Literaturarbeit
Jessica Kathmann

Zanzarah - ein Computerspiel erzählt von einem Individuationsprozess

Ursprünglich:
Wintersemester 2019/2020
C.G. Jung-Institut Stuttgart

„Publish“ für Behind the Screens
https://behind-the-screens.de

Inhaltsverzeichnis

1. Einführendes 3
1.1 Märchen und Computerspiele 3
1.2 Das Konzept der subjekt- und objektstufigen Deutung 4
1.3 Symbole und Archetypische Bilder 5
1.4 Einführung in das Spiel - Handlung 7
2. Spieldeutung im Einzelnen 9
2.1 Feenwelt als solches; Trennung (Spaltung) Feen- und Menschenwelt - Intellektualisierung 9
2.2 Hindernisse: Stachelbüsche und Steine 11
2.3 Gegner: Schattenelfen 12
2.4 Hilfreiche Gestalten 13
Eulen 13
Feen 14
2.5 Die Reiche / besondere Orte 16
Endeva - die erste Station in Zanzarah 16
Tiralin 17
Sumpf 19
Dunmore 21
Bergwelt & Zwergenturm 22
Wolkenreich 23
Monagham - Das Dorf der Zwerge 25
Schattenreich 27
Lavahöhlen 29
Dunkle Kathedrale & Wächter 31
3. Aufheben der Spaltung, Individuation & transzendente Funktion 33
4. Gesamtdeutung 36
5. Quellen 37

1. Einführendes

1.1 Märchen und Computerspiele

Zu Beginn der Arbeit stellt sich vielleicht die Frage, warum ein Computerspiel im Zentrum einer Literaturarbeit steht. Oft werden Computerspiele mit zweckfreiem und sinnlosem Zeitvertreib assoziiert, der doch nur relativ schwer in Verbindung mit einer psychotherapeutischen Thematik gebracht werden kann. Freilich werden Computerspiele auch oft im Sinne eines Eskapismus genutzt. Dennoch üben sie meines Erachtens nicht nur deswegen auf viele Menschen eine Faszination aus: meiner persönlichen Spielerfahrung nach und nach dem, was ich im psychotherapeutischen Gespräch mit Patienten erarbeite, sind in sehr vielen -wenn nicht allen- Spielen Geschichten oder zumindest Thematiken enthalten, die mit der Person, die sie spielt, und einer potenziellen Persönlichkeitsentwicklung verknüpft sind.

Einige Spiele, insbesondere die aus dem Fantasy-Bereich, erlebe ich dabei ähnlich wie Märchen: meist wird die Geschichte einer Person erzählt, die sich durch allerlei Gefahren und Herausforderungen einen Weg ins Leben bahnen muss und die in einer Welt lebt, die nicht auf allen Ebenen unserer Realität zu entsprechen scheint. Märchen sprechen durch ihre Symbolik und ihre archetypischen Bilder zu uns und regen in uns Schichten an, die wir mit dem Verstand häufig nicht erreichen können. Eugen Drewermann schreibt über Märchen: „Ihre Sprache ist die Sprache der Träume, ihre Symbolik fußt in der archetypischen Bilderwelt des Unbewußten, und so bedarf es einer Art kindlichen Nachträumens, einer neuen Unmittelbarkeit der Einfühlung und des Erlebens, um als Erwachsener die Märchen zu verstehen“[1]. Jungianisch gesprochen schöpfen Märchen also aus dem Schatz des kollektiven Unbewussten und bringen Tiefenebenen in uns zum Schwingen, die uns auf unserem persönlichen Individuationsweg begleiten können. Märchen beschreiben und deuten „menschliches Schicksal nach dem Vorbild der großen Gegensätze und Bewegungen der äußeren Natur“[2].

---

[1] Drewermann (1992), Vorwort.

[2] ebd.

Die vorliegende Arbeit soll exemplarisch anhand des Computerspiels „Zanzarah“ aufzeigen, dass auch Computerspiele „märchenhafte“ Geschichten erzählen, die wir genauso wie ein geschriebenes Märchen psychotherapeutisch verstehen und Entwicklungsprozesse nachvollziehen können. Denn auch Zanzarah spricht, um nochmals Drewermann über Märchen zu zitieren, „von Gegensätzen und Konflikten der menschlichen Psyche. Sie beschreiben in zeitlosen Bildern den mühsamen Weg, den es kostet, von einem Kind zu einem Erwachsenen zu werden; sie schildern die Belastungen und Schwierigkeiten, die jemand aus den Eindrücken seiner Kindheit ins Leben mitnimmt und in irgendeiner Weise überwinden muß; sie zeigen, wie das Ich eines Erwachsenen sich aus seiner seelischen Einseitigkeit und Starre lösen und zu sich selbst hinfinden kann; und in all dem vermitteln sie den Mut, trotz aller Angst und Schuldgefühle an die Berechtigung des eigenen Lebens zu glauben und bedingungslos der Wahrheit des eigenen Herzens zu folgen. So sind die Märchen in sich selbst Wegweiser und Richtmarker des Unbewußten; sie sind daher ein bevorzugter Gegenstand auch tiefenpsychologischer Interpretationsverfahren“ [3].

1.2 Das Konzept der subjekt- und objektstufigen Deutung

Um das Spiel nun für den psychotherapeutischen Zugang fruchtbar zu machen, muss es selbstverständlich gedeutet werden. Einer der (meines Erachtens) größten Verdienste Jungs besteht in der Entwicklung der subjektstufigen Deutung, die mir im Bezug auf Zanzarah als Mittel der Wahl erscheint.

Jung entwickelte die subjekt- und objektstufige Deutung, um Träume umfassender verstehen zu können. Während bei der objektstufigen Deutung „die Traumausdrücke als mit realen Objekten identisch gesetzt werden können“[4] und es sich dabei um eine analytische Deutung handelt, da „sie (…) den Trauminhalt in Reminiszenzkomplexe (*zerlegt*), welche auf äußere Situationen bezogen sind“[5], handelt es sich bei der subjektstufigen Deutung um eine, „welche jedes Traumstück, zum Beispiel alle handelnden Personen, auf den Träumer selbst bezieht“[6]. Dies bedeutet also, dass im

[3] Drewermann (1992), Vorwort.

[4] Jung, GW 7, §130.

[5] ebd.

[6] ebd.

Traum auftauchende Figuren, aber auch Symbole und Bilder, schlussendlich aus dem Träumer (und dessen persönlichen und kollektiven Unbewussten) entspringen und folglich innere Anteile darstellen. Jung führt dazu weiter aus: „Die Deutung auf der Subjektstufe dagegen ist *synthetisch*, indem sie die zugrundeliegenden Reminiszenzkomplexe von den äußeren Anlässen loslöst und als Tendenzen oder Anteile des Subjekts auffaßt und dem Subjekt wiederum angliedert. (…) In diesem Fall sind also alle Trauminhalte als Symbole für subjektive Inhalte aufgefasst“[7].

Betrachten wir jungianische Märchenanalysen (z.B. von Verena Kast), stellen wir schnell fest, dass das Konzept der subjektstufigen Deutung auch auf Märchen ausgeweitet wurde. Im Verlauf dieser Arbeit möchte ich das Konzept noch weiter ausweiten und aufzeigen, dass sich dieser Zugang auch eignet, um sich „Zanzarah“ anzunähern.

1.3 Symbole und Archetypische Bilder

Bevor nun damit begonnen wird, in einem ersten Schritt die einzelnen Symbole und archetypischen Bilder des Spiels zu betrachten und dann zur Gesamtdeutung zu schreiten, sollen im Vorfeld einige Zeilen darauf verwendet werden, Symbole und Archetypen aus jungianischer Sichtweise besser zu verstehen.

Jung definiert selbst: „Ein Symbol heißen wir einen Begriff, ein Bild oder einen Namen, die uns als solche bekannt sein können, deren Begriffsinhalte oder Gebrauch und Anwendung jedoch spezifisch oder merkwürdig sind und auf einen verborgenen, unklaren oder unbekannten Sinn hindeuten“[8]. Diese Definition erscheint aufs Erste freilich ein wenig kryptisch. Später im Text schreibt Jung: „Ein Begriff oder ein Bild sind symbolisch, wenn sie mehr bedeuten, als sie bezeichnen oder ausdrücken. Sie haben einen umfassenden <<unbewußten>> Aspekt, der sich niemals exakt definieren oder erschöpfend erklären läßt“[9]. An dieser Stelle wird vielleicht schon deutlich, weswegen eine exakte Definition von „Symbol“ gar nicht leicht ist: es handelt sich um etwas, das mehr umfasst, als es bezeichnet - eine Art „Spitze vom Eisberg“, wobei man unbewusst die Tiefe des Eisbergs dennoch erfasst. Jung führt weiter aus: „Der Grund für diese Besonderheit ist in der Tatsache zu suchen, daß beim Erforschen des Symbols der Geist schließlich zu Vorstellungen transzendenter Natur hingeführt wird, vor denen unser

[7] Jung, GW 7, §130.

[8] Jung, GW 18/1, §416

[9] Jung, GW GW 18/1, §432

Verstand kapitulieren muß“[10]. Beim Annähern an Symbole betreten wir also einen Raum, der weit über uns selbst hinausgeht. Dazu scheint einerseits die transzendente Ebene zu gehören, aber auch die Ebene des kollektiven Unbewussten, da „viele Symbole, und zwar die Wichtigsten, (…) jedoch ihrer Natur und Herkunft nach nicht individuell, sondern kollektiv (sind)“[11].

Jung leitet weiterhin über zu den „natürlichen Symbolen: „Jene sind unmittelbar aus unbewußten Inhalten hergeleitet und stellen daher eine gewaltige Anzahl individueller Motivvarianten dar, archetypische Bilder genannt. Sie verdanken ihren Namen der Tatsache, daß sie vielfach bis zu archaischen Wurzeln hin verfolgt werden können, das heißt bis zu Darstellungen in Urkunden aus ältester Vorzeit oder zu den << représentations collectives>> in primitiven Gesellschaften“[12]. Die Archetypen stehen damit in besonders enger Verbindung zum kollektiven Unbewussten, es handelt sich bei diesen Motiven folglich „um die Manifestationen der tieferen Schicht des Unbewußten, wo die allgemein menschlichen, urtümlichen Bilder schlummern“[13]. „Während die Erinnerungsbilder des persönlichen Unbewußten gewissermaßen *ausgefüllte*, weil *erlebte* Bilder sind, sind die Archetypen des kollektiven Unbewußten unausgefüllte, weil vom Individuum nicht persönlich erlebte Formen“[14] (Hervorhebungen durch Jung).

Weiter führt Jung aus, dass die emotionale Besetzung wichtig für den Archetyp ist: „(…)wie sich Archetypen in der praktischen Erfahrung zeigen: im einen Falle erscheinen sie in ihrer ursprünglichen Form, das heißt, *sie sind Bilder und gleichzeitig Emotionen*. Man kann von einem Archetypus nur dann sprechen, wenn diese zwei Aspekte gleichzeitig vorhanden sind“. (…) Ist das Bild dagegen mit Numinosität, das heißt mit psychischer Energie geladen, so ist es wirksam und wird Folgen nach sich ziehen“[15] (Hervorhebungen durch Jung).

Jung geht sogar so weit, den Archetypus als „ein Stück Leben, insofern er ein Bild ist, das mit einem lebendigen Individuum durch die Brücke des Gefühls verbunden ist“[16] bezeichnet. Auch im Spiel werden wir vielen archetypischen Bildern und Gestalten

---

[10] Jung, GW GW 18/1, §432

[11] Jung, GW 18/1, §481

[12] Jung, GW 18/1, §578

[13] Jung, GW 7, §101

[14] Jung, GW 7, §118

[15] Jung, GW 18/1, §589

[16] ebd.

begegnen, beispielsweise dem Sumpf, dem Feuer oder den Zwergen, die an den entsprechenden Stellen gedeutet werden.

1.4 Einführung in das Spiel - Handlung

„Wenn hingegen die Regression der psychischen Energie, selbst über die frühinfantile Zeit hinausgehend, in die Spuren oder Hinterlassenschaften des Ahnenlebens einbricht, dann erwachsen mythologische Bilder: die Archetypen. Eine geistige Innenwelt, von der wir zuvor nichts ahnten, tut sich auf, und Inhalte erscheinen, die vielleicht in schärfstem Kontrast zu unseren bisherigen Auffassungen stehen“[17].

Vielleicht kann dieses Zitat von Jung über dem Spiel stehen - auch im Spiel tut sich plötzlich eine völlig andere Welt auf, erscheinen Inhalte, die im Kontrast zu dem stehen, was wir zuvor im Spiel gesehen haben. Ich verstehe Zanzarah dabei als Märchen, das uns eine Geschichte erzählt, wie ein Mensch den Zugang zum eigenen Unbewussten (wieder)findet und sich im Sinne eines Individuationsprozesses durch Integration unbewusster Anteile zu einem „vollständigeren“ Menschen entwickelt.

„Es war einmal, und es gibt sie noch heute - eine verborgene Welt. Zanzarah, das Land der Magie und Zauberei. Weitab von den Sorgen der Menschen, leben dort die Kobolde, Elfen und Zwerge. Zanzarah ist ihr Paradies. Doch nun zerfällt dieses Paradies. Die magischen Kräfte sind verwildert und Chaos breitet sich aus. Die alte Welt verlischt und Zanzarah droht der Untergang. Niemand weiß woher der Wandel kam - die letzte Hoffnung ist eine Rettung aus dem Reich der Menschen“[18].

Dies sind die ersten Worte, die uns über Zanzarah mittels eines schwebenden Buches überliefert werden. Die Parallele zum Märchen ist nicht nur durch die Worte „es war einmal“ evident.

Das Spiel selbst beginnt allerdings im grauen London, in dem die Protagonistin Amy in ihrem Zimmer ein Buch liest - offenbar das über Zanzarah. Wir sehen, dass ein Kobold auftaucht und auf dem Dachboden eine Rune versteckt, die Amy findet und sich im nächsten Moment in Zanzarah wiederfindet. Dort erfährt sie vom Elend in Zanzarah: die Wege seien durch Dornbüsche und Steine versperrt, die Feen seien aggressiv geworden und überall tauchten Schattenelfen auf, die Angst und Schrecken verbreiten.

---

[17] Jung, GW 18/1, §589

[18] Fliegende Schrift im Spiel

Allerdings gebe es eine Prophezeiung, dass ein Feenmeister kommen und Zanzarah vom Übel befreien soll.

Amy macht sich auf ins Dorf Endeva und sucht sich dort ihre erste Fee aus, da man ohne Fee in Zanzarah nicht sein kann - an allen Ecken lauern verwilderte und aggressive Feen, die in Feenkämpfen besiegt und -wenn nötig- eingefangen werden können. Ihr Weg führt sie weiter in die Hauptstadt Tiralin, wo sie erfährt, dass es in den Tiefen des Sumpfes einen Zauber geben soll, der die Dornenbüsche, die viele Wege versperren, zum Verschwinden bringen kann. Mittels Rune landet sie im Sumpfdorf Dunmore, welches kurz zuvor von Schattenelfen überfallen wurde, die nun im Sumpf lauern. Nach einigen Feenkämpfen mit verschiedenen Schattenelfen und langem Marsch durch den gefährlichen Sumpf erreicht Amy eine Art „Stonehenge“, in dessen Zentrum sich besagter Feenzauber befindet. Fortan stehen ihr also neue Bereiche Zanzarahs zur Verfügung; unter Anderem kann sie den Zugang zur Bergwelt von den Dornbüschen befreien und macht sich auf den Weg, die Höhen Zanzarahs zu besteigen. In einem Zwergenturm trifft sie auf die Wächter einer der kostbaren Elementarschlüssel, welche zum Betrieb der von den Zwergen erbauten Transportplattformen ins Wolkenreich benötigt werden.

Dort rät man ihr, Kontakt zum Weißen Druiden aufzunehmen, der im Wolkenreich wohnt und vielleicht Hilfe gebrauchen kann, den Schattenelfen Einhalt zu gebieten. Einen zweiten Schlüssel für die Transportplattform erhält sie von zwei Elfen in einer Waldhütte, den dritten auf dem Berggipfel von einem Zwerg. Im strahlenden Wolkenreich angekommen, trifft Amy auf den Weißen Druiden, der sich den Überfall durch die Schattenelfen ebenfalls nicht erklären kann. Er stellt sich als Mensch vor, der vor langer Zeit das Reich der Menschen von Zanzarah trennte, da die Menschen die Feen vor langer Zeit verfolgt hätten. Von ihm erhält Amy den nächsten Feenzauber, um die Felsbrocken, die weitere Wege in Zanzarah blockieren, entfernen zu können. Mittels der neuen Fähigkeiten hat Amy nun die Möglichkeit, die weiße Kathedrale im Wolkenreich zu besuchen. Erneut trifft sie dort auf den Druiden, der den Zwerg Lasse gefangen genommen hat und ihm unterstellt, für das Auftauchen der Schattenelfen verantwortlich zu sein. In der Zwergenstadt Monagham erfahren wir, dass der Weiße Druide mit den Zwergen vor langer Zeit einen Wächter erschuf, um das Menschenreich von Zanzarah zu trennen. Doch der Zauber sollte nicht von Dauer sein, denn was wäre eine Welt voller Magie, die niemand erleben kann? Aus diesem Grund wurde die Prophezeiung geschaffen, dass der Wächter eines Tages überwunden werden sollte. Die Zeit des Wächters sei inzwischen abgelaufen und seine Magie habe sich umgekehrt, „er quält nun

jene, die er schützen sollte“. Es stellt sich heraus, dass der Druide große Angst vor Veränderungen hat und verhindern will, dass die Prophezeiung erfüllt und Menschen- und Feenwelt wieder vereint werden. Der Druide war es also, der die Schattenelfen auf den Plan rief und das Reich lieber untergehen sieht als dass sich die Prophezeiung erfüllt, die die beiden Reiche wieder vereinen soll. Schlussendlich kann der Wächter mittels eines weiteren Feenkampfes zwischen Amy und dem Wächter besiegt werden und die bunten Feen finden wieder Zugang zur (bis dahin) grauen Menschenwelt.

2. Spieldeutung im Einzelnen

2.1 Feenwelt als solches; Trennung (Spaltung) Feen- und Menschenwelt - Intellektualisierung

Das Spiel beginnt damit, dass die Protagonistin Amy in einem grauen London in einer grauen Welt ein Buch liest - offenbar eines über Zanzarah. Kobold Rafi versteckt auf dem Dachboden eine Rune, die Amy findet und zum ersten Mal Zanzarah betritt. Im Verlauf des Spiels erfahren wir, dass Menschen- und Feenwelt einmal ungetrennt waren, aber die Menschen irgendwann begannen, das ihnen Unbekannte (die Feen) zu jagen. Daraufhin wurden die beiden Reiche (die Menschenwelt und Zanzarah) voneinander getrennt.

Beginnen wir hier mit der subjektstufigen Deutung, müssen wir sowohl die Menschenwelt als auch Zanzarah als inneren Anteil der Protagonistin Amy betrachten. Zanzarah begegnet uns in seiner ganzen bunten und magischen Pracht aufgeladen mit Symbolen und archetypischen Gestalten (siehe folgende Kapitel), während Amys Zuhause grau, kantig und steril erscheint. Die Vermutung liegt also nahe, dass es sich bei Zanzarah um das (persönliche und kollektive) Unbewusste handelt, zu dem Amy den Zugang verloren hat.

Im Rathaus einer Stadt in Zanzarah erfahren wir von einer Elfe folgendes: „Vor vielen hundert Jahren begann eure große Jagd, die Jagd der Menschen auf uns magische Wesen. (…) Alles, was ihr nicht erklären konntet, war euch fremd, und was euch fremd war, das habt ihr verfolgt. Feen und Zauberer habt ihr vertrieben und aus eurer Welt verbannt. Der Weiße Druide trennte Zanzarah von der Menschenwelt und verschloss die alten Wege“. Wechseln wir zurück auf die (subjektstufige) Deutungsebene, dann erfahren

wir also über Amy, dass innenseelisch eine Trennung zwischen dem Bewusstsein und dem Unbewussten herrscht. Die graue Welt könnte als Sinnbild (Symbol?) für eine Intellektualisierung stehen, vielleicht auch einer übermächtigen Denkfunktion, während die anderen Funktionen nicht zugänglich erscheinen. Die Welt, in der sie lebt, erscheint grau und steril, was uns auch an eine Depression denken lassen könnte. Der Zugang zur Lebendigkeit scheint versiegt.

Während sich Amy hingegen mit dem Zanzarah-Buch beschäftigt (Beschäftigung mit dem eigenen Unbewussten), taucht Kobold Rafi mit der Rune auf, die den Zugang nach Zanzarah ermöglicht. Vielleicht können wir diese Rune als Initiator eines Traums deuten, der uns in die märchenhafte Welt von Zanzarah (= ins Unbewusste) führt. Jung schreibt über Träume, dass sie „die Verbindung zu der Instinktgrundlage dadurch wiederherstellen, daß sie Bilder und Emotionen, die den Zustand des Unbewußten ausdrücken, ins Bewußtsein bringen“[19].

Bereits im Spiel erfahren wir allerdings von der „Prophezeiung“ durch den Zwerg Quinlin: „(D)ie Trennung war nur für eine begrenzte Zeit geplant, denn welchen Sinn macht eine Welt der Magie, wenn ihre Wunder niemandem dienen? So erschufen wir die Prophezeiung. Sie besagte, dass die Zeit einen Menschen erwählen wird, einen Menschen, dem die Feen folgen werden, einen Meister der Feen. Mit seiner Magie würde er den Wächter überwinden und die Welten wieder vereinen“[20]. Es wird also deutlich, dass dieser Zustand der Spaltung und Abwendung vom Unbewussten auf Dauer nicht gesund ist, sondern der Mensch den Weg zu seinem Inneren wieder suchen und frei räumen muss.

Jung äußert sich an vielen Stellen dazu, wie wichtig es ist, sich mit den Botschaften des Unbewussten auseinander zu setzen, so z.B.: „Das Heraufholen von Kindheitserinnerungen und archetypischen psychischen Funktionsweisen bringt, wenn es gelingt, die verlorenen und wiedergefundenen Inhalte zu assimilieren und zu integrieren, eine Erweiterung des Bewußtseinshorizontes hervor“[21]. Auch im Spiel wird uns diese Erweiterung des Bewusstseinshorizonts vor Augen geführt: nachdem die Macht des Wächters gebrochen ist, finden die bunten Feen zurück in die graue Menschenwelt und versprechen allein durch ihre Farbe und Lebendigkeit eine Bereicherung.

---

[19] Jung, GW 18/1, §474

[20] Zwerg Quinlin im Spiel

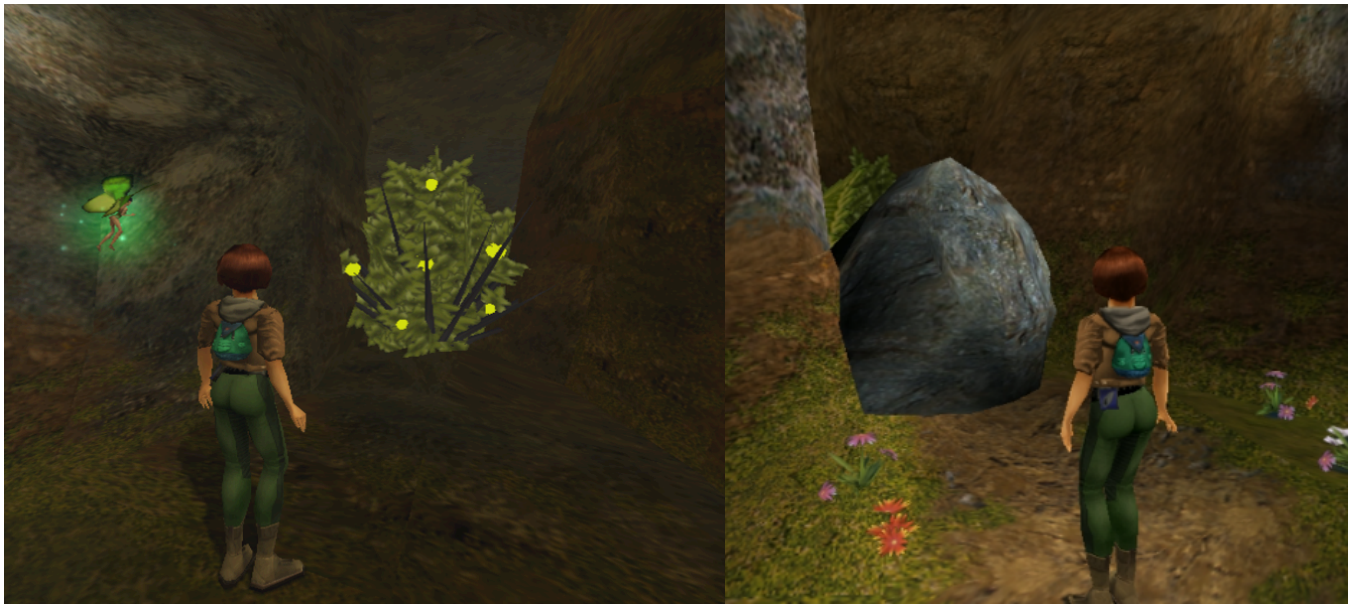
[21] Jung, GW 18/1, §605

Jung führt weiter aus: „Die Entschlüsselung dieser Mitteilungen (aus dem Unbewussten, Anm. von J. Kathmann) scheint eine widerwärtige Arbeit zu sein“[22]. Ob er an dieser Stelle von Widerständen spricht, geht aus dem Text nicht eindeutig hervor. Jedenfalls wird es auch im Spiel dem Spieler nicht leicht gemacht, Zanzarah zu betreten und die Geheimnisse zu entschlüsseln:

2.2 Hindernisse: Stachelbüsche und Steine

„Und es begab sich, dass das Chaos über Zanzarah hereinbrach. Damals wuchsen die Dornenbüsche auf den Wegen und Häusern. Niemand, nicht einmal der Druide aus dem Reich der Wolken, fand ein Mittel gegen diese Plage. Doch die Lieder der Alten singen von einem Feenzauber, verborgen im tiefsten Sumpf. Eines Tages wird ein Held diesen Zauber finden und die Dornenbüsche endlich überwinden.“ [23]

Die Wege, die die einzelnen Bereiche Zanzarahs miteinander verbinden, sind mit Stachelbüschen überwuchert oder mit Steinen versperrt worden. Um das Gleichgewicht in Zanzarah wiederherzustellen, müssen die verschiedenen Landschaften betreten und



Bilder: Dorniger Stachelbusch (links) und Stein (rechts), die jeweils den Weg versperren.

[22] Jung, GW 18/1, §605

[23] Fliegende Schrift im Rathaus Tiralin

wieder miteinander verbunden werden. Dabei helfen bestimmte Feen. Es geht also darum, die verschiedenen Bereiche des Inneren wieder miteinander zu verknüpfen, den Fluss der psychischen Energie wiederherzustellen und ganz grundsätzlich das Ich-Bewusstsein wieder in Kontakt mit unbewussten Anteilen bringen. Stachelbüsche und Steine könnten für Komplexe stehen, die mit schmerzhaften Inhalten (Stacheln) oder versteinerten/versteinernden Inhalten (Steinen) in Verbindung stehen und psychische Energie am freien Fließen hindern. In den Stacheln bzw. Dornen klingt selbstverständlich auch die Dornenkrone und damit das archetypische Bild des Leidenden an, auch die Dornenhecken, die den Weg zu Dornröschen versperren, könnten hierin gesehen werden.

2.3 Gegner: Schattenelfen

Bild: Schattenelf mit einer Chaosfee im Gepäck. Die Schattenelfen sind so designed, dass sie von vorn herein einen unsympathischen, unliebsamen und rebellischen Eindruck vermitteln.

Die Schattenelfen gehören eigentlich dem Schattenreich des Spiels an, wurden aber - wie wir später erfahren - vom Druiden gerufen, in andere Bereiche vorzudringen. Sie versuchen, Amys Vorankommen in Zanzarah und damit die Erfüllung der Prophezeiung zu verhindern. Somit könnten sie als Widerstände gedeutet werden, sich mit unbewussten Inhalten auseinander zu setzen. Ein Schattenelf wurde im gleißenden Licht des

Wolkenreichs platziert: „Seit langem warte ich schon auf dich. Man hat mich hier an diesem grässlichen Ort postiert, um deine Reise endgültig zu beenden. Glaube bitte nicht, das würde mir Spaß machen, diese schwindelerregende Höhe und das fortwährend brennend helle Licht sind ein einziges Gräuel für mich“[24]. Verstehen wir das „von Oben mit Licht beschienen Werden“ als „ein Licht auf etwas werfen“, also einen Prozess des Verstehens und Bewusstwerdens, liegt die Deutung nicht ganz fern, dass es sich um Widerstände handelt, die sich diesem Prozess „widersetzen“ wollen. Durch die Auseinandersetzung mittels Feenkämpfen (dem Einsatz von psychischer Energie) können diese nach und nach aufgelöst werden und wird der Weg frei zu weiteren Bereichen (und inneren Themen).

Selbstverständlich ist m.E. auch die Deutung zulässig, dass es sich bei den Schattenelfen tatsächlich um *Schattengestalten* im Sinne von ungeliebten und ungelebten Persönlichkeitsanteilen handelt, mit denen sich das Ich-Bewusstsein nun auseinandersetzen muss.

2.4 Hilfreiche Gestalten

Eulen

In ganz Zanzarah trifft Amy auf Eulen aus dem Wald (dem mütterlichen Bereich!), die sie in den jeweils neu zu erkundenden Bereichen begrüßen und wichtige Informationen zum Fortgang ihrer Reise bereithalten. Symbolisch betrachtet zeichnen sich Eulen durch ihre „Instinktweisheit“[25] und ihr „Wissen der Nacht“[26] aus. Sie stellen damit einen weiteren bisher wahrscheinlich unbewussten Inhalt dar, dem nun eine wichtige orientierende Funktion im Prozess der Auseinandersetzung mit dem Inneren zukommt.

[24] Schattenelf im Wolkenreich

[25] Kaufmann, Eintrag „Eule“ in Symbolonline

[26] ebd.

Bild: Eule im Garten der Feen.

Feen

Die Feen sind die wichtigsten Begleiter von Amy in Zanzarah. Nur mit ihnen ist sie in der Lage, Auseinandersetzungen mit Gegnern anzugehen, sich gegen wilde Feen zu verteidigen und nach und nach die Hindernisse in Zanzarah beiseite zu räumen. Im Verlauf ihrer Reise durch Zanzarah sammelt Amy immer mehr von ihnen und werden die Feen immer stärker.

Die Feen könnten daher als unbewusste Kräfte bzw. Energien verstanden werden, die Amy nach und nach wieder sammelt und die sie benötigt, um ihre „innere Landschaft“ erforschen zu können und schlussendlich die Macht des Wächters zu brechen (die Spaltung aufzuheben).

Bild: Weibliche, vielleicht eher „klischeehafte“ Feen.

Während mit Feen häufig weibliche Wesen assoziiert werden, gibt es in Zanzarah auch männliche, hässliche und dunkle Feen. Zanzarahs Feen scheinen offenbar den kompletten psychischen Bereich abzudecken. Dass viele von ihnen verwildert und aggressiv geworden sind und erst gefangen (sich zu eigen gemacht) werden müssen, könnte dahingehend verstanden werden, dass lange unterdrückte Inhalte oft mit einer besonderen Intensität und Aggressivität an die Oberfläche brechen, bis sie gut integriert werden können.

Bild: Im Spiel gibt es auch männliche Feen und unansehnliche Feen.

2.5 Die Reiche / besondere Orte

Endeva - die erste Station in Zanzarah

Amys Weg führt direkt nach ihrer Ankunft in Zanzarah nach Endeva, dem Dorf im Garten der Feen. Endeva ist bevölkert von einigen freundlichen Elfen, die Amy wohlgesonnen die ersten Schritte in der ihr fremden Welt erklären. Ebenfalls darf sie sich dort ihre erste eigene Fee aus drei verschiedenen Typen (Natur, Stein oder Wasser) aussuchen, die sie für ihre Reise durch Zanzarah zwingend benötigt. Ebenfalls kann sie in Endeva wichtige Tränke und Kräuter für ihre Feen kaufen.

In einem Dorf werden im Gegensatz zur Stadt hauptsächlich landwirtschaftliche Produkte erzeugt, die meist erst in einer Stadt fertig verarbeitet werden oder gar keiner Verarbeitung bedürfen. In Dörfern wird also hauptsächlich Nahrung produziert[27]; Dörfer können daher im Zusammenhang mit der Befriedigung oraler Bedürfnisse gesehen werden. Amy beginnt so gesehen ihren Weg tatsächlich im frühesten

[27] In Anlehnung an Friedemann, Eintrag „Dorf“ in Symbolonline

Bild: Das Dorf Endeva im Garten der Feen

Entwicklungsstadium und nimmt grundlegende „Nahrung“ und „Ausstattung“ im Sinne ihrer ersten Fee, einiger Tränke und wichtiger Informationen mit in die weitere Welt. Ebenfalls knüpft Amy in Endeva ihre ersten Kontakte zu den Bewohnern Zanzarahs, also zu verschiedenen (Persönlichkeits-)Anteilen in ihrem Inneren.

Tiralin

Tiralin stellt die einzige *wirkliche* Stadt in Zanzarah dar und präsentiert sich als Schmelztiegel, in dem Elfen, Sumpfkobolde und Zwerge zusammenleben. Die Stadt ist umgeben von hohen Mauern; im Zentrum befindet sich das Rathaus mit märchenhaft anmutenden Türmen. Auch in Tiralin trifft Amy auf eine Reihe an Bewohnern, die sie teilweise um Hilfe bitten (z.B. um den Freunden im Sumpfdorf gegen die Schattenelfen zu helfen), ihr teilweise aber auch mit großer Skepsis und Abneigung gegenüberstehen. Amy erfährt, dass es im Sumpf einen Ort geben soll, der einen Zauber beinhaltet um die Dornenbüsche zu entfernen. Allerdings seien alle natürlichen Wege versperrt und so kann Amy in Tiralin eine Rune erstehen, um in das Sumpfdorf Dunmore zu gelangen. Darüber hinaus können in der Stadt eine Reihe wichtiger Gegenstände für den weiteren Verlauf, beispielsweise für das Einfangen weiterer Feen, erworben werden.

Bild: Die Stadt Tiralin mit Rathaus, Brunnen und einigen Bewohnern. Auch Teile der Stadtmauer sind zu sehen.

„Die befestigte Stadt repräsentiert, wie die Burg, die psychische Kraft einer Person, ihre Stand- und Wehrhaftigkeit, ihre Ich-Stärke“ [28]. Da zusätzlich ein Fluss durch Tiralin fließt, zeigt sich im Bild der florierenden Stadt eine große Ich-Stärke der Protagonistin, die sie auch benötigt, um die weiteren Schritte ihrer Entwicklung gehen zu können. Städte können als „Brennpunkte der geistigen, technischen und kulturellen Entwicklung“[29] gesehen werden - auch im Vergleich zu Dörfern, wie dem Dorf Endeva. „Sie sind Maßstäbe für demokratische Freiheit, für Wohlstand, vielfältige Aktivitäten und für individuelle Selbstgestaltung. Insofern in der Stadt die Blüte oder der Verfall der jeweiligen Kultur vertreten ist, geschieht hier Bewusstseinsentwicklung.“[30]. Der (nicht ganz triviale) Erwerb der Rune nach Dunmore über den Handel mit verschiedenen Stadtbewohnern kann in diesem Kontext verstanden werden als eine Bewusstseinsentwicklung im Sinne einer Konfrontation und Bewusstmachung innerer (auch abwertender) Anteile und dem Zugänglichwerden neuer innerer Motive, eventuell auch Komplexfelder.

---

[28] Friedemann, Eintrag „Stadt“ in Symbolonline

[29] Friedemann, Eintrag „Stadt“ in Symbolonline

[30] ebd.

Friedemann weist auch auf die Vielschichtigkeit des Symbols der Stadt mit positiven und bedrohlichen Aspekten hin: „Der ersehnte ferne Ort im Sinne des Unbewussten und des unbekannten Selbst schließt Uneindeutiges, Unbewältigtes, Wildes mit ein, so dass die weibliche Stadt einerseits Symbol der Verführung und des drohenden Selbstverlusts wird, andererseits zum Symbol der möglichen Selbstfindung (Weigel). Die so verstandene Begegnung mit dem Symbol der weiblichen Stadt führt das männliche Bewusstsein (von Männern und Frauen) zu einer spannenden Herausforderung, Auseinandersetzung und Bewusstwerdung“.[31]

Katakomben von Tiralin

Außerdem erhält Amy in Tiralin erstmalig Zugang zu einer Art von Unterwelt - den Katakomben. Die Eule, die dort auf sie wartet, berichtet: „Die dunklen Orte Zanzarahs werden bevorzugt von Chaosfeen bewohnt. Sie lieben die modrig-morbide Stimmung doch so sehr. Schlimmer als die Chaosfeen sind aber die Dunkelfeen. Ihnen solltest du lieber aus dem Weg gehen! Die Katakomben führen noch tiefer in die Erde, aber in längst vergessener Zeit haben Zwerge diesen schaurigen Ort mittels eines magischen Eisenschlosses versperrt! Ich kann nicht behaupten, dass ich dafür undankbar wäre - Wer weiß, was da unten schlummert…“[32]

In den Katakomben, die durchaus als ein Teil der Tiefen des Unbewussten verstanden werden können, herrschen Chaos- und Dunkelfeen, also chaotische und dunkle Kräfte, die das Bewusstsein, hier (auch) dargestellt in der Eule, zu überfluten drohen. Einzig ein Schloss, befestigt von den Zwergen (siehe unten), schützt bisher vor dem Einbrechen dieser dunklen, ungezähmten Kräfte. Da sich die Katakomben in der Stadt befinden, welche eher das Kollektive verkörpert als es das Haus einer Einzelperson tun würde, könnte es sich hier auch um Anteile des kollektiven Unbewussten handeln.

Sumpf

Um den Feenzauber zu erhalten, der imstande ist, die Dornbüsche verschwinden zu lassen, muss Amy als nächstes also den Sumpf aufsuchen. Im Lied der Alten wird berichtet, der Zauber sei tief im Sumpf verborgen. Die zuvor erstandene Rune führt

[31] Friedemann, Eintrag „Stadt“ in Symbolonline

[32] Eule in den Katakomben

allerdings nur in das Sumpfdorf Dunmore, von dem aus Amy ihren Weg zum Zauber finden muss.

Beim Sumpf handelt es sich um eine Verbindung der beiden Urelemente Wasser und Erde, die beide dem Weiblich-Mütterlichen entspringen. Wie in vielen Symbolen sind auch hier sowohl lebensförderliche als auch lebensbedrohliche/vernichtende Elemente enthalten: Dass der Sumpf aufgrund der Kombination der beiden Elemente „Wasser“ und „Erde“ lebensstiftende Aspekte beinhaltet, ist naheliegend. Gleichzeitig wird der Sumpf häufig mit einem Steckenbleiben, der Gefahr des Untergehens und Verschlungenwerdens assoziiert und damit mit einem festhaltenden und bedrohlichen Aspekt des Mütterlichen[33]. Auch im Spiel kann Amy sehr leicht feststecken und ertrinken, wenn sie sich ein Stück vom Ufer entfernt.

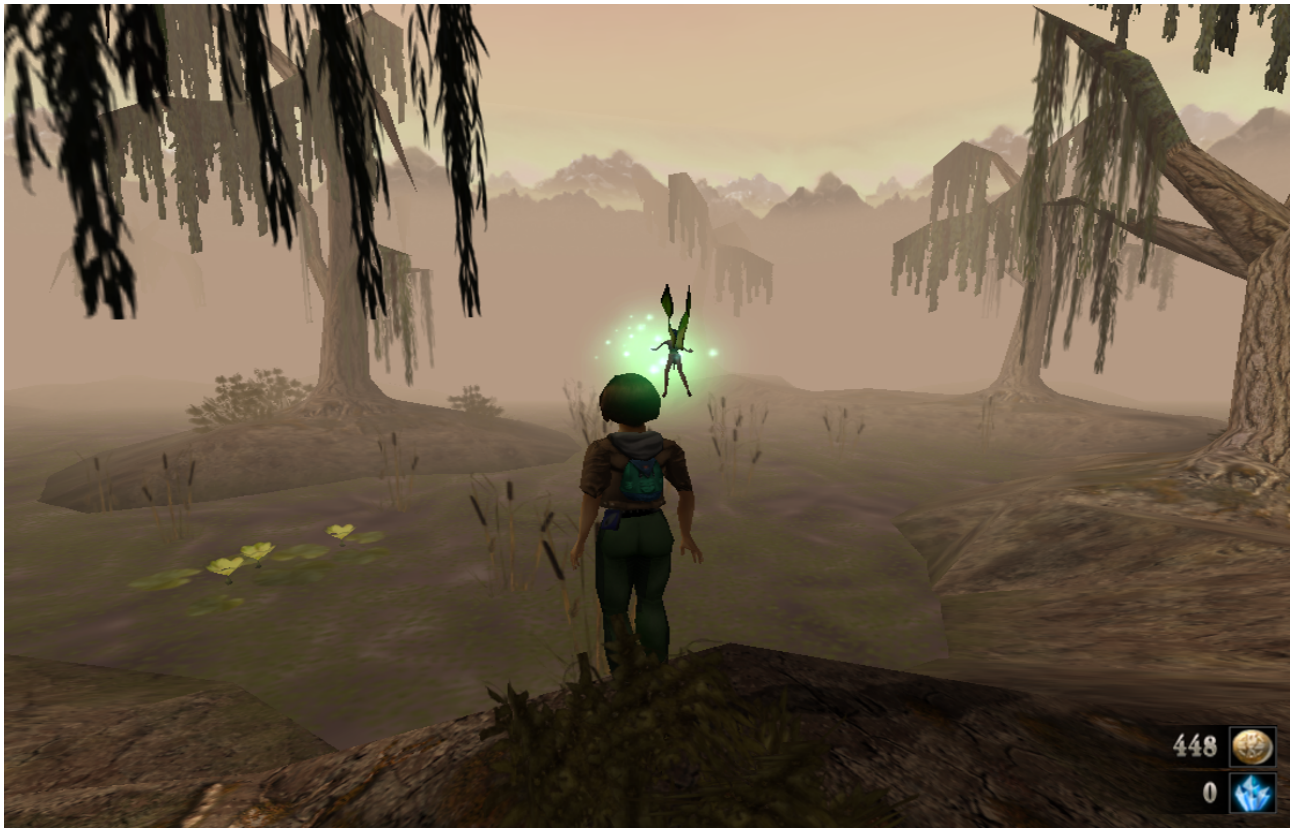


Bild: Sumpf. Die Verbindung aus Wasser und Erde ist sichtbar, gleichzeitig lässt der Dunst schon vermuten, dass man sich leicht verirren und verschlungen werden kann.

Im Ursprünglichen des Sumpfes können auch die triebhaften und instinkthaften Anteile des Menschen verortet werden, in denen ein Mensch auch „steckenbleiben“ kann.
Amy gelingt es allerdings, den Sumpf zu durchwandern und den Feenzauber, der die Dornenbüsche zum Verschwinden bringt, zu erhalten.

[33] Kupitz-Klimpel, Eintrag „Sumpf“ in Symbolonline

Dunmore

Wieder startet Amy ihre Reise von einem Dorf aus, diesmal dem Dorf Dunmore. Dunmore wird von den friedliebenden Sumpfkobolden bevölkert, welche offenbar (wie weiter oben dargestellt naheliegend) Fischfang betreiben, womit das Dorf wieder im oralen Bereich angesiedelt ist.

Bild: Das auf Stelzen erbaute Sumpfdorf Dunmore, welches sich über den Sumpf erhebt.

Dunmore könnte als Zivilisation oder Bewusstsein verstanden werden, das den lebensförderlichen Anteilen des Sumpfes entspringt und sich gleichzeitig über den verschlingenden, triebhaften Aspekt erhebt, dessen Inhalt (symbolische Fische) gleichzeitig zur (oralen) Versorgung dient. Das Dorf ist außerdem Heimat des Sehers Mowit, der Amys Ankunft vorausgesehen hat. Mowit könnte als Verkörperung des (gelenkten) Instinktes und der Intuition aufgefasst werden; entsprechend nimmt Amy an dieser Stelle zum ersten Mal Kontakt mit dieser Seite ihres Inneren auf und wagt sich daraufhin in die „ungelenkten“, ganz ursprünglichen Bereiche des Instinkt- und Triebhaften vor.

Bergwelt & Zwergenturm

Während sich Amy bisher eher im mütterlichen Bereich, symbolisiert insbesondere durch den Garten der Feen, den Wald und den Sumpf, bewegt hat, müssen nun Berge bestiegen werden.

Erste Anlaufstelle dort ist der Turm der Zwerge, in dem sie den ersten Elementarschlüssel zum Betrieb der Zwergenaufzüge in das Wolkenreich erhält. Nach den symbolisch betrachtet weiblichen Gebieten betritt Amy hier zum ersten Mal einen symbolisch eindeutig männlich dominierten Bereich: der Turm ist von (männlichen) Zwergen bewohnt, die als Hüter über einen Elementarschlüssel zum Betrieb von Maschinen wachen. Während Amy bis dahin ihren Weg mittels Feenmagie geebnet hat, geht es nun daran, das Vermächtnis der Zwerge – den Umgang mit den Naturkräften – zu entdecken und zu nutzen: „Durch ihre Tätigkeit im Dunkeln, ihren Umgang mit den Schätzen der Erde, ihr intuitives Wissen, ihre kreativ-schöpferischen und künstlerischen Begabungen im Sinne phallischer Kräfte verbildlichen Zwerge diese im Unbewussten vorhandenen Möglichkeiten bzw. die Nähe und Vertrautheit schöpferischer Kräfte zum Unbewussten“[34].

Bild: Klassisches Bild eines Zwerges mit allerlei typischen (und männlichen) äußeren Merkmalen.

[34] Laitenberger, Eintrag „Zwerg“ in Symbolonline

Auch in Tiralin stieß Amy schon auf Zwerge, allerdings erfolgt erst hier im Turm die erste ernsthafte Begegnung und Auseinandersetzung (in Form der Feenkämpfe) mit diesen Wesen. Der Zugang zu ihrer Heimatstadt Monagham ist allerdings noch durch einen Felsblock versperrt; in den wirklichen Heimatbereich der Zwerge, also das Innere des Berges, gelangt Amy an dieser Stelle noch nicht. Dennoch ermöglicht die Auseinandersetzung mit den männlich-kreativen und schöpferischen Kräften des Unbewussten nahestehenden Anteilen einen ersten Baustein (den ersten Elementarstein) zur Nutzung der wahren Schaffenskraft (die Maschinen der Zwerge) dieser Anteile.

Spannend ist, dass der Gipfel selber für Amy kein unentbehrliches Artefakt birgt (der Zwergenturm liegt unterhalb des Gipfels) – vom Gipfel erstreckt sich allerdings eine Höhle bis weit in den Berg hinein (nochmals eine Begegnung mit dem Weiblichen), in der sie abermals auf einen Zwerg stößt, der einen weiteren Elementarschlüssel für sie bereithält. Tiefenpsychologisch betrachtet erschließt Amy durch ihre Begegnung mit den Zwergen auf dem Berg womöglich einen neuen seelischen Bereich: einen kreativ-schöpferischen männlichen Bereich ihrer Persönlichkeit.

Wolkenreich

„Das Reich in den Wolken, ist es nicht berauschend? Kein anderer Ort in Zanzarah ist vergleichbar, nirgendwo ist die Magie spürbarer, greifbarer als hier. Einst waren die schwebenden Inseln bevölkert von Elfen, Kobolden und sogar die Zwerge kamen gerne. Sie feierten im östlich gelegenen Pavillon ihre fröhlichen Feste. Sie maßen ihre Feen in magischen Duellen in der großen Arena, die du im Norden finden wirst, und sie lebten ihre Magie in der sagenhaften Weißen Kathedrale, dem Zentrum Zanzarahs!“[35]

„Oh, das Wolkenreich. Ein legendärer Ort. Nirgends sonst ist Zanzarah strahlender und schöner als dort. Viele einzigartige Orte liegen zwischen den Wolken. Die weißte Kathedrale, das Domizil vom Druiden, die große Arena, einst ein Platz, an dem die Feenmeister ihre Kräfte maßen, der weiße Pavillon, wo rauschende Feste gefeiert wurden. Doch dies alles liegt schon lange zurück. Durch den Ausfall der Plattform konnte keiner mehr in die Wolken gelangen. Viele haben inzwischen die Existenz des Wolkenreiches gänzlich vergessen.“ [36]

---

[35] Eule im Wolkenreich

[36] Zwerg im Zwergenturm

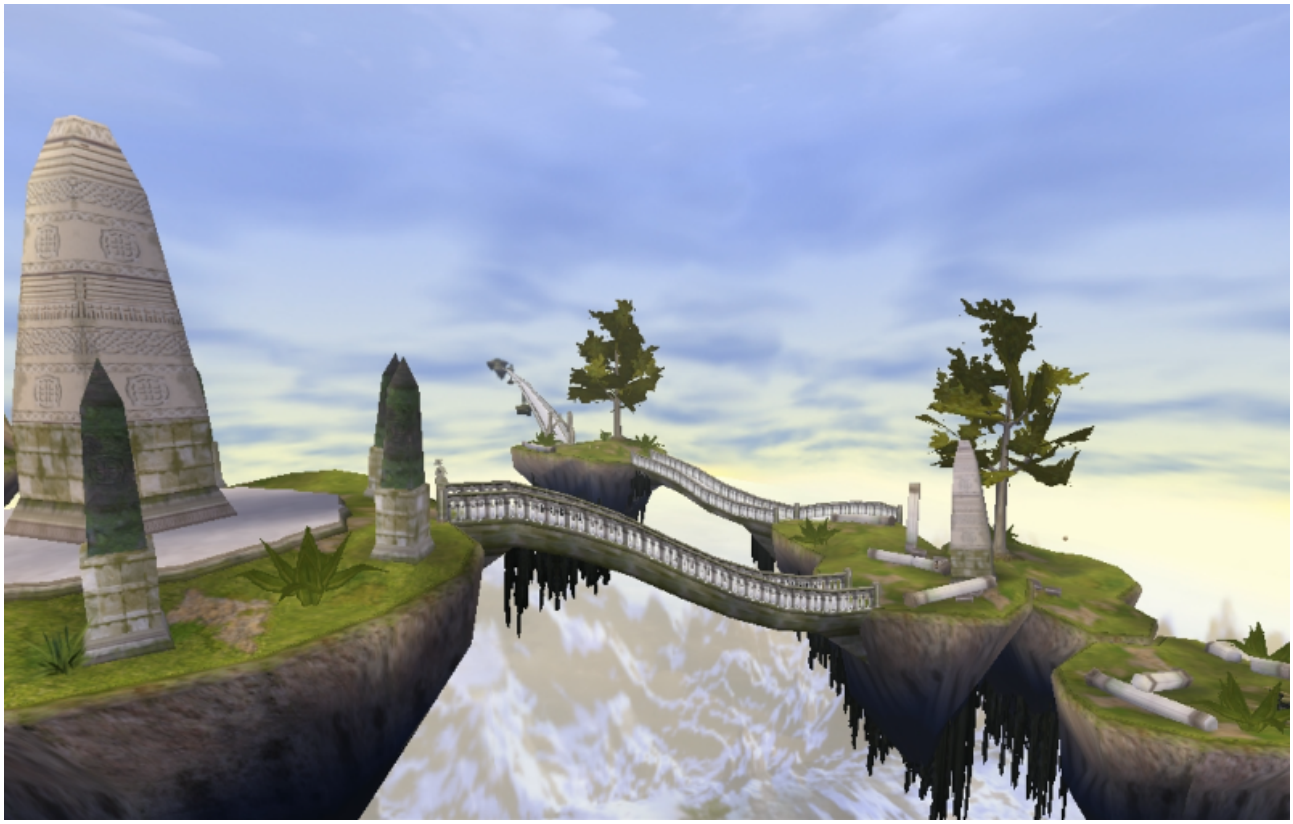


Bild: Schwebende Inseln im gleißenden Wolkenreich.

Beim Wolkenreich handelt es sich um schwebende Inseln viele Kilometer über der Oberfläche, welche über Brücken miteinander verbunden sind. An einer Stelle wird das Wolkenreich auch als „Himmelreich“ bezeichnet und rückt damit noch näher in eine geistig-spirituelle Dimension. Wie wir vom Zwerg im Zwergenturm erfahren, liegt das Reich allerdings schon lange brach und ist im Verfallen begriffen. Amy könnte im Wolkenreich also ihren spirituellen Kern entdecken, das Göttliche in ihr (soweit sich letzteres wirklich „entdecken“ lässt). Die Weiße Kathedrale wird als Zentrum Zanzarahs bezeichnet; dort haben die Einwohner früher ihre Magie gelebt. Dass es sich hierbei um einen spirituellen Ort handelt, liegt auf der Hand. Die Bezeichnung als Zentrum erinnert an das Zentrum von Mandalas; das letztlich also nicht Greifbare, das von Jung als „Numinose“ Bezeichnete, das jedem Menschen innewohnt.

Dieser über-irdische Bereich wird erst relativ spät erschlossen, nachdem viel Zeit und viel Auseinandersetzung in eher mütterlich geprägten Bereichen nötig war und eine erste Auseinandersetzung mit einem männlichen (väterlichen?) Bereich stattgefunden hat und die jeweiligen Ressourcen gesammelt wurden, um den Zugang zu ermöglichen.
So gesehen scheint es, als ob Amy der Zugang zu einer tiefen (gesunden und reifen) Spiritualität erst dann möglich ist, wenn obige Entwicklungsschritte vollzogen wurden.

Bild: Die weiße Kathedrale als (magisches) Zentrum Zanzarahs.

Monagham - Das Dorf der Zwerge

Nachdem Amy vom Weißen Druiden den Feenzauber der Erdmagie erhalten hat, ist es ihr (bzw. ihrer Steinfee) möglich, die Steine, die die Wege in Zanzarah blockieren, zu sprengen. Ein solcher Stein hat bisher den Zugang nach Monagham, dem Dorf der Zwerge in den Tiefen des Gebirges, versperrt. In Monagham scheint Weibliches und Männliches zusammen zu kommen:
Es handelt sich wieder um ein Dorf, welches zusätzlich in einer großen Höhle liegt - gleichzeitig leben dort (vornehmlich männliche) Zwerge, die mit der Herstellung von Werkzeug und Maschinen beschäftigt sind.

Bild: Das Zwergendorf Monagham. Sichtbar ist, dass es in einer Höhle in den Felsen gebaut wurde.

Monagham wird gleichzeitig zum Ort großer Erkenntnis: der verschollen geglaubte Zwergenmeister Quinlin wurde in seiner eigenen Fabrik eingeschlossen, um den Verdacht (die Schattenelfen gerufen zu haben) auf ihn und die Zwerge zu lenken. Quinlin berichtet: „Dies war der Ort, an dem ich gemeinsam mit dem Weißen Druiden, dem Herrscher des Wolkenreiches, den Wächter erschuf. Ein Wesen, halb Eisen, halb Magie, fähig, in die astralen Welten der Feen zu wechseln. Der Wächter versiegelte die Pforten zum Reich der Menschen als Schutz vor eurer Ignoranz. Ganz ehrlich, der Druide war wirklich nicht gut auf euch Menschen zu sprechen. Doch die Trennung war nur für eine begrenzte Zeit geplant, denn welchen Sinn macht eine Welt der Magie, wenn ihre Wunder niemandem dienen? So erschufen wir die Prophezeiung. Sie besagte, dass die Zeit einen Menschen erwählen wird, einen Menschen, dem die Feen folgen werden, einen Meister der Feen. Mit seiner Magie würde er den Wächter überwinden und die Welten wieder vereinen. Es war an Rafi, die Menschenwelt zu beobachten, den richtigen Zeitpunkt abzuwarten und dann zu handeln. Er besaß das letzte Portal, das in eure Welt führt. Einen Runenstein, der die Grenzen von Zanzarah überwinden kann. Aber warum er dich gewählt hat, wird wohl sein Geheimnis bleiben. So, nimm nun diesen eisernen Schlüssel. Du kannst damit die

Eisentore der Zwerge öffnen und das Schattenreich betreten. Jedoch sei achtsam, jemand muss die Schattenelfen gerufen haben. Nur der Weiße Druide verfügt über eine solche Macht. Es fällt schwer, es zu glauben, aber der Druide hat große Angst vor Menschen und verabscheut Veränderungen zutiefst. Er könnte so zu einer großen Gefahr für dich und Zanzarah werden. Unterschätze ihn nicht.“[37]

Der Druide - zwar in Zanzarah angesiedelt, aber doch ein Mensch aus der Menschenwelt, scheint hier in seiner Funktion gut mit den Worten von Jung getroffen: „Eine direkt feindselige Opposition findet sich nur dort, wo das Bewußtsein eigensinnig an seiner Einseitigkeit festhält und sich in seinen arbiträren Standpunkt verbohrt, was immer dann der Fall ist, wenn eine Verdrängung und damit eine mehr oder weniger partielle Dissoziation des Bewußstseins vorliegt“[38].

Eine fliegende Schrift berichtet weiterhin davon, was geschieht, wenn Spaltungen zu lange aufrecht erhalten werden: „Vor langen Jahren erschufen Quinlin, der Zwergenmeister, und der Druide den Wächter. Ein Wesen, halb Maschine, halb Zauber. Seither beschützt der Wächter die Welt der Feen vor den Menschen. Doch die Gesetze der Magie besagen, dass jeder Zauber ein Ende hat. Die Zauberkräfte des Wächters sind heute längst abgelaufen. Seine Magie kehrte sich um und er quält nun jene, die er schützen sollte. Diese bösen Kräfte des Wächters zerstören Zanzarah. Die Sagen berichten von einer Heldin, die berufen wird, den bösen Zauber zu beenden. Doch was dann passieren wird, das wissen nicht einmal die ältesten Schriften…“[39]. Die Aufhebung der Spaltung bzw. der Abwehr stellt also für das Bewusstsein einen Schritt dar, dessen Konsequenzen im Vorfeld in ihrem ganzen Ausmaß noch gar nicht abzusehen sind. Dass dies (wie in der Gestalt des Druiden verkörpert) auch angstbesetzt ist und damit doch abgewehrt werden will, liegt auf der Hand.

Schattenreich

Die dunkle Kathedrale, in der der zu überwindende weltentrennende Wächter steht, befindet sich im Schattenreich, welches Amy nun zum Ende ihrer Reise bereit ist zu betreten. Das Schattenreich im Spiel kann wohl nicht mit der jungianischen Definition des persönlichen Schattens gleichgesetzt werden, da ja davon auszugehen ist, dass ganz

---

[37] Zwerg Quinlin in der Zwergenfabrik

[38] Jung, GW 18/2, §1418

[39] Fliegende Schrift in der Zwergenfabrik

Zanzarah in Amys Schatten liegt. Jung definiert den Schatten als „den <<negativen>> Teil der Persönlichkeit, nämlich die Summe der versteckten, unvorteilhaften Eigenschaften, der mangelhaft entwickelten Funktionen und der Inhalte des persönlichen Unbewußten“[40]. Eine andere Definition des Schattens lautet: „Schatten ist das, was wir als fremd und nicht dem Ich zugehörig erleben, (…). Auch das noch nicht Bewußtseinsfähige, das, was als Möglichkeiten im Unbewußten vorhanden ist, aber noch nicht verwirklicht und in die bewußte Persönlichkeit integriert werden konnte, liegt im Schatten“[41].

Vielleicht könnte das Schattenreich allerdings als Ort der ungeliebten Persönlichkeitsanteile verstanden werden: wir begegnen dort vornehmlich Dunkelfeen und anderen unheimlichen Gestalten, die unliebsame Wesenszüge symbolisieren könnten. Auch die oben beschriebenen Schattenelfen sind hier zu Hause.

Um zum Wächter zu gelangen, der im Gegenstück zur weißen Kathedrale im Wolkenreich steht, muss Amy das gesamte Schattenreich durchschreiten und sich den Gestalten dort stellen. Das Reich besteht nur aus einzelnen Plattformen, die über einer Art Wirbel schweben und über steinerne Platten miteinander verbunden sind. Viele dieser Wege lösen sich allerdings auf, führen ins Nichts. Der Weg ist also gefährlich und muss gründlich betrachtet werden, bevor er gegangen wird: „Der analytische Prozeß der Bewusstmachung und Differenzierung der Schattenanteile wird vom Betroffenen oft so schmerzhaft erlebt wie ein chirurgischer Eingriff ohne Betäubung. (…) Sein bisheriges, als sicher geglaubtes Wertbewußtsein löst sich auf, sein Selbstbild wird brüchig und zerfällt. Der Betroffene fühlt sich zerrissen, wie <<zerstückelt>>“[42]. Meines Erachtens stellt das Schattenreich in seinem Aufbau genau diese Zerrissenheit und „Zerstückeltheit“ dar. Erst, als Amy diesen Bereich betritt und „sich zu eigen“ macht, sich mit den dortigen Kräften auseinander setzt, kann sie sich auf den Weg zum Wächter machen und die Welten wirklich wieder vereinen.

Allerdings wird Amy der Zugang zum gesamten Schattenreich nicht sofort gewährt, sie benötigt noch eine spezielle Feuerfee aus den Lavahöhlen unter der Zwergenstadt Monagham, um an den Schlüssel für den letzten Bereich, dem mit dem Wächter, zu gelangen:

---

[40] Jung, GW 7, Fußnote S.71

[41] Gisela Rieß in Riedel, S.260

[42] A.a.O., S.262

Bild: Schattenreich. Rechts ist einer der Wege zu erkennen, der sich „zerstückelt“ auflöst und im unendlichen Wirbel endet.

Lavahöhlen

In den Lavahöhlen sind Hitze und Feuer greifbar und auch diese sind nur mit einem speziellen Feenzauber, den man im Verlauf des Spiels erlangt, zu betreten. Symbolisch betrachtet sind Feuer als archetypisches Bild und Lava selbstverständlich auf vielen Ebenen zu deuten, beispielsweise als verborgene Energiequelle bzw. Urfeuer: „Eine weitere Energiequelle ist das verborgene Feuer im Innern der Erde, das wir nicht unmittelbar spüren, das aber als gewaltiger Feuerstrom hervorbrechen und vernichten kann, wenn die Erde in der Tiefe erschüttert wird“[43]. Auch können wir Feuer als „flammende Lebensenergie, Gleichnis für glühende Hitze von Gefühlen und Affekten, wie Liebe und Haß und deren belebende oder zerstörerische Kraft, aber auch ein Gleichnis für erhelltes Bewußtsein und Ergriffenheit des Geistes“[44] begreifen. Auf dieser Ebene gedeutet würde die Begegnung mit dem „inneren“ Feuer eine neue Form der Auseinandersetzung mit dem innersten Wesen und den „tiefen“ Gefühlen bedeuten.

[43] Gisela Rieß in Riedel, S.228

[44] ebd.

Offenbar muss ein weiter (Entwicklungs-)Weg zurückgelegt werden und die entsprechende Ich-Stärke erst ausgebildet sein, bevor dies zu einem fruchtbaren Prozess werden kann. Versucht man die Lavahöhlen zu einem früheren Zeitpunkt im Spiel zu betreten (vor Erlangen der Feenkarte bzw. des Feenzaubers der Feuermagie), verbrennt Amy und findet sich vor der Höhle wieder. Dieses Verbrennen könnte an dieser Stelle eventuell als Überflutung mit Gefühlen verstanden werden, da die nötige Ich-Stärke noch nicht vorhanden ist.
Jung selbst bringt beim Feuer an einigen Stellen ganz allgemein das Feuer als Symbol der Libido, „also das Phänomen der seelischen Energie"[45] ein.

Interessant ist die Verortung der Lavahöhlen unterhalb der Zwergenstadt Monagham, da das Feuer von den Zwergen für ihre Schmiede- und Schmelzkunst genutzt wird. Hierbei steht also die Symbolik der Wandlung und des Verbindens im Vordergrund und könnte so gesehen in einer *finalen* Betrachtungsweise das spätere Geschehen, nämlich die (erneute) Verbindung der beiden Welten, vorwegnehmen.

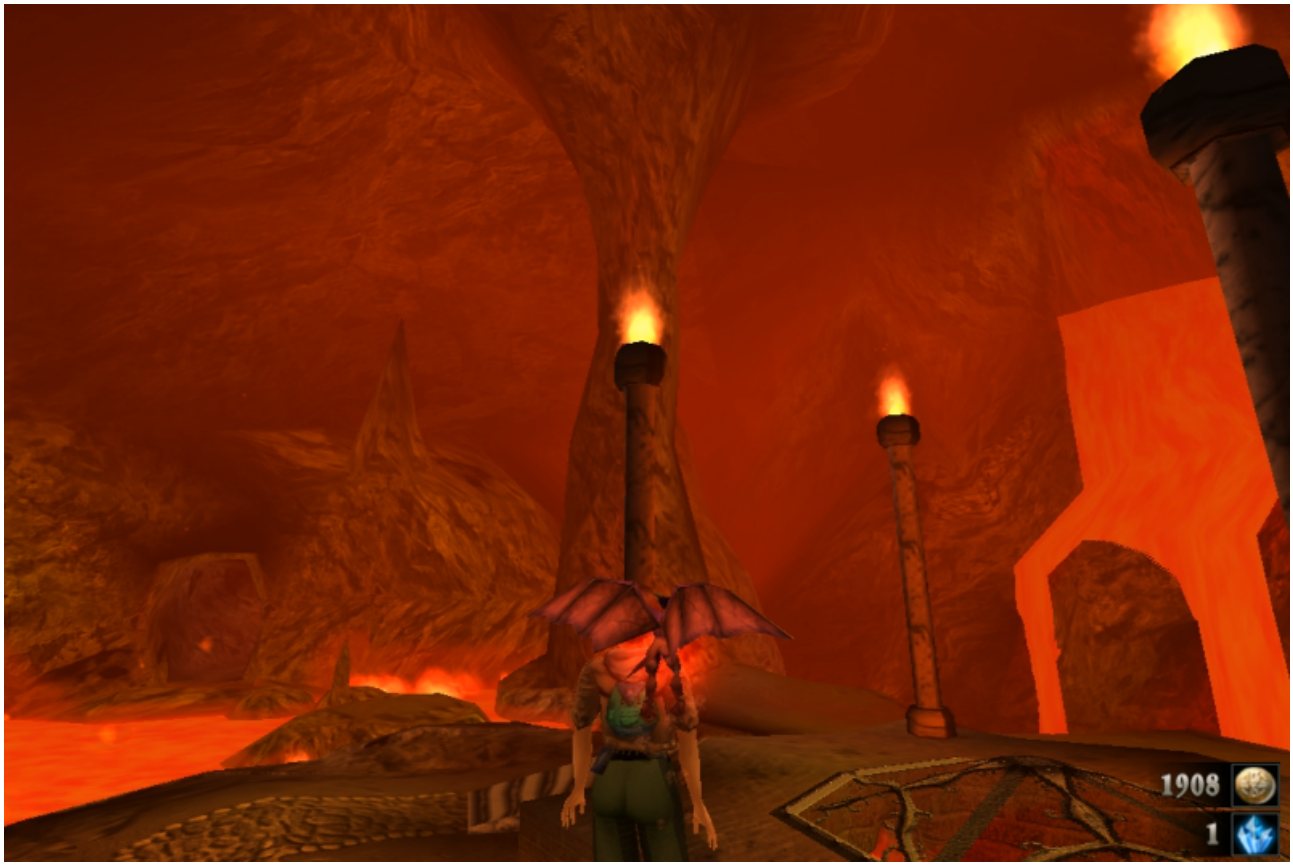


Bild: Lavahöhlen mit Feuer- und (Ein-)Schmelzsymbolik.

[45] Jung, GW 5, §128

Hier wird die Verbindung zum Schattenreich nochmals deutlich; das „Zerstückelte“ kann nur zusammengefügt werden, wenn Feuer ins Spiel kommt: „Die Kraft, die hier die für diesen Prozeß (Anm. von J. Kathmann: des Wieder-Zusammenfügens des Zerstückelten) notwendige Dynamik erzeugt, ist nicht der Intellekt oder das bewußte Wollen, sondern das Feuer der Emotionen, das einerseits aus der Spannung gegensätzlicher Tendenzen in der Psyche entsteht und den Zerfall eines ursprünglichen Ganzen in einzelne Teile bewirkt und das andererseits durch das Leiden an der daraus entstandenen Zerrissenheit eine solche Hitzeintensität entwickeln kann, daß darin das Gegensätzliche und das Getrennte wieder zu einer neuen Einheit zusammenschmelzen können“[46].

Dunkle Kathedrale & Wächter

Amy erfährt, dass die Magie des Wächters für das Chaos in Zanzarah verantwortlich ist. Die Trennung der beiden Reiche sollte nur für eine bestimmte Zeit andauern, doch der Druide hatte Angst vor den Menschen und versuchte, die Erfüllung der Prophezeiung, die das Ende der Trennung bedeutet hätte, zu verhindern. Amys letzte Aufgabe im Spiel besteht also darin, die Macht des Wächters zu brechen.

Dies führt zu der Annahme, dass der Wächter als eine Art Abwehrmechanismus fungiert, der die Inhalte aus dem Bewusstsein von denen aus dem Unbewussten trennt (und umgekehrt). Während die weiße Kathedrale im Wolkenreich vom Licht (des Bewusstseins?) beschienen wird, liegt die dunkle Kathedrale im hintersten Winkel des Reichs, schwer erreichbar und letzte Bastion, die verhindert, dass die lebendigen (und vielleicht auch chaotischen) Anteile aus dem Unbewussten den Weg ins Bewusstsein (in die Menschenwelt) finden und integriert werden können.

Interessant ist, dass im Spiel eine Art Umkehrung der „normalen“ Gemengelage stattfindet: während in der psychotherapeutischen Praxis eher zu beobachten ist, dass die Spaltung bzw. die Abwehr dazu dient, die Flutung des Ichs mit Inhalten aus dem Unbewussten zu verhindern, diente der Wächter im Spiel ursprünglich offenbar dazu, das Eindringen der Menschen (Bewusstsein) in Zanzarah (das Unbewusste) zu verhindern.

Wie auch alle anderen Kämpfe im Spiel besteht dieser letzte Kampf darin, die Feen des Wächters in einem Feenkampf mit den eigenen gesammelten Feen zu besiegen, um

---

[46] Gisela Rieß in Riedel, S.263

damit die Macht des Wächters zu brechen. Hat man seine Feen lang genug trainiert und eine „passende“ Kombination zusammengestellt, lässt sich der Kampf selbstverständlich gewinnen. Deutlich wird auch hier wieder, dass ein langer Vorlauf nötig ist, der unter Anderem im Vertrautmachen mit den eigenen unbewussten Kräften (Feen) besteht.

Zum Schluss fällt der Wächter - und eine Unmenge an Feen bahnt sich den Weg durch die alten Portale in die Menschenwelt und füllt diese mit Farbe und Leben. Hier scheint die Welt nun wieder „richtig“: die Inhalte des Unbewussten bahnen sich nun ihren Weg ins Bewusstsein und bringen neue Vitalität und Lebendigkeit mit sich.

Bild: Die Macht des Wächters ist gebrochen und die Feen machen sich auf den Weg in die Menschenwelt.

3. Aufheben der Spaltung, Individuation & transzendente Funktion

Der Weg, den Amy durch Zanzarah geht, scheint mir viele Parallelen zum Individuationsprozess und zur transzendenten Funktion zu haben. Jung definiert die Individuation als Prozess, „welcher ein psychologisches >>Individuum<<, das heißt eine gesonderte, unteilbare Einheit, ein Ganzes, erzeugt“[47]. Deuten wir die ganze Spielwelt subjektstufig, scheint es sich bei der Protagonistin zu Beginn des Spiels nicht um eine „unteilbare Einheit“ zu handeln, sondern um ein Ich-Bewusstsein, dem viele innere Anteile völlig fremd (unbewusst) zu sein scheinen und die abgewehrt werden müssen.

Die Fähigkeit, Zanzarah zu beschreiten und sich den inneren Bildern und Kräften zu stellen, könnte somit als transzendente Funktion gedeutet werden. Jung schreibt: “Die Auseinandersetzung mit dem Unbewußten ist ein Prozeß oder je nachdem auch ein Erleiden oder eine Arbeit, die den Namen *transzendente Funktion* erhalten hat, da sie eine Funktion darstellt, die sich auf reale und imaginäre oder rationale und irrationale Daten gründet **und damit die klaffende Lücke zwischen dem Bewußten und dem Unbewußten überbrückt**. Sie ist ein natürlicher Vorgang, eine Manifestation der aus der **Gegensatzspannung** hervorgehenden Energie, und besteht in einer Abfolge von Phantasievorgängen, die spontan in Träumen und Visionen auftreten“[48] (Hervorhebungen durch J.Kathmann). Bereits im letzten Abschnitt zu den Lavahöhlen tauchte die Gegensatzspannung auf, die hier von Jung benannt wird. Jung spricht im Bezug auf die transzendente Funktion auch von der „Zusammenarbeit des bewußten Urteilens mit den Gegebenheiten des Unbewußten (….) Diese Funktion vereinigt progressiv die Gegensätze. Die Psychotherapie bedient sich ihrer zur Heilung neurotischer Spaltungen (…) Darüber hinaus ist sie ein natürliches und spontanes Phänomen und bildet einen Teil des Individuationsprozesses“[49].

An anderer Stelle spricht er in seinem Aufsatz über Opfer beim Vergleich zwischen mithrischem und christlichem Opfer von der „Konjunktion des Bewusstseins mit dem

---

[47] Jung, GW 9/1, §490

[48] Jung, GW 7, §121

[49] Jung, GW 18/2, §1554

Unbewußten, das heißt die dem Individuationsprozeß eigentümliche transzendente Funktion“[50] und spricht davon, dass „die Integration des Unbewußten ins Bewußtsein (…) Heilwirkung“ habe[51]. Dazu gehört auch, dass Zanzarah von Amy nicht nur besucht wird, sondern das Leben von Zanzarah auch in die Menschenwelt dringt: „Die Erfahrungen, die wir im und mit dem Unbewußten machen können, müssen, soweit das möglich ist, in unsere bewußte Welt integriert und dort auch gelebt werden“.[52] Auch Verena Kast spricht davon, wenn sie über Märchen schreibt: „Die Märchen zeigen immer wieder, daß es sich lohnt, das Risiko auf sich zu nehmen, weil das Aufsichnehmen des Risikos bewirkt, daß unser Leben lebendiger wird, daß Aspekte, die zu uns gehören und durch Sicherungstendenzen ausgegrenzt werden, integriert werden können“[53].

Die Erfüllung der Prophezeiung entgegen den Bestrebungen des Druiden, am Alten festzuhalten, greift ebenfalls die Gegensatzspannung auf, die dem Menschsein offenbar inhärent ist. Während in der Prophezeiung Fortgang und Wandel mit der Hoffnung auf ein gutes Ende liegen, verkörpert der Druide das Festhalten am Alten, die Erstarrung, schlussendlich wohl wieder die „Menschenwelt“, aus der er schließlich auch stammt. Einige Zeilen von Verena Kast über das Märchen „Der Teufel mit den drei goldenen Haaren“ ließ mich eine Parallele entdecken: „In den beiden (Glückskind und König, Anmerkung J. Kathmann) sind zwei extrem Möglichkeiten menschlichen Verhaltens dargestellt: Das Glückskind weiß um das Glücken, weiß um sein gutes Schicksal; der König muß ängstlich an dem festhalten, was er einmal erreicht hat, er kann sich nicht tragen lassen vom Flusse des Lebens und verliert letztlich alles. In beiden Gestalten zeigt sich menschliches Verhalten, das wir alle kennen: Im Konflikt der beiden ist ein Konflikt ausgedrückt, den wir oft nicht nur zwischen uns und der Außenwelt erleben, sondern auch als Spannung zwischen zwei Strebungen in der eigenen Brust“[54].
Freilich ist es sehr weit gegriffen, das Bewusstsein als nur grauen, kantigen und sterilen Bereich zu deuten, selbst bei einem Menschen, der sehr erfolgreich die Impulse aus dem Unbewussten abwehrt. In ihren extremen und verdichteten Bildern helfen Märchen (und an dieser Stelle m.E. eben auch das Spiel Zanzarah) allerdings, Zusammenhänge intuitiv und auf einer tieferen Ebene zu verstehen.

---

[50] Jung, GW 5, §672

[51] Jung, GW 5, §672

[52] Gisela Rieß in Riedel, S.247

[53] Kast, S.25

[54] Kast, S.25

Jung schreibt an anderer Stelle über die Auseinandersetzung mit unbewussten Inhalten: „Das Wesen des Unbewußten verleiht der ethischen Auseinandersetzung mit ihm einen besonderen Charakter: es handelt sich nicht um die Beschäftigung mit einem vorhandenen Material, sondern um die Verhandlung mit einer gleichberechtigten Minorität oder Majorität, je nachdem wie der Fall liegt“[55]. Hierin kommt m.E. sehr gut die Würdigung des Unbewussten und dessen Inhalte zum Tragen, die mir auch für diese Literaturarbeit wichtig waren. Die Ausdeutung der einzelnen Spielinhalte sollte mit einer freudigen Neugier auf Unbekanntes geschehen, auf ein hypothetisches Unbewusstes (… im Übrigen wurde das Spiel auch von jemandem so designed!…), nicht im Sinne eines kalten Analysierens und Hypothetisierens.

Jung sah in dieser „(…)dialektischen Auseinandersetzung zwischen dem Ich und dem Unbewußten (ein) Hauptstück der psychotherapeutischen Methode“[56] - das Wandeln und Handeln in Zanzarah scheint mir genau diese dialektische Auseinandersetzung zwischen dem Bewusstsein und dem Unbewussten darzustellen, welche schlussendlich das „Hinübernehmen“ der Feen in die Menschenwelt erlaubte und damit den Fluss der Libido wieder ermöglichte.

[55] Jung, GW 18/2, §1419

[56] Jung, GW 18/2, §1504

4. Gesamtdeutung

Zusammenfassend lässt sich die Geschichte des Spiels als Individuationsprozess einer Person verstehen, die zu Beginn des Prozesses mit einer massiven Abwehr von aufsteigenden Inhalten aus dem Unbewussten lebt. Durch Träume oder Imaginationen (im Spiel das Benutzen der Rune) beginnt sie, einen Zugang zu den Bildern aus dem Unbewussten zu erlangen und sich nach und nach diesen Inhalten zu stellen - ganz im Sinne der transzendenten Funktion.

Zu Beginn steht es an, ersten Kontakt zu den (libidinösen) Kräften (den Feen) herzustellen und Nährendes (im Dorf) aufzunehmen. So gestärkt folgen erste Auseinandersetzungen mit mütterlichen Bereichen, sowohl im Bergenden, Umfassenden (Wald), im Lebensspendenden (Sumpf) als auch Verschlingenden (Sumpf). Erste Widerstände / Komplexfelder können dann angegangen werden, sodass mehr psychische Energie ins Fließen kommt (Auflösen der Stachelbüsche). Erste männliche Bereiche werden danach erkundet (Bergwelt, Zwergenturm) und Auseinandersetzung und erste Integration von/mit kreativ-schöpferischen phallisch-männlichen Persönlichkeitsanteilen (Zwerge) wird möglich. So wird nach und nach der Zugang zu den spirituellen Dimensionen mitsamt dem Numinosen (Wolkenreich + Weiße Kathedrale) eröffnet und können weitere lähmende/versteinernde/versteinerte Komplexfelder angegangen werden. Erst, nachdem die gesamte innere Landschaft durchkämmt ist, verborgene Schätze gehoben, psychische Kräfte gesammelt und „zu eigen“ gemacht wurden, rückt die nötige Wandlung näher. Zuerst muss allerdings die Phase des Gefühls des Auseinanderfallens in der Auseinandersetzung mit den wirklich dunklen Seiten der Persönlichkeit (Schattenreich) durchlebt und der Zugang zum libidinösen, wandelnden und verbindenden Feuer gefunden werden. Sind diese letzten Schritte getan, ist die Aufrechterhaltung der Spaltung nicht mehr nötig. Die tiefe Auseinandersetzung mit den Kräften des Unbewussten hat den Weg gebahnt, damit sich unbewusste Anteile nun in einer konstruktiven und nicht überflutenden Weise Raum verschaffen und die bewusste Persönlichkeit bereichern können.

5. Quellen

Drewermann, E. (1992). *Rapunzel, Rapunzel, laß dein Haar herunter. Grimms Märchen tiefenpsychologisch gedeutet*. dtv-Verlag, München.

Friedemann, M. *Dorf*. Eintrag in Symbolonline (https://symbolonline.de/index.php?title=Dorf).

Friedemann, M. *Stadt*. Eintrag in Symbolonline (https://symbolonline.de/index.php?title=Stadt).

Jung, C.G. *Gesammelte Werke, Band 5. Symbole der Wandlung.* Walter-Verlag, Olten und Freiburg im Breisgau.

Jung, C.G. *Gesammelte Werke, Band 7. Zwei Schriften über analytische Psychologie.* Walter-Verlag, Olten und Freiburg im Breisgau.

Jung, C.G. *Gesammelte Werke, Band 9. Die Archetypen und das kollektive Unbewußte.* Walter-Verlag, Olten und Freiburg im Breisgau.

Jung, C.G. *Gesammelte Werke, Band 18/1. Das symbolische Leben.* Walter-Verlag, Olten und Freiburg im Breisgau.

Jung, C.G. *Gesammelte Werke, Band 18/2. Das symbolische Leben.* Walter-Verlag, Olten und Freiburg im Breisgau.

Kast, V. (1984). *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren. Vom Vertrauen in das eigene Schicksal.* Kreuz Verlag, Zürich.

Kaufmann, R. *Eule.* Eintrag in Symbolonline (https://symbolonline.de/index.php?title=Eule).

Kupitz-Klimpel, A. *Sumpf.* Eintrag in Symbolonline (https://symbolonline.de/index.php?title=Sumpf).

Laitenberger, D. *Zwerg.* Eintrag in Symbolonline (https://symbolonline.de/index.php?title=Zwerg).

Riedel, I. (Hrsg.) (1993). *Die vier Elemente im Traum.* Mit Beiträgen von Karin Anderten, Verena Kast, Giesela Riess, Viktor Zielen. Walter-Verlag, Solothurn und Düsseldorf.