihn nicht in die C.G. Jung Richtung der Psychoanalyse hinein definieren muss, auch wenn Jung-Analytiker im frankophonen Raum mit der sehr viel effizienteren Desoille Methode (R.E.D.) begleitend ihre

psychoanalytischen Kurz-Therapien durchsetzen, (wegen der französischen Grammatik kommt dort die Jung Theorie von Persönlichkeit mit dem „alter Ego“ besser an als die Ich-Theorie von Sigmund Freud, da die Präpositionen „je“ und „moi“ wie im Englischen „I“ und „me“ synonym verwandt werden und Ego besonders im Lateinischen und Griechischen mit der normalen Verb-Endungs-Bildung der Person eher eine „egoistische oder egoistische Emphase sein kann; so dass die Freud Theorie typisch deutscher Grammatik folgt, in der es für die Ich-Form höchstens noch den veralteten Ersatz des „mich dünkt“ und „mir deucht“ als „Alter-Ego-Parallelen“ gibt, was auch für Freuds „Unbewusste“ gilt, das bei Jung abgewandelt „Unterbewusste“ heisst, (zumal „inconscient“ im Französischen etymologisch vom Lateinischen und „in“ beim Ablativ „Gegenbewusste“ heissen kann, so dass J.P. Sartres existentielle Psychoanalyse eher verstehbar wird, wenn Sartres „l'inconscient n'existe pas“ in deutschen Übersetzungen statt „Unbewusstes gibt es nicht“ mit „Gegen-Bewusstes gibt es nicht“ verstanden würde).

Es folgt eine kurze Liste von deutsch formulierten Items, (räumlich, dinglich, szenisch-zeitlich) in vergleichbarer Anlehnung möglichst sinngemäss an Desoille, die ihm zufolge (1961) *im Zusammenhange der lerntheoretischen reziproken Hemmung (Gegen-Konditionierung)* stehen, Ängste im gelenkten Wachtraum abzubauen und die auch dazu dienen können, kreativ mit den „Szenario“-Items ein Drama, (Kasperle-) Theater-Stück, (ein Gedicht) oder einen Song-Text und eine Geschichte usw. zu entfalten:

R.E.D. Desoille Item-Liste/Szenario:

A. Szenische Bewegungen-Richtungen:

1. Spaziergang durch eine Landschaft,

2. Bergbesteigen,

3. Bergabstieg,

B. Dinge (mit psychoanalytischer Symbolik):

4. Säbel, (Zauberstab)

5. Schwert,
 6. Degen
 7. Gefäß, (Schatz-Kiste)
 8. Topf,
 9. Vase
 - C. Szenen:
 10. Hinabtauchen auf den Meeresgrund,
 11. Hinabsteigen in einen Brunnen,
Szenen an:
 12. See,
 13. Fluss,
 14. Meeres-Küste
 - D. „Personen“, Fabelwesen, Dinge:
 15. Eltern-Bilder/Vater-Mutter-
Vorstellungen,
 16. Zauberin,
 17. Fee,
 18. Königin, (Kanzlerin), (Polizistin),
 19. Hexe,
 20. Zauberer,
 21. weiser Alter,
 22. König, (Präsident), (Polizist),
 23. Heiland,
 24. schlafende Schöne im Walde,
 25. Adam und Eva,
 26. „Der kleine Prinz“, (Kasperle)
 27. „Die Schöne und das Biest“,
 28. Drachen, (Krokodil),
 29. unerreichbar verschlossener Tresor
 - E. Sonstiges:
 30. Blick in einen Spiegel,
 31. Spiegelung im Wasser,
 32. eine Maske,
 33. Porträt eines Mannes,
 34. Portrait einer Frau,
 35. ein ausgetretener Pfad,
 36. ein Biest, (Teufel), (Räuber), (Fuchs),
(Wolf), usw.
 37. Heil-Erde, (Lehm),
 38. Labyrinth,
 39. Pyramide,
 40. drei Pfeile,
 41. magische Flüssigkeiten.
- Eigene Zusätze (des übersetzenden Autors hier) zwischen A und E wurden in Klammern gesetzt, (auch für Handpuppen-Spiel mit Kindern und Jugendlichen). Und hier noch Frage-Möglichkeiten möglichst an jeden Teilnehmer der Klein-Gruppe durch den Veranstaltungs-Leiter (Versuchs-Leiter) als „Regie-Hinweis“

gegen Ende einer gruppen-dynamischen Sitzung:

Entspanntheits-Frage: Waren Sie entspannt?

Gefühls-Fragen: War es angenehm? – Hat es Freude gemacht?

Zeit-Fragen: Wie lange hat es Ihrem persönlichen Eindruck nach gedauert? – Wie lange meinen Sie, hat es tatsächlich gedauert?

Örter-Fragen: (Wissen Sie, wo Sie sich hier befinden?) – Hat Ihnen die Arbeit in diesem Raum/in diesem Umfeld behagt?

Alters-Fragen: Wie alt fühlen Sie sich jetzt und wie alt sind Sie tatsächlich?

Die vorangegangenen Fragen können dazu dienen, zu eifrig involvierte Teilnehmer an einer jeweiligen Kleingruppe mit eventuell entstandenen Regressionen in der Phantasie wieder mit der situativen Wirklichkeit der Beendigung der Sitzung zu konfrontieren, besonders, wenn Teilnehmer nach Ende der Zeit noch nicht aufhören wollen.

Hier weist der Verfasser auch auf die Frage nach Gefühlen hin, da sich Gefühls-Antworten implizit nicht immer aus gelenkten Wachträumen (oder deren Inhalten) ergeben. Es wären gerade auch bei Einzelsitzungen nach der Rücknahme der Entspannung zur Gefühls-Frage noch Fragen zu stellen, wie lange der gelenkte Wachtraum dem Eindruck nach in Entspanntheit gedauert hat, wo man sich jetzt befindet und wie alt man sich jetzt im Moment finde, zumal gerade Phantasie und Märchen-Themen bei Teilnehmern Regression in Richtung kindhafter Konflikte evozieren können, weshalb mit Tagtraum-Verfahren wenig erfahrene Veranstalter aus diesem Kreativitäts-Spiel „Geschichten erfinden“ (konstruieren) noch keine Hypnose-Sitzung, auch keine tiefe Gruppen-Hypnose machen sollten, wiewohl kurze Atem- und Streck-Übungen vor Beginn die Teilnehmer entspannt auflockern können.

Noch zur Liste der „Szenario“-Items:
Zu A: Desoille zufolge erscheinen „Bewegungs-Richtungen“ des Aufwärts,

Aufsteigens als stimmungsfördernd und des Abwärts, Absteigens stimmungsdämpfend, (während in deutscher Sprache erfahrungsgemäss Bewegung generell mit Introversion korreliert, ähnlich bei Bewegungs-Deutungen im Rorschach-Test, wobei Bewegungs-Phantasien im gelenkten Wachtraum hysterische Farb-Extraversionen mildern können).

Zu B: Desoille zufolge seien die Items 4, 5, 6: für Männer und die Items 7, 8, 9 für Frauen, psychoanalytisch – sexual – symbolisch sowie Tätigkeiten, Bewegungen usw. damit.

Zu D: Zum Beispiel-Item 26, können das Märchen von A. de Saint-Éxupérie, zu Item 27 die Märchen-Verfilmung durch Jean Cocteau angenommen werden.

Das vorangestellte „Szenario“ von Bewegung, Dingen, Szenen, Personen und sonstigen Items kann für Kreativitätsspiele auch als szenischer Rahmen erhalten.

Einige Items sind im Deutschen nicht so geläufig und entsprechen französischen semantischen Besonderheiten, die deutsch so nicht ausgedrückt werden können, (Items 19. „Dame Noire“, schwarze Dame, Kontrast zu „Dame Blanche“, Opernfigur des Komponisten F. Boieldieu, 23. „Seigneur“, konnotativ Brust, Busen, Schoss, hoher Herr, Gott, und andere typisch romanisch-sprachige Konnotationen, 28. „dragon“, Drache oder Dragoner, auch „salamandre“ als Symbol der französischen Könige, verteufelt von den deutschen antifranzösischen Pfaffen, die dem Franzosen nicht selbst die Meinung sagen konnten, sowieso biblisch verteufelt, aber als „Draak“ (francique) im nordrheinischen niederfränkischen Platt Enterich, Erpel, wobei Äerpel zugleich Kartoffel bedeutet, also mit regional-sprachlichem Hintergrund u.a., hierzulande semantisch nicht überall „gleich“ gedacht wird in der Hochsprache.

36. „Être haïssable“, hassenswertes Wesen; elsässerisch auch als „essbares Wesen“ zu verstehen, 40. „trois flèches“, drei Pfeile, Trèfles ~ Kreuz, elsässerisch als trefflich zu verstehen und aus drei Pfeilen kann ein Lothringer-Kreuz gelegt werden, oder drei Pfeile können konnotativ an Rothschild-Symbolik, siehe Kork-Brand, erinnern usw.

Viele Desoille Items erinnern an kognitives „Kasperle Spiel“ (guignolet), so dass mit den desoilleschen Regie-Anweisungen (ähnlich den leunerschen) auch in der psychologischen Spiel-Therapie beim Hand-Puppen-Spiel erfolgreich gearbeitet werden kann (Laufs, K.-W., 1989, Paraplexis). In einer Republik lassen sich dann die Figuren von Königen und Prinzessinnen usw. durch Präsidenten, Minister usw. als Handpuppen-Bezeichnungen ersetzen.

Zur Systematik der „Szenario“-Items:

Um die Systematik noch ein wenig voran zu treiben, auch wegen der Effizienz der schönen (und dada-surrealistischen) Desoille-Methode, hat der Autor hier nach obiger Liste mit 41 Items Ja-Nein-Einschätzungen (+;-) der Desoille-Items vorgenommen, je Item als stimulierende Response Unit Number (RUN), nach Appetenz (Gf), Aversion (Au), Abwehr (Aw) und Ambivalenz (Amb), die als Einschätzungen durchaus auch mit seinem eigenen Interpretations-Stil korrelieren dürften und im französisch semantischen Rahmen dem Autor bei Desoille nicht immer eindeutig erscheinen, so dass er noch Alternativ-Einschätzungen dazu vorgenommen hat, so dass damit 2 verschiedene Prozent e-KFA (elaborierte 4-Konfigurations-Frequenz-Analysen mit Spaltenhalbierung, „Bi-Partation“, Kurz: BIP, und Inter-Korrelations-Matrizen) gerechnet werden für jede der beiden Einschätzungen (E I, II; RUN I, % I, RUN II, % II). (4 KF ~ 3 df; BIP mit 2 KF ~ 1 df).

Tabelle: e-KFA, E I & II (Prozente gerundet), RED, Desoille Items mit Alternativ-Einschätzungen der Gf, Au, Aw, Amb bei I aus behavioristischer Sicht, bei II aus psychoanalytischer Sicht

KF Nr.	RUN I	% I	RUN II	% II
1 + - - -	12	29**	8	20
2 - - - -	7	17	1	2
3 ++ ++	2	5	8	20
4 - + ++	14	33(°)	11	27
5 - - ++	2	5	9	22
6 + - ++	4	10	4	10

BIP

Eine elaborierte Konfigurations-Frequenz-Analyse (Tabelle e-KFA) zeigt in deutschsprachiger Einschätzung für E I (erste Einschätzung) eine sehr signifikante Konfiguration, KF 1 (+ - - -)***, ($\alpha < 0,01$), die einem hyper-dimensionalen *Faktor sozialen Lernens* (in Pädagogik und Psychologie) entspricht. Für KF 4 (- + + +)(°), *Aversions-Konflikt-Haftigkeit* als Faktoren-Interpretation liegt die Irrtumswahrscheinlichkeit bei etwa 10% ($\alpha \sim 0,1$). KF 4 (- + + +) erscheint damit *noch relevant für Gegen-Konditionierungs-Prozeduren im lerntheoretischen Sinne reziproker Hemmung* oder systematischer Desensibilisierung.

Also kann hieraus auf deutsch zumindest psychagogisches Interesse und Eignung für Spieltherapie und Ausbildung von Spieltherapeuten und Co-Therapeuten begründet werden.

Für die Systematik wäre dann noch eine Angst-Hierarchie für die Szenen (KF 1) und Figuren (KF 4) zu erstellen.

Bei einer zweiten Einschätzung wurde (mit mehr Augenmerk auf die psychoanalytische Interpretations-Variante bei Desoille) ein (zu vermeidender) Übertragungsfaktor KF 5 (- - + +) deutschsprachig absichtlich höher eingeschätzt, so dass hier die persönliche Kontroll-Einschätzung keine Konfiguration als signifikant erscheinen lässt.

Es folgen tetrachorische Inter-Korrelations- und Konsistenz-Bestimmungen, die mit den Prozent-Höhen in Rangreihe gebracht und mit einander verglichen werden.

Tabelle: tetrachorische Inter-Korrelationen EI (erste Einschätzung)

%	33	29	17	10	5	5
33	---	.80	.90	.95	.97	.97
29	.78	---	.90	.95	.97	.97
17	.74	.80	---	.95	.97	.97
10	.72	.78	.90	---	.97	.97
5	.71	.78	.90	.95	---	.97
5	.71	.78	.90	.95	.97	---

Der gemittelte Konsistenz-Koeffizient für die Inter-Korrelationen der Tabelle für die Einschätzungen I (E I) liegt bei $r_{tet} > .88^{***}$. Die Prozent-Rangfolgen erlauben zwei Cluster zu unterscheiden nach dem in der Psycho-Metrie bestehenden Unterscheidungs-Kriterium der Unterschieds-Schwelle bei mittleren und hohen Korrelationen bei $r_{tet} \sim .90$.

Die Items der relativ signifikanten Faktoren, (KF 1), (+---)** sozialen Lernens und (KF 4), (-+++)^o von Aversions-Konflikt-Haftigkeit korrelieren und unterscheiden sich im Mittelbereich und hoch mit allen anderen, alle anderen Konfigurationen korrelieren im Mittelbereich mit den Faktoren (+---) und (-+++)^o und liegen untereinander im hohen Korrelations-Bereich und unterscheiden sich damit in der Signierungs-Bonität hoch trennscharf.

Die Konsistenz der Zweit-Einschätzung mit anderem Sprachverständnis und theoretisch stärkerer Beachtung von potentieller Übertragung (-+++)^o liegt ebenfalls gemittelt über $r_{tet} > .80^{***}$.

Der überwiegend lerntheoretischen Erst-Einschätzung (E I) wird hier gegenüber einer stärker psychoanalytisch orientierten Zweit-Einschätzung (E II) der Vorzug gegeben, der Übersichtlichkeit halber, den die e-KFA bei E I bietet, ohne dass sich E I und E II in der Konsistenz und damit Signierungs-Bonität wesentlich unterscheiden.

Damit trifft der Autor ganz einfach die Setzung, dass sich von den 41 „Szenario“-Items der obigen Liste $12 + 14 = 26$ Items gebrauchen lassen für lerntheoretische Prozeduren der reziproken Hemmung.

Es sind dies für KF 1 (+---) die Item Nrn.: 1, 2, 3, 10, 12, 13, 14, 15, 30, 31, 33, 34, und für KF 4 (-+++)^o die Item Nrn.: 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 28, 32, 35, 36, 38, 40, 41.

Der zuvor markierte Desoille Faktor B mit psychoanalytischer Symbolik fällt dabei ganz aus der Item-Liste, so dass eher relativ neutrale Szenen-Bilder mit Bewegungs-Richtungen und „Akteure“ mit verschieden-stark aversiven zugeschriebenen Eigenschaften und Accessoires übrig bleiben, wobei sich die Szenen und Figuren auch noch nach Aversions- oder Angst-Stärke in eine Rangreihe bringen lassen, ggfs. als Gruppen-Aufgabe bei der Item-Auswahl im Babylon-Spiel VII.

Es folgt die reduzierte Item-Liste nach RED auf Deutsch, in deren Anschluss nochmals eine Faktorenanalyse gerechnet, die die Item-Reduktion bestätigt.

Reduzierte RED Item-Liste KF 1 und KF 4

KF 1

- (A.)
1. Spaziergang durch eine Landschaft
2. Bergbesteigen
(3.) Bergabstieg
(C.)
(10.) Hinabtauchen auf den Meeresgrund
12. Szene an einem See
13. Szene an einem Fluss
14. Szene an einer Meeresküste
(D.)
(15.) Eltern
(E.)
(30.) Blick in einen Spiegel
(31.) Spiegelung im Wasser
33. Porträt eines Mannes
34. Porträt einer Frau

Anm. ds. Verf.: Zu 33. und 34. können szenische Zusätze wie Bilder in einem Haus, Museum, usw. imaginativ assoziiert werden, oder eine Staffelei im Freien innerhalb anderer Szenen.

KF 4

- (D.)
16. Zauberin
17. Fee
18. Königin, Präsidentin oder Politikerin oder Polizistin
19. Hexe
20. Zauberer und/oder Kasperle
21. weiser Alter, Gelehrter

- 22. König, Präsident oder Politiker oder Polizist
- (28.) Drachen oder Krokodil
- (E.)
- (32.) eine Maske
- (35.) ein ausgetretener Pfad
- (36.) ein Biest, Teufel, Raubtier, Fuchs, Wolf usw.
- (38.) Labyrinth
- (39.) Pyramide
- (40.) drei Pfeile
- (41.) magische Flüssigkeiten

Der Verfasser hat oben seiner praktischen Erfahrung zufolge Item Nummern eingeklammert bei Szenario Elementen, die im Phantasie - Umgang fortgeschritteneren, intelligenteren und reiferen Persönlichkeiten eher zugemutet werden können, insbesondere im klinisch-psychologischen Gebrauch ausserhalb von Kreativitäts-Spielen mit normalen Persönlichkeiten, so dass sich für den

Anfang mit R.E.D. auf deutsch 14 Items von 26 als Kurzform eignen, (15 der obigen 41 Desoille Items erscheinen auf deutsch nicht so praktikabel, die Desoille-Dimension B entfällt, auch wegen konnotativ sprachlich schwieriger Regie-Anweisungen).

Für die Einschätzungen der Konfigurationen 1 bis 6 wurde für die RUN I und RUN II eine Regressions-Analyse dargestellt, da die Hauptkomponenten-Analyse nur einen Faktor mit Eigenwert (EW) $\sim 1,285 > 1$ zeigt bei den 2 kaum verschiedenen RUN mit einer Varianz-Aufklärung von 64,2 % und Kommunalitäten von $r \sim ,642$, zugleich Konsistenz-Koeffizient. Bei einer weiteren Haupt-Komponenten-Analyse mit Varimax-Rotation wurden die Konfigurationen (Signierungen KF 1...6) als Variable behandelt und interkorreliert.

Tabelle: Korrelations-Matrix Hauptkomponenten-Analyse

	KF 1 (+---)	2(----)	3(++++)	4(-+++)	5(--++)	6(+--)
1	1,000	,667	-,149	,120	-,509	,204
2	,667	1,000	-,596	,722	-,727	,204
3	-,149	-,596	1,000	-,485	,553	,365
4	,120	,722	-,485	1,000	-,499	,000
5	-,509	-,727	,553	-,499	1,000	-,178
6	,204	,204	,365	,000	-,178	1,000

Die rotierte Summe quadrierter Ladungen zeigt 2 Haupt-Komponenten mit EW > 1 . Bei Haupt-Komponente F 1 ist der EW $\sim 3,061$ und klärt 50,268 % der Gesamt-

Varianz auf, bei F 2 mit EW $\sim 1,474$ klären sich 24,558 % auf, die Aufklärungsquote liegt gesamt bei 74,826 %.

Tabelle: Varimax rotierte Komponenten-Matrix

	KF	1	2	3	4	5	6	(Faktoren als Variablen)
		+---	----	++++	-+++	---+	+--	
HK-F 1		,510	,918	-,804	,768	-,819	-,074	
HK-F 2		,588	,310	,431	-,078	-,272	,875	

Tabelle: Haupt-Komponenten-Transformations-Matrix

	HK-F 1	HK-F 2
HK-F 1	.979	.204
HK-F 2	-.204	.979

HK-F 1 (50,2%): Die KF 3 (klass. Neurotizismus) und KF 5 (Übertragung) stehen deutlich in Gegensatz zu KF 2 (Selbstverleugnung; Aufgeben) und KF 4 (Aversions-Konflikt) als höchste Faktoren-Ladungen auf HK-F 1.

HK-F 2 (24,5%): Die KF 6, 1 und 4 und 2 mit den höchsten Ladungen (im korrelativen Mittelbereich) beschreiben einen Zusammenhang von Narzizismus,

Neurotizismus und sozialen Lernens und Aufgebens.

Diese Resultate hier bestätigen das Vorgehen des Verfassers oben, die Desoille-Items in ihrer Anzahl auf 14 (plus 12 = 26) zu reduzieren, zumal für reziproke Hemmung, die ein Grundpostulat der Desoille-Theorie ist, die Aversions-Items der KF 4 (-+++), hinreichen und die anderen übersetzten französischen Zutaten bei deutschem Gebrauch demzufolge fortgelassen werden können.

Warnung vor „flooding“ (keine Reizüberflutung, nicht zuviel auf einmal)! Einsatz zur RED Imagination, nur in Entspannung, „tröpfchenweise“, spielerisch. Bei Kasperlespiel Figuren auswählen lassen! Kleinere, weniger bedrohliche Figuren wahlweise daneben anbieten! Bitte nicht für Werbungs-Unfug oder Reklame ausbeuten: Reklame sei keine „Korruption“!

Verfasser und Copyright:

Kurt-Wilhelm Laufs, Dipl.-Psych., (phil. Fak. & Beifach med. Fak.), Bobitz.

© 2009-03-13, korr. 2009-03-15, 2009-11-12, 2009-11-16, rev. 2010-08-08, 2010-09-02, 2011-06-29, 2012-03-01, 2012-09-06, 2013-05-22, 2013-06-14, update 2014-06-30 ©