

Die dunkle Seite des Spiels: Theater zwischen Spiel, Wirklichkeit und Fiktion

Lösel, Gunter

Veröffentlichungsversion / Published Version

Monographie / monograph

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:

transcript Verlag

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Lösel, G. (2024). *Die dunkle Seite des Spiels: Theater zwischen Spiel, Wirklichkeit und Fiktion*. (Theater, 161).
Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839470244>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY Lizenz (Namensnennung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY Licence (Attribution). For more information see:
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

Gunter Lösel

DIE DUNKLE SEITE DES SPIELS

Theater zwischen Spiel,
Wirklichkeit und Fiktion

[transcript] SUBTEXTE 29

Gunter Lösel
Die dunkle Seite des Spiels

Editorial

Die deutschsprachige Theaterwissenschaft hat sich in jüngerer Zeit vor allem als Ort der Rezeption und Etablierung kulturwissenschaftlicher Programme verdient gemacht. In diesem Kontext sind zentrale kulturtheoretische Innovationen entstanden bzw. vertieft worden – etwa die Theorie der Performativität. Die Reihe **Theater** zielt insbesondere auf solche avancierten theaterwissenschaftlichen Studien, die die Erforschung des modernen Theaters in den Kontext innovativer Kulturanalyse stellen.

Gunter Lösel (Dr. phil.) arbeitet als Theaterforscher an der Zürcher Hochschule der Künste. Als Improvisationsschauspieler ist er mit den Gruppen Stupid Lovers, Improphil und Improtheater Bremen regelmäßig auf deutschen Kleinbühnen zu sehen. Er promovierte über das Thema Improvisationstheater und ist Autor mehrerer Publikationen. Im Projekt »The Answering Machine« forscht er zu KI und Improvisation.

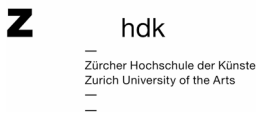
Gunter Lösel

Die dunkle Seite des Spiels

Theater zwischen Spiel, Wirklichkeit und Fiktion

[transcript]

Die ZHdK förderte die Veröffentlichung dieser Publikation im Gold Open Access.
Dieser Band erscheint als Band 29 der Reihe *subTexte*.



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.dnb.de/> abrufbar.



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution 4.0 Lizenz (BY). Diese Lizenz erlaubt unter Voraussetzung der Namensnennung des Urhebers die Bearbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung des Materials in jedem Format oder Medium für beliebige Zwecke, auch kommerziell.

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

Erschienen 2024 im transcript Verlag, Bielefeld

© **Gunter Lösel**

Umschlaggestaltung: Maria Arndt, Bielefeld

Umschlagabbildung: Von Anthony Hall / Adobe Stock

Lektorat: Ina von Brunn

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

<https://doi.org/10.14361/9783839470244>

Print-ISBN: 978-3-8376-7024-0

PDF-ISBN: 978-3-8394-7024-4

Buchreihen-ISSN: 2700-3922

Buchreihen-eISSN: 2747-3198

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Inhalt

subTexte	7
Danksagung	9
Vorwort	11
Einleitung	13
1 Haschen nach Wind: Spieldefinitionen und warum sie scheitern	21
1.1 Das klassische Modell	21
1.2 Heimliche Annahmen: Was ist primär?	27
1.3 Kapitulation vor der Definition	29
1.4 Familien von Spielen	30
1.5 Neuer Auftritt: Das Game beim Improvisationstheater	46
1.6 Neuer Auftritt: Gamedesign	48
1.7 Der Modus des Spielens	49
2 Die Spielhaftigkeit der Welt	51
2.1 Sind wir von Spielen geformt?	51
2.2 Können wir durch Spiel die Wirklichkeit verändern?	72
2.3 Parallelwelten: Strukturelle Ähnlichkeit zwischen Spiel und Wirklichkeit	80
2.4 Verdoppelung der Welt	84
2.5 Die Drei-Welten-Theorie der Performativität	90
3 Künstliche Regenbögen: Das Theater	95
3.1 Bitte einsteigen! Die Einladung zum Spiel	97
3.2 Identifikation	104
3.3 Hineinschlüpfen: Die Schauspielenden	109
3.4 Gespannte Saiten: Die Zuschauenden	126
3.5 Games im Theater	131
3.6 Die Ästhetik des Spiels im Theater	147

4 Performative Spiele	153
4.1 Primäres und sekundäres Spiel	154
4.2 Erwartungen	160
4.3 Die Kunst der Aufspaltung	167
5 Dunkle Spiele des Theaters	169
5.1 Warum tun wir uns das an?	170
5.2 Die Entdeckung des Dark Play	172
5.3 Dunkle Aufspaltung	194
5.4 Im Rausch der Verantwortungslosigkeit	201
6 Integration und Schluss	203
6.1 Mocking, Aufziehen	203
6.2 Verliererspiele	205
6.3 Kapitulation	206
6.4 So what?	208
Literatur	213

subTexte

Die Reihe *subTexte* vereinigt Originaltexte zu jeweils einem Untersuchungsgegenstand aus den beiden Forschungsschwerpunkten »Performative Praxis« und »Film«. Sie bietet Raum für Texte, Bilder oder digitale Medien, die zu einer Forschungsfrage über, für oder mit Darstellender Kunst oder Film entstanden sind. Als Publikationsgefäß trägt die Reihe dazu bei, Forschungsprozesse über das ephemere Ereignis und die Einzeluntersuchung hinaus zu ermöglichen, Zwischenergebnisse festzuhalten und vergleichende Perspektiven zu öffnen. Vom Symposiumband bis zur Materialsammlung verbindet sie die vielseitigen, reflexiven, ergänzenden, kommentierenden, divergierenden oder dokumentierenden Formen und Ansätze der Auseinandersetzung mit den Darstellenden Künsten und dem Film.

In der Reihe *subTexte* sind bisher erschienen:

subTexte 01 Attention Artaud. Zürich 2008.

subTexte 02 Wirklich? – Strategien der Authentizität im aktuellen Dokumentarfilm. Zürich 2009.

subTexte 03 Künstlerische Forschung. Positionen und Perspektiven. Zürich 2009.

subTexte 04 research@film. Forschung zwischen Kunst und Wissenschaft. Zürich 2010.

subTexte 05 Theater Vermittlung Schule. Ein Dialog. Zürich 2011.

subTexte 06 Wirkungsmaschine Schauspieler. Vom Menschendarsteller zum multifunktionalen Spielmacher. Zürich-Berlin 2011.

subTexte 07 Ästhetische Kommunikation im Kindertheater. Zürich 2012.

subTexte 08 Akustik des Vokals – Präliminarien. Zürich 2012.

subTexte 09 Michael Tschechow. Lektionen für den professionellen Schauspieler. Berlin 2013.

subTexte 10 Disembodied Voice. *Alexander Verlag*. Berlin 2015.

subTexte 11 Freilichttheater. Eine Tradition auf neuen Wegen. *hier + jetzt*. Zürich-Baden 2015.

subTexte 12 Acoustics of the Vowel. Preliminaries (Dieter Maurer). *Peter Lang*. Bern 2016.

- subTexte 13* Wiederholung und Ekstase (Milo Rau, Rolf Bossart). *Diaphanes*. Zürich-Berlin 2017.
- subTexte 14* Impro Talks. <https://www.zhdk.ch/publikationsreihe-subtexte>. *open access*. Zürich 2017.
- subTexte 15* ausgewandert – eingetanzt (Fumi Matsuda). *Zytglogge*. Basel 2018.
- subTexte 16* IPF – Die erste Dekade. 10 Years of Artistic Research. *Theater der Zeit*. Berlin 2018.
- subTexte 17* Ausweitung der Spielzone (Yvonne Schmidt). *Chronos*. Zürich 2020
- subTexte 18* Minor Cinema: Experimental Film in Switzerland. *JRP Edition|Ringier*. Zürich 2020.
- subTexte 19* DisAbility on Stage //disabilityonstage.zhdk.ch. *Hybrid Media Publication*. Zürich 2020.
- subTexte 20* Sinn und Sinne im Tanz. Perspektiven aus Kunst und Wissenschaft (Bischof/Lampert). *transcript*. Bielefeld 2020.
- subTexte 21* Performative Sammlungen (Stefanie Lorey). *transcript*. Bielefeld 2020.
- subTexte 22* Trotz allem. Gardi Hutter. Biografie (Denise Schmid). *hier + jetzt*. Baden 2021.
- subTexte 23* Filmen, Forschen, Annotieren. Handbuch Research Video (Gunter Lösel, Martin Zimmer). *Birkhäuser*. Basel 2021.
- subTexte 24* Dance and Costumes. A History of Dressing Movement (Elna Matamoros). *Alexander*. Berlin 2021.
- subTexte 25* Fertig gibt's nicht. Bühnenbild. Prozesse (Michael Simon). *Theater der Zeit*. Berlin 2022.
- subTexte 26* Michael Tschechow. Der Schauspieler ist das Theater. *Alexander*. Berlin 2022.
- subTexte 27* Actor & Avatar. A Scientific & Artistic Catalog. *transcript*. Bielefeld 2023.
- subTexte 28* Unsichtbares und Ungesagtes (Bernadette Kolonko). *Schüren*. Marburg 2023.
- subTexte 29* Die dunkle Seite des Spiels (Gunter Lösel). *transcript*. Bielefeld 2023.

In Vorbereitung:

- subTexte 30* Acoustics of the Vowel (Dieter Maurer). *Peter Lang*. Bern 2024.
- subTexte 31* Live Performance & Video Games (Réjane Dreifus et al.). *transcript*. Bielefeld 2024.
- subTexte 32* gezeichnet (Manuel Fabritz). *edition Stefan Witschi*. Zürich 2024.

s.: www.subtexte.ch

Danksagung

Mein tief empfundener Dank geht an meine Lebens- und Bühnenpartnerin Nicole, ohne die sowieso alles nichts wäre. Sie hat mir die Angst genommen und mir das Gefühl gegeben, dass meine Gedanken wertvoll sind. Zweitens an den wundervollen Keith Johnstone, der mein wichtigster Lehrer war und mir beigebracht hat, bei allem, was ich für wahr halte, zu fragen, ob nicht auch das Gegenteil wahr sein könnte. Ohne ihn würde ich heute ausgetretene Pfade abschreiten, statt als Theaterforscher immer neue Entdeckungen zu machen.

Vorwort

»[Überschütten Sie den Menschen] mit allen Erdengütern, ertränken Sie ihn im Glück bis über beide Ohren, so daß an der Oberfläche des Glücks nur noch Bläschen aufsteigen, wie im Wasser, verschaffen Sie ihm so einen Wohlstand, daß ihm nichts anderes zu tun übrigbleibt, als zu schlafen, Pfefferkuchen zu knabbern und für den Fortgang der Weltgeschichte zu sorgen – so wird er Ihnen auch hier, dieser selbe Mensch, auch hier aus bloßer Undankbarkeit, aus Mutwillen einen Streich spielen. Er wird sogar die Pfefferkuchen aufs Spiel setzen und den verhängnisvollsten Unsinn wünschen, die unökonomischste Sinnlosigkeit, einzig, um in diese ganze positive Vernünftigkeit sein eigenes, verhängnisvolles, phantastisches Element einfließen zu lassen.« Fjodor Michailowitsch Dostojewskij »Aufzeichnungen aus dem Kellerloch« (1864, 37)

Dies ist der Blick eines Theatermachers, der das Theater liebt, aber immer auch gefragt hat, was das Ganze eigentlich soll. Es ist auch ein Blick aus der freien Theaterarbeit: Ich war nie Teil des etablierten (Stadt-)Theatersystems. Ich bin Improvisationsschauspieler, schon ziemlich lange, und habe daher einen etwas anderen Bezug zum Spiel als eine Person aus dem Literaturtheater. Für Improvisationsschauspielende ist es selbstverständlich, überall Spiele und Games zu sehen, denn eine zentrale Regel heißt: ›Listen to the game!‹ (›Horche auf das Spiel!‹). Man entwickelt dabei im Lauf der Zeit ein Gespür für etwas, was ich die ›Spielhaftigkeit der Welt‹ nennen möchte. Wenn man darauf achtet, besteht das tägliche Miteinander mit anderen Menschen nämlich zu einem beachtlichen Teil aus Einladungen zum Spiel, die wir jedoch meistens verneinen, um unseren Alltag bewältigen zu können. Aus jeder Ecke springt uns ein Spiel entgegen. Buster Keaton sagte einmal, dass in jedem Ding ein Witz stecke. Ebenso steckt möglicherweise in jeder Interaktion ein Spiel.

Ich verwende Literatur aus der Spielforschung, der Theatertheorie und verwandten Bereichen, aber im Kern ist meine Herangehensweise praxisbasiert, das heißt, die wesentlichen Aussagen werden letztendlich durch meine jahrzehntelange Spielpraxis validiert, nicht durch die Theorie. Ob das noch als wissenschaftlich gelten darf, sollen andere entscheiden. Sowieso hoffe ich, dass mehr Theaterpraktiker:innen dieses Buch lesen werden als Theaterwissenschaftler:innen.

Ich will auch kein Theoriegebäude schaffen – weil insgesamt die Zeit solcher Gebäude wohl vorbei ist –, sondern einen Mantel: Die Lesenden können ihn anprobieren.

ren und sich vor dem Spiegel hin und her drehen. Vielleicht wollen sie ihn eine Weile anbehalten und Erfahrungen damit machen, wie es ist, mit diesem Mantel durch die Welt zu laufen. Außerdem hoffe ich, dass ich in den Taschen dieses Mantels genug Platz für eigene Gedanken gelassen habe.

Einleitung

Wie verhält sich die Wirklichkeit der Welt zur Spielhaftigkeit des Theaters? Diese Frage durchzieht mein Leben als Theatermacher ebenso wie dieses Buch. Es gibt im Grunde drei Möglichkeiten.

1. Möglichkeit: Die Wirklichkeit ist im Grunde ein Spiel. Sie ist eine Illusion, die aus dem Spiel der Sinne und aus sozialen Spielen entsteht. In der indischen Philosophie existiert dafür das Wort ›Lila‹, das kosmische Spiel, das ›Maya‹ hervorbringt, die Welt der Phänomene, die wir für die Wirklichkeit halten, bis es uns gelingt, eine Perspektive außerhalb des Spiels zu finden. Die Idee der Welt als Spiel und Illusion ist alt und immer wieder neu. Sie findet ihren Ausdruck in hinduistischen und buddhistischen Weltbildern ebenso wie in Filmen wie »The Truman Show« und »Matrix«, wo die Hauptfiguren vor der Aufgabe stehen, die Grenze des Spiels (= der künstlichen Welt) zu erkennen und den entscheidenden Schritt hinaus zu tun. Nachdem sie die Spielhaftigkeit der Welt durchschaut haben, durchlaufen sie eine Transformation erhöhter Bewusstwerdung. Wenn die Welt ein Spiel ist, dann ist das Theater ein Spiel im Spiel, das die Spielhaftigkeit der Welt entlarvt. Es hilft uns, die Spielhaftigkeit der Welt und damit ihre wahre Natur zu erkennen.

2. Möglichkeit: Die Wirklichkeit ist kein Spiel, sondern existiert jenseits der Spielhaftigkeit, das heißt, sie würde auch dann noch bestehen, wenn alle Spiele ausgespielt wären, sie besitzt eine Seinsform unabhängig vom Spiel. Die Spielhaftigkeit der Welt ist daher eine Illusion, die nur dadurch entsteht, dass wir sie als Kinder zunächst durch das Spiel kennenlernen, bevor wir ihre wahre Natur begreifen. Etwas von der damals erlebten Spielhaftigkeit bleibt in allen Phänomenen zurück, aber wir können zu einer objektiven Wirklichkeit auch in direkte Interaktion treten, ohne zu spielen. Die Welt wäre dann im Grunde genommen ernst, und nur transitorische Fenster des Spiels öffnen und schließen sich. Das Theater sagt dann als Spiel natürlich nichts über die Wirklichkeit aus, sondern schafft nur ein solches Fenster, eine Erinnerung an das Kinderspiel und eine regressive Simulation der Welt. Der Eintritt in eine solche Spielwirklichkeit trainiert die Imagination, verschafft einen Einblick in unsere Psyche, vermittelt aber keine Erkenntnis der Welt, wie sie wirklich ist.

3. *Möglichkeit*: Die Wirklichkeit ist gleichzeitig Spiel und Ernst, weil sie aus verschiedenen Ebenen besteht, die sich nicht gegenseitig ausschließen. Diese Gleichzeitigkeit von Spielhaftigkeit und Ernst der Welt ist nur aus einer bestimmten Perspektive sichtbar, und diese Perspektive wird vom Theater aus bestimmten Gründen eingenommen. Von dieser Position aus zerfällt die Wahrnehmung in ihre Bestandteile, so wie ein Prisma das Licht in einzelne Frequenzbereiche aufteilt. Es entsteht ein Regenbogen. In diesem Buch werde ich wieder und wieder auf diese letztgenannte Möglichkeit zurückkommen, weil ich sie für zentral für das Theater halte. Es erzeugt eine Zerlegung der Wirklichkeit in ihre Grundbestandteile, die im Alltag vermischt sind.

Wenn ich hier von ›Wirklichkeit‹ schreibe, stellt sich natürlich die Frage, welche Bedeutung dieser Begriff hat, der eine schwere Schleppe von philosophischen Überlegungen bis hin zu Aristoteles hinter sich herzieht, die man unmöglich umfassend aufarbeiten kann. Ich nehme daher eine Abkürzung. Der deutsche Begriff ›Wirklichkeit‹ wurde von Eckhart von Hochheim (1260–1327/8) – besser bekannt als Meister Eckhart – im Mittelalter geprägt, um einen lateinischen Begriff in der Theologie des Thomas von Aquin (1225–1274) zu übersetzen: *actualitas*. Der dynamische Aspekt ist im Lateinischen deutlich erkennbar (*actus* = Akt, Vollzug, Tat) und Meister Eckhart wollte das Statische und Theoretische des bis dahin dominierenden deutschen Konzepts der ›Wahrheit‹ überwinden, um ihn wie im Lateinischen an den Vollzug und damit an die Praxis des Lebens anzubinden. Wirklichkeit ist demnach nicht ›einfach so‹ vorhanden, sondern manifestiert sich in Erscheinungen und Vollzügen, eben in Wirkungen, wie der Wortstamm »Wirk-lichkeit« schon nahelegt. In diesem Sinn wird Wirklichkeit hier als dynamisch verstanden. Die agnostische Abkürzung, der ich hier folgen will, verschiebt die Frage: »Was ist Wirklichkeit?« hin zu der Frage: »Wie können wir Wirklichkeit als von uns unabhängig erkennen?«. Dabei kann man drei Qualitäten ausmachen:

1. Wirklichkeit ist widerständig

Wirklichkeit ist das, was meinem Denken und Wünschen Widerstand entgegensetzen kann. »Wirklichkeit ist das, was auch dann nicht verschwindet, wenn man nicht daran glaubt.« Die Suche nach Wirklichkeit ist damit immer eine Suche nach Widerstand gegen unsere Narrative und Erwartungen. Wenn wir beispielsweise ein Experiment machen, formulieren wir vorher Erwartungen in Form von Hypothesen und überprüfen sie durch genau festgelegte Praktiken, die ausschließen sollen, dass das Ergebnis durch unsere Erwartungen verformt wird. Die Überprüfung der Widerständigkeit der Wirklichkeit außerhalb des Experiments ist dagegen oft schwierig. Um die Wirklichkeit einer Fantasie zu testen, können wir beispielsweise gegen einen Stuhl treten oder uns in den Arm kneifen – der Schmerz wird uns einigermaßen zuverlässig darüber informieren, dass es hier um Wirklichkeit geht. Die Wirklichkeit

kann aber auch von anderen Menschen verkörpert werden, die sich ebenfalls nicht unserem Denken und unseren Wünschen anpassen, sondern uns Widerstand entgegensetzen, wodurch sie erst ›wirklich‹ für uns werden. Um dieses Kriterium anzuwenden, müssen wir interessanterweise zunächst nach innen schauen: Nur wenn wir wissen, was wir uns wünschen oder was wir fürchten, können wir einschätzen, ob wir die Wahrnehmung unbewusst in diese Richtung verbogen haben.

2. Wirklichkeit ist konstant

Klarträumer sind Experten darin, Träume von Wirklichkeit zu unterscheiden, denn sie können ihre Träume mit dem Bewusstsein betrachten, dass sie träumen. Wie machen sie das? Wie können sie sicher sein, dass sie gerade einen Traum erleben – und nicht etwa die Wirklichkeit? Eine Methode, die Klarträumer anwenden, funktioniert über die Konstanz der wahrgenommenen Welt: Ein Objekt wird sich im Traum permanent verformen und verändern, während es in der Wirklichkeit konstant bleibt. Wenn beispielsweise ein Buch mit einem bestimmten Titel auftaucht, dann wendet sich der Klarträumer einen Moment lang ab (das können Klarträumer offenbar), um nach einigen Sekunden wieder hinzuschauen: Wenn der Titel dann noch derselbe ist, dann ist das Wahrgenommene wahrscheinlich real. Wenn der Titel sich jedoch verändert hat, dann handelt es sich ziemlich sicher um einen Traum. Ich finde, dies ist eine sehr kluge Vorgehensweise. Die Wirklichkeit muss unabhängig sein von unserem inneren, sich stets wandelnden Bewusstseinsstrom. Deshalb muss sie eine größere Stabilität und Konstanz haben, und daran kann man sie erkennen. Diese Methode ist, das muss man leider zugeben, nicht zu hundert Prozent zuverlässig. Ein absoluter Beweis für eine Realität außerhalb unserer selbst ist offenbar leider nicht möglich. Sie scheint mir aber unter die Kategorie ›gut genug‹ zu fallen – gut genug, um damit Fantasie, Traum und Wirklichkeit zu unterscheiden.

3. Wirklichkeit ist Alltagswirklichkeit

Wirklichkeit hat mit Wirken zu tun und bezieht sich daher immer auf unsere direkte Umgebung. Wir haben viele Möglichkeiten der Wirksamkeit, aber im Alltag nutzen wir nur einen kleinen Bereich von gewohnten Interaktionsmöglichkeiten. Wir reduzieren die Wirklichkeit damit radikal auf ein paar Faustregeln und Interaktionsregeln, weil Komplexität für uns anstrengend ist. So wie ich den Begriff ›Wirklichkeit‹ hier einsetze, könnte man ihn auch mit ›Alltagswirklichkeit‹ ersetzen, gemeint ist also derjenige Bereich unserer Umwelt, mit dem wir gewohnheitsmäßig interagieren, der auf uns einwirkt und auf den wir einwirken.

Gegen die Harmlosigkeit des Spiels

Was mich in den letzten Jahren zunehmend beschäftigt hat, ist die Frage, ob Spiele wirklich so harmlos sind, wie wir geneigt sind anzunehmen, ob sie ›unschuldig‹ sind, konsequenzlos oder zumindest konsequenzgemindert, wie viele Spieltheoretiker:innen annehmen. Meiner Meinung nach ist nicht einmal das viel beschworene Kinderspiel unschuldig und harmlos – und je länger ich mich damit auseinandersetze, desto absurder kommt es mir vor, dass wir uns überhaupt an den Gedanken gewöhnen konnten, dass Spiel harmlos sein könnte und dass Spiele vor allem dem Zeitvertreib dienen. Insbesondere das Theaterspiel wäre eine öde Sache, wenn es keine Konsequenz hätte. Und Theatermacher:innen verzweifeln immer mal wieder an der Tatsache, dass sie ihr ganzes Wissen über die Abgründigkeit des Menschen in ihr Spiel legen und dann mitansehen müssen, dass die Zuschauer:innen das Theater mit den Worten »Sehr gut gespielt!« verlassen, um noch irgendwo etwas trinken zu gehen und am nächsten Tag etwas anderes zu machen. Die Harmlosigkeit des Spiels ist, wie ich zu zeigen versuchen werde, nur Tarnung und Oberfläche über einem verwirbelten tiefen Strom, der entfesselt werden kann.

Die meisten Menschen haben die Vorstellung, der Ernst des Lebens sei primär und Spiel sei mehr oder weniger eine Luxusbeschäftigung. Demnach wird erst dann gespielt, wenn die Bedürfnisse des täglichen Lebens befriedigt sind, wenn die Pflicht abgearbeitet ist. Spielen ist in diesem Weltbild eine Art Belohnung, die man sich gönnt, wenn weiter nichts zu tun ist. Die Spieelforscherin Jane McGonigal betont dagegen, dass dies keineswegs ausgemacht ist und verweist auf einen alten Bericht aus der Einleitung von Herodots Universalgeschichte aus dem 5. Jahrhundert vor Christus (McGonigal 2012). Herodot berichtet darin von Lydien, einem Königreich in der heutigen Türkei, das zur Zeit des Königs Atys unter einem gewaltigen Kornmangel litt. Als die Hungersnot immer schlimmer wurde, trafen die Lydier eine Entscheidung und veränderten ihren Lebensstil: Einen Tag lang spielten sie Spiele, um nicht ans Essen zu denken. Am nächsten Tag lebten sie so normal wie möglich. Am darauffolgenden spielten sie wieder, ohne zu essen, und so immer fort. Auf diese Weise seien das Würfelspiel, das Ballspiel und andere Spiele erfunden worden, um den Hunger auszublenden. Mit dieser Strategie, so Herodot, hätten die Lydier 18 Jahre Hungersnot überstanden. McGonigal wertet dies als einen frühen Beleg dafür, dass Spiel auch in ernsthaften Situationen eine kluge Überlebensstrategie sein kann und dass es gewissermaßen sogar als Reaktion auf Ernst und Todesgefahr entstanden sein könnte.

Die drei Teile dieses Buches

Das Verhältnis von Spiel und Wirklichkeit hat schon viele Autoren ins Grübeln gebracht, viele davon aus dem Bereich der Soziologie, der Psychologie und der Philosophie – aber auch aus der Biologie. Dieser ›Spielhaftigkeit der Welt‹ widme ich mich im ersten Teil meiner Ausführungen. Es geht dabei um die wichtigen Fragen, ob erstens evolutionär betrachtet die Fähigkeit zum Spiel erst die kognitiven Fähigkeiten hervorgebracht haben könnte, die wir für die Errichtung von Kultur benötigen – bis hin zur Entwicklung von Gehirnstrukturen. Außerdem, ob zweitens die sozial konstruierte Welt möglicherweise durch Spiele immer wieder neu hervorgebracht wird, ob also Spiele so etwas wie die DNA, der Code, unserer sozialen Wirklichkeit sein könnten. Das sind natürlich große Thesen, zu groß für mich, aber ich werde sie in den darauffolgenden Kapiteln mit dem Theater verbinden und dadurch an eine konkrete soziale Praxis anbinden. Die Frage nach der Spielhaftigkeit der Welt ist für das Theater relevant: Wenn die Welt zu einem großen Teil aus Spielen zusammengesetzt ist, besteht die Aufgabe des Theaters vielleicht in der Offenlegung dieser Spiele – nicht so sehr in der Darstellung von Figuren und Geschichten.

Von dort wende ich mich meinem eigenen Feld zu, nämlich dem Theater und der ›Spielhaftigkeit des Theaters‹. Auch hier gibt es eine Menge die Vordenker:innen, das Verhältnis von Theater und Spiel reflektiert haben, und ich werde mich durch ihre Gedanken durcharbeiten. Ins Zentrum der Überlegungen rückt dabei unter anderem das Verhältnis von Ritual und Spiel, die beide den Anspruch erheben, die Ursprünge des Theaters zu enthalten. Ich werde versuchen, die Unterschiede zwischen Ritual und Spiel herauszuarbeiten und die These vertreten, dass ein Theater, das sich auf Rituale beruft, nicht mehr zeitgemäß ist, während die Spieltheorien nach wie vor einen brauchbaren Rahmen für das Theater der Gegenwart darstellen. Die Beziehung der Spielenden zu ihren Spielfiguren wird in diesem Kapitel einen gewissen Raum einnehmen, denn an ihr zeigt sich, wie wir durch Identifikation oder andere psychische Prozesse des Eintauchens, Durchdringens oder Vereinnahmens in einer Spielwelt handlungsfähig werden. Die Beziehung der Spielenden zur Spielfigur wird dabei auch zum Modell der Identifikationen im Theater.

Im nächsten Teil des Buches widme ich mich speziell einer These, die sich aus den vorherigen Kapiteln ergibt, nämlich der, dass das Theater eine innere Verwandtschaft zu entgrenzten und entgrenzenden Formen des Spiels besitzt. Ich folge dabei den Gedanken des Theatertheoretikers Richard Schechner und seinem Konzept des ›Dark Play‹. Ich beschreibe das Theater hier als einen Versuch, explodierende und rückgekoppelte Prozesse des menschlichen Soziallebens im Spiel sichtbar zu machen, Kontrollverluste, Gewaltspiralen, eskalierende Gefühle, unmögliche Beziehungen – alles, von dem wir hoffen, es unter Kontrolle zu bringen, während wir täglich daran scheitern. Um Missverständnissen vorzubeugen: Ich behaupte hier keine

pädagogische Funktion des Theaters, sondern eine anthropologische Funktion des Spiels, von welcher sich das Theater ableitet.

Begriffe: Spielhaftigkeit und Game

Diese Arbeit verwendet immer wieder den Begriff der ›Spielhaftigkeit‹, ein Wort das man vergeblich im Wörterbuch suchen wird, weil ich es für diesen speziellen Zweck geprägt habe. Es markiert die Erkenntnis, dass Spiele keine distinkte Kategorie darstellen, sondern eher eine Qualität oder einen Modus, in welchem etwas durchgeführt werden kann, oder eben nicht. Seltsamerweise gibt es den Begriff der ›Ernsthaftigkeit‹, und man kann darüber nachdenken, warum wir dafür ein Wort brauchen, während wir es beim Spielen nicht zu benötigen scheinen. Vielleicht weil Spielhaftigkeit eben doch so selbstverständlich ist, dass wir keinen Begriff dafür brauchen, während wir die Ernsthaftigkeit eben hervorheben müssen? Wie auch immer, wenn ich von der Spielhaftigkeit der Wirklichkeit oder der Spielhaftigkeit des Theaters schreibe, dann meine ich damit, dass diesen Konzepten jeweils eine spielerische Qualität eingeschrieben ist. Etwas ist also demnach nicht entweder Ernst oder Spiel, sondern etwas enthält mehr oder weniger Spielhaftigkeit.

Der zweite Begriff, dessen Verwendung wohl erklärungsbedürftig ist, ist der Terminus ›Game‹ und die Lesenden werden sich fragen, warum ich nicht einfach den deutschen Begriff ›Spiel‹ benutze. Der Grund ist, dass das Deutsche keine Differenzierung zwischen dem umfassenden Verhaltensmodus des Spielens und dem konkreten einzelnen Spiel bietet. Man kann im Deutschen sagen: »Die Kinder verbrachten den Tag im Spiel« und »Monopoly ist ein Spiel«. Im Englischen würde man diesen Unterschied mit den Begriffen ›Play‹ und ›Game‹ deutlich machen: »The children spent the day on play« und »Monopoly is a game«. Game bezeichnet hier einen etwas kleineren Bereich, nämlich denjenigen des Einzelspiels im Gegensatz zum Spielen allgemein. Roger Caillois hat einen analogen Dualismus mit ›ludus‹ (Regelspiel) und ›paidaia‹ (freies Spiel) beschrieben (Caillois 1960). In Deutschland haben wir zudem eine besondere Kulturgeschichte der Beziehung von Spiel und Theater durch Friedrich Schillers stark rezipierte Schrift »Über die ästhetische Erziehung des Menschen«. Darin spricht er bereits 1794 von einem Spieltrieb und schreibt diesem eine zentrale Rolle in der Entwicklung der Menschlichkeit zu, indem der Mensch nur im Spiel ganz Mensch sei (Schiller 2000, Orig. 1794, Kap 16). Spiel und Theater werden hier verbunden mit einem aufklärerischen, emanzipatorischen Humanismus. Die Verwendung des englischen Begriffs Game stellt einen gewissen neutralisierenden Abstand zu dieser Idealisierung des Spiels her. Beim ›Game‹ werden ganz andere Referenzsysteme wachgerufen, nämlich erstens der Bezug zum Computergame, zum Gaming und zur Gamification, zweitens zum

Improvisationstheater, wo sich der Begriff Game durchgesetzt hat, um eine spezifische Dynamik von Bühneninteraktionen zu beschreiben. Beide Bezüge sind etwas außerhalb des Theaters weiterentwickelt worden. Meiner Meinung nach besteht eine große Chance darin, diese weiterentwickelten Spielkonzepte zu re-importieren und damit eine neue, verfremdete Perspektive auf das Theater zu erhalten.

1 Haschen nach Wind: Spieldefinitionen und warum sie scheitern

In diesem Kapitel untersuche ich die Frage, wie wir das Phänomen Spiel überhaupt beschreiben und von anderen Phänomenen abgrenzen können. Dass es sich hierbei um eine möglicherweise hoffnungslose Angelegenheit handelt, deute ich mit der Überschrift »Haschen nach Wind« schon an. Trotzdem lohnt es sich auf jeden Fall, die entsprechenden Diskurse und Gedankenversuche nachzuvollziehen, denn gerade aus der Vergeblichkeit von Definitionen ergibt sich ein grundlegendes Modell des Spielens. Ich beginne mit dem ›klassischen‹ Spielmodell, worunter hier dasjenige von Johan Huizinga verstanden wird, auf das sich die meisten folgenden Spielforschenden in der ein oder anderen Weise beziehen. Danach widme ich mich der Kritik und Erweiterung des Modells. In der zweiten Hälfte beschreibe ich alternative Zugänge jenseits von Definitionen, nämlich einerseits durch das Betrachten von ›Spielfamilien‹ und andererseits durch praxisbasierte Ansätze wie das Improvisationstheater und das Gamedesign.

1.1 Das klassische Modell

Ausgangspunkt ist für die meisten Spieleforscher:innen die Definition von Johan Huizinga, der mit seinem Buch »Homo ludens« 1938 seiner Zeit weit voraus war (Huizinga 1991):

»Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des ›Andersseins als das ›gewöhnliche Leben‹.« (Huizinga 1991, 37)

Zum Zweck der Analyse kann man die fünf Merkmale dieser Definition einzeln betrachten:

1. Freiwilligkeit
2. Abgegrenztheit in Raum und Zeit
3. Bindendes Regelsystem
4. Gefühl von Spannung und Freude
5. Andersartigkeit im Kontrast zum >gewöhnlichen Leben<

Fast alle Merkmale dieser Definition wurden von nachfolgenden Forschenden einer kritischen Begutachtung unterzogen, und es zeigt sich dabei, dass sie nicht den gesamten Bereich des Spiels abdecken, sondern wesentliche Teile ausgrenzen und ignorieren.

Sind Spiele wirklich immer freiwillig?

In der Regel erfolgt der Eintritt ins Spiel über eine Einladung, das heißt, der oder die Eingeladene ist frei, die Einladung anzunehmen oder abzulehnen. In vielen Fällen ist das Ablehnen einer Einladung zum Spiel aber durchaus mit negativen Konsequenzen verbunden, also ist dort die Freiwilligkeit eingeschränkt. Es droht Statusverlust oder sozialer Ausschluss, wenn ich beispielsweise die Einladung zu einem Trinkspiel ausschlage. Noch gravierender für die Frage der Freiwilligkeit ist eine Situation, wo der Eintritt ins Spiel schleichend ist, also gar keine bewusste und informierte Einwilligung erfolgt. Ein schwieriger Fall ist auch die Spielsucht: Ohne Zweifel hört hier die Freiwilligkeit an irgendeinem Punkt auf. Aber an welchem? Und muss man dann ab diesem Punkt sagen, dieselbe Aktivität sei nun kein Spiel mehr? Handelt es sich um einen subtilen kontinuierlichen Verlust an Freiwilligkeit oder um eine klare Grenze?

Sind Spiele wirklich immer abgegrenzt?

Huizinga hatte vor allem Regelspiele im Sinn, und diese sind in der Tat in Ort und Zeit abgegrenzt. Schon in den Anleitungen werden die Spielvorbereitung, der Spielbeginn, die möglichen Operationen und das Spielende exakt beschrieben und sind damit Teil des Regelsystems. Ganz anders ist das aber beispielsweise bei Computerspielen, die weder in Ort noch Zeit begrenzt sind, sondern unter Umständen sogar dann weiterlaufen, wenn die Spielenden nicht anwesend sind. Ähnliches gilt für die von Huizinga selbst angeführten institutionalisierten Spiele wie dem wirtschaftlichen Wettbewerb oder der Rechtsprechung, die ein Eigenleben zu führen scheinen, das unabhängig von Beginn und Ende des Spiels ist. Ein extremes Beispiel für solche niemals endenden Spiele sind Sprachspiele: Die Sprache selbst bringt sich als Spiel immer wieder selbst hervor, mit teilweise konstanten, teilweise sich ändernden Regeln. Auch die Spielsucht widerspricht wiederum dem Kriterium der Abgegrenztheit, denn sie ist ja gerade dadurch definiert, dass ein Kontrollverlust statt-

findet und sich die Spielaktivität in alle Lebensbereiche hinein ausbreitet und diese verdrängt. Entweder hört die Aktivität also irgendwann auf, ein Spiel zu sein, oder das Kriterium ist nicht so gültig, wie wir es gerne hätten.

Haben Spiele immer ein bindendes Regelsystem?

Viele Spiele kommen völlig ohne Regeln aus, etwa die Konstruktionsspiele im Sandkasten oder Baukästen. Es reicht aus, die entsprechenden Spielmaterialien zur Verfügung zu stellen, und schon wird mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Spiel beginnen. Lege einen Luftballon in einen Raum mit Menschen, und sie werden innerhalb weniger Sekunden zu spielen beginnen, ohne sich vorher auf Regeln zu einigen. Zumindest, was die formalen Regeln angeht, muss man die Frage also verneinen. Andererseits gibt es natürlich Regeln, die nicht formal sind und daher nicht explizit kommuniziert werden müssen. Das dürfte bei sehr vielen sozialen Spielen der Fall sein, auch bei Sprachspielen, die eben nicht mit einem Grammatikbuch daherkommen, sondern sich auf die Tiefenstruktur der Sprache verlassen können. Nicht-formalisierte Regeln können auch nicht im selben Sinn gebrochen und sanktioniert werden. Sie sind eher weich, können gedehnt werden und verändern sich während des Spiels. Das Improvisationstheater bietet eine Fülle solcher weichen Regeln an, die man auch als Haltungen oder Mindset bezeichnen kann. Ein festes Regelsystem würde diese Spiele geradezu zum Erliegen bringen.

Bieten Spiele immer Freude und Spannung?

Spannung ist das einzige Merkmal, zu dem mir kein Gegenbeispiel einfällt, sodass ich vermute, dass sie in jedem Spiel vorhanden sein muss und damit konstitutiv für das Spielen ist. Natürlich gibt es auch langsame und meditative Spiele wie Patienzen oder Puzzles, aber auch in diesen ist eine gewisse Dramaturgie und Spannung nicht wegzudenken. Aber auch wenn Spannung konstitutiv für das Spielen ist, bleibt die Frage, was Spannung eigentlich ist und von was sie abhängt. Für einen Menschen, der darauf gewettet hat, dass die Sonne nicht mehr aufgehen wird, ist der nächste Sonnenaufgang vermutlich etwas anderes als für den Rest der Menschheit. Wie steht es mit dem Kriterium der Freude? Es ist meiner Meinung nach etwas, was wir in Spielen suchen, das aber phasenweise völlig verloren gehen kann, etwa wenn es für uns nicht gut läuft, wenn das Spielziel in weite Ferne rückt, wenn sich Mitspielende gegen uns verbünden, wenn uns die zunehmende Komplexität überfordert und wir uns dumm fühlen, wenn unser Einsatz verloren geht. Computerspiele bieten eine Fülle von Beispielen, wo es zwar um Spannung geht, aber nicht zwingend um Freude, denn sie bestehen zu einem überwiegenden Teil daraus, dass die Spielfigur scheitert und ›stirbt‹. Spannung scheint das Kriterium der Freude zeitweise auszulöschen.

Bieten Spiele immer eine Andersartigkeit im Kontrast zum gewöhnlichen Leben?

Das ist schwer zu sagen, solange wir nicht genau wissen, worin diese Andersartigkeit eigentlich besteht. Ist sie ein subjektives oder ein objektives Kriterium? Eventuell reicht es schon, eine Handlung als Spiel zu framen, um die Erfahrung komplett zu verändern. Wir können uns an eine Straßenkreuzung setzen und das Geschehen als Theaterspiel wahrnehmen, wir können in einer langweiligen Sitzung innerlich darauf wetten, wer als Nächstes ein bestimmtes Buzzword benutzen wird, wir können im Kopf Schach spielen, ohne dass es jemand merkt. Spiele sind daher auf vielfältigste Weise im alltäglichen Leben integriert, viele Spiele sind von diesem nicht zu unterscheiden – oder nur durch eine Rekonstruktion des subjektiven Empfindens.

Das revidierte klassische Modell

Huizingas klassische Auffassung von Spiel wurde im Lauf der Jahre daher immer weiter ausdifferenziert und revidiert. Bekannt geworden ist das Modell des Spielesorschers Jesper Juul (Juul 2005). Juul kommt aus dem Gamedesign, und das schlägt sich in seinem Modell deutlich nieder, etwa in der Forderung nach quantifizierbaren Ergebnissen, die außerhalb des Computerspiels wohl nur in seltenen Fällen realisiert werden können. Laut Juul sind die folgenden Kriterien im Modell notwendig und hinreichend, das heißt, wenn diese Kriterien vorhanden sind, beginnt automatisch ein Spiel. Er identifiziert sechs Kriterien als Erweiterung des klassischen Modells, basierend auf einem Destillat bisheriger Definitionen:

1. formales Regelsystem
2. variable und quantifizierbare Ergebnisse
3. unterschiedliche Werte der Ergebnisse
4. Spieleranstrengung, um das Ergebnis zu beeinflussen
5. emotionales Attachment zum Ergebnis
6. verhandelbare Konsequenzen

Dass ein formales Regelsystem nicht in allen Spielen existiert, wurde oben schon bemerkt. Aber wie sieht es mit den anderen Kriterien aus? Sind sie wirklich notwendig und hinreichend für das Entstehen eines Spiels?

Haben Spiele immer variable und quantifizierbare Ergebnisse?

Natürlich sind alle Phänomene irgendwie quantifizierbar, beim Spiel geht es aber um eine spezifische Quantifizierung, nämlich um die Entfernung zum Spielziel. Nur wenn diese Entfernung bei jedem Zug entweder ab- oder zunimmt, kann ein

Zug als ›erfolgreich‹ oder ›nicht erfolgreich‹ verstanden und erlebt werden. Bei Computerspielen ist diese Quantifizierung möglich, indem irgendeine Art von Score erhoben wird, ebenso beim Sport, aber in vielen anderen Fällen ist es schwierig, insbesondere natürlich dann, wenn das Spielziel gar nicht spezifisch ausformuliert ist. Die Quantifizierung steht im Widerspruch zu einer anderen Annahme, nämlich der, dass das Spiel seinen Zweck in sich selbst trägt, dass die Entfernung zum Spielziel also oft gar nicht entscheidend für das Involvement oder emotionale Attachment ist.

Gibt es immer ein emotionales Attachment zum Ergebnis?

Was bei Huizinga das Erleben von Spannung und Freude ist, ist bei Juul das emotionale Attachment, und das bedeutet einen konzeptionellen Fortschritt, weil dieses Kriterium auch Raum für die Möglichkeit eines negativen Attachments bietet, wie dies beispielsweise in der Spielsucht anzunehmen ist. Ein emotionales Attachment kann daher mit negativen Emotionen verbunden sein, auch wenn das zunächst kontraintuitiv erscheint. Dieser Gedanke einer ambivalenten emotionalen Gebundenheit im Spiel wird für die Überlegungen in diesem Buch wichtig bleiben. Im Folgenden werde ich statt ›emotionalem Attachment‹ den Begriff ›Involvement‹ verwenden, der sich im Gamedesign durchgesetzt hat. Dennoch bleibt ein Fragezeichen: Bezieht sich das emotionale Attachment wirklich auf das Ergebnis, also den Spielabschluss? Ist hier nicht ebenfalls ein Widerspruch zur Annahme der Zweckfreiheit, dass Spiele also um ihrer selbst willen gespielt werden und die Freude im Spielen selbst liegt, nicht im Ergebnis?

Sind die Konsequenzen immer aushandelbar?

Juuls Modell bietet insbesondere für die Frage nach der Konsequenzhaftigkeit von Spielen eine neue Lösung an. Spiele sind hierbei nicht mehr grundsätzlich als frei von Konsequenzen für das Alltagsleben gedacht, vielmehr werden diese Konsequenzen zwischen den Spielenden ausgehandelt und sind damit nicht im Spiel selbst eingeschrieben. Dies ist ein zentraler Punkt, weil er den Zusammenhang von Spiel und Wirklichkeit neu definiert. Erweiterte Regeln und Verabredungen können die Konsequenzen des Spiels steigern oder abmildern. Die Spielenden einigen sich dabei im Vorfeld auf die Konsequenzen des Gewinnens und Verlierens, es entsteht sozusagen ein Vertrag, der dann nach Ende des Spiels eingelöst werden kann. Dies setzt ein gewisses Vertrauen in die Ehrlichkeit und Verbindlichkeit der Spielenden voraus, und es gehört zur Ethik des Spielens, vorab getroffene Verabredungen über Konsequenzen einzuhalten: »Spielschulden sind Ehrensulden«. Die Verhandelbarkeit von Konsequenzen halte ich für konstitutiv und würde sogar noch weiter gehen als Juul: Sie kann zu einem eigenen Spiel werden, einem sekundären Spiel, sodass um

das Spiel herum ein zweites Spiel entsteht, das sich dem Aushandeln der Konsequenzen widmet. Darauf werde ich insbesondere in Kapitel 4 näher eingehen.

Juuls revidiertes Modell bedeutet zwar eine Reduktion der inneren Widersprüche des klassischen Modells, aber es erfasst genau wie jenes nur einen Teilbereich des Spiels, nämlich den des Regelspiels. Es offenbart darin seine Herkunft aus dem Bereich des Gamedesigns, wo ein Regelsystem aufgrund der Computerbasierung unabdingbar ist (denn letztendlich sind Algorithmen eben nichts anderes als Regeln). Für Gamedesigner mag diese Perspektive ausreichen, aber als generelle Beschreibung des Spiels ist sie unzureichend. Es muss vielmehr ein ziemlich großer Bereich von Spielen angenommen werden, die in einem Zwischenbereich zwischen Regelspiel und Nichtspiel liegen. Für den Bereich des Theaters ist dieser Zwischenbereich sogar deutlich relevanter als der Bereich des Regelspiels.

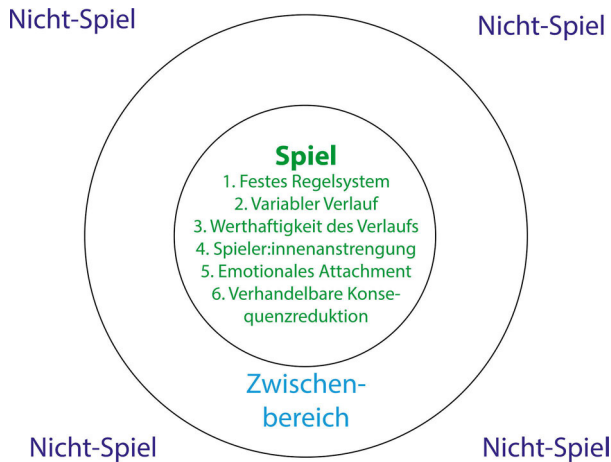


Abb. 1: *Spiel, Nicht-Spiel und Zwischenbereich*

Meiner Meinung nach ist das Problem hier, dass man möglicherweise notwendige Bedingungen für das Spiel definieren kann, *jedoch keine hinreichenden*. Man kann die Regeln eines Spiels anwenden, ohne dass ein Spiel entsteht. Es muss noch etwas anderes in Gang kommen, damit ein wirkliches Involvement entsteht. Es handelt sich hier um einen psychologischen Vorgang des Hineingezogenwerdens oder Einsteigens in das Spiel. Das zeigt sich zum Beispiel auch in dem Phänomen, dass Spiele irgendwann langweilig werden und ›ausgespielt‹ sind. Das Phänomen der ausgespielten Spiele zeigt, dass ein und dieselbe Anordnung einmal ein Spiel sein kann, ein anderes Mal nur dumpfe Pflichterfüllung. Entsprechend können Spiele

auch niemals als Regelsysteme umfassend beschrieben werden. Man könnte sonst zwei Computer gegeneinander ›spielen‹ lassen. Es ist aber ziemlich klar, dass dabei etwas Entscheidendes fehlen würde.

1.2 Heimliche Annahmen: Was ist primär?

Im Grunde verfolgt das klassische Modell eine Sicht aufs Spiel, die ich hier als ›westlich-konservativ‹ bezeichnen möchte. Sie sieht das Spiel eingebettet in eine Welt des Ernstes, wo es eine Ausnahmesituation darstellt. Spiel wird dann als Gestalt sichtbar vor einem Hintergrund des Nichtspiels. Was aber, wenn diese Grundannahme nicht stimmt? Zwei konträre Sichtweisen sind möglich.

Das westliche Alltagsverständnis von Spiel sieht dieses gern als einen abgegrenzten Unterbereich des Lebens, und dies entspräche auch Huizingas oben angeführter Definition. Man kann sich dieses Konzept von Spiel vorstellen als eine in Raum und Zeit abgegrenzte Gestalt vor einem Hintergrund von Nichtspiel:

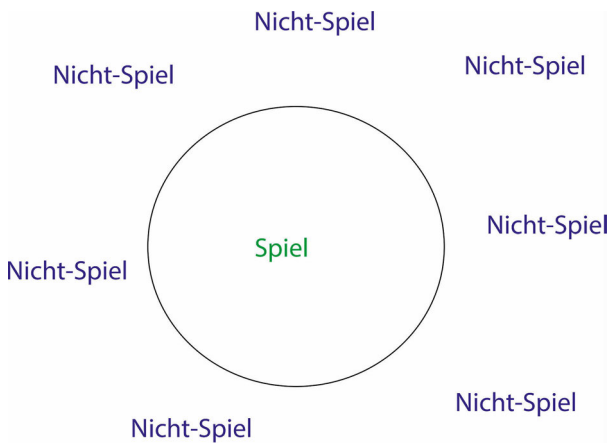


Abb. 2: Westliche Vorstellung von Spiel und Nicht-Spiel

Wenn dies so ist, liegt der Fokus auf der Frage, wie die Grenzen hergestellt werden, wodurch wir also etwas als ›Dies ist Spiel‹ markieren. Der kommunikationswissenschaftliche Ansatz von Gregory Bateson untersucht genau diese Grenze. Auch die Spielforschung nimmt mit dem Konzept des Magic Circle ein Inneres und ein Äu-

ßeres von Spielen an und fokussiert auf diejenigen Prozesse, die diesen Zirkel herstellen und die einen Übergang von außen nach innen und umgekehrt ermöglichen.

Etwas weniger gewohnt (für Bewohner:innen des westlichen Kulturkreises) ist die Betrachtung des Spiels als Normalität, vor welchem der Bereich des Nichtspiels erst noch erzeugt werden muss. Eine solche Auffassung findet sich beispielsweise im Konzept des kosmischen Spiels Lila im indischen Weltverständnis. Demnach ist die Welt primär ein Spiel der Götter, der Mensch kann diese Wahrheit aber nur schwer verstehen und noch schwerer akzeptieren. Man kann sich diesem Ansatz vielleicht besser annähern, wenn man sich klarmacht, dass wir als Kinder die Welt zuerst als Spiel erfahren, während wir die Notwendigkeit von Konzepten wie ›Ernst‹ und ›Arbeit‹ erst mühsam lernen müssen. Im Leben des Einzelnen gehen viele Jahre des Spielens dem Eintritt in den ›Ernst des Lebens‹ voraus. Dieser muss mühsam erlernt, oft genug auch gewaltsam in die Kinder hineingeprügelt werden. Spricht dies nicht dafür, Spiel als primäre Kategorie anzunehmen, die vor allem anderen steht und den Ernst oder die Wirklichkeit nicht als Vorbedingung benötigt?¹

Die Umkehrung sieht Spiel daher als Hintergrund, vor dem das Nichtspiel als Illusion oder soziales Konstrukt erzeugt wird:

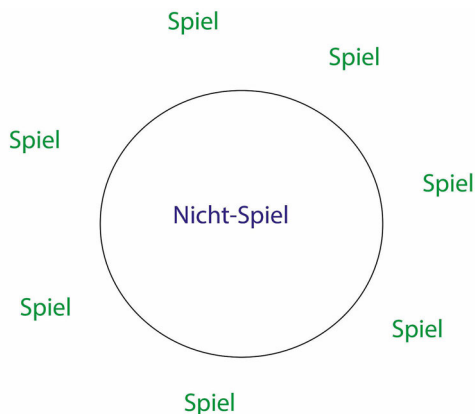


Abb. 3: Umkehrung von Spiel und Nicht-Spiel

1 Eine ähnliche Argumentation verwendet übrigens auch Huizinga, indem er konstatiert: »Den Ernst kann man leugnen, das Spiel nicht.« (Huizinga 1991, 11) Spiel ist demnach eine konkrete und primäre Erfahrung, während Ernst und Normalität abstrakt und sekundär sind. Huizingas These vom Ursprung der Kultur im Spiel führt denn auch zu einem universellen Anspruch von Spiel: Es kann keine Unterkategorie von Kultur sein, wenn es gleichzeitig der Ursprung der Kultur ist.

Folgt man diesem Modell, dann geht es nicht mehr darum, wie wir den Bereich Spiel erzeugen und markieren, sondern ganz im Gegenteil, wie wir den Bereich Nichtspiel erzeugen und markieren, also die Konzepte von Ernst und Arbeit usw. Offensichtlich werden diese Bereiche durch Prozesse der Disziplinierung hergestellt, sind also gesellschaftliche Konstrukte und entsprechen der menschlichen Natur nur wenig. Der Respekt vor Regeln wird uns anezogen. Hinzu kommt, dass noch durch jeden Ernst das Spielhafte hindurchschimmert und droht, ihn lächerlich zu machen, weshalb das Durchbrechen des Spiels immerzu aktiv unterdrückt werden muss. Im Entstehen von Kulturen ist das Nichtspiel also möglicherweise nicht der Ausgangspunkt, sondern ein mühsam erzeugtes und durch Disziplinierung aufrechterhaltenes Konstrukt.

Es wäre schön, wenigstens in der elementaren Frage, was Hintergrund und was Vordergrund ist, eine klare Aussage treffen zu können, aber selbst dies ist meiner Meinung nach nicht möglich. Spiel und Nichtspiel sind oft im selben Phänomen gleichzeitig vorhanden. Man kann sie lediglich künstlich trennen, und damit meine ich: durch die Kunst.

1.3 Kapitulation vor der Definition

Der Versuch, Spiel allgemeingültig zu definieren, gleicht dem Versuch, sich mit einer zu kleinen Decke zuzudecken: Irgendein Teil ragt immer heraus. Wenn jede Definition von Spiel sofort ein »Ja, aber« hervorbringt, macht es daher vielleicht Sinn, die Koexistenz von Gegensätzen im Spiel radikal zu bejahen und sogar zum Prinzip zu machen. Einen solchen Weg schlugen die Philosophen Stefan Berg und Hartmut von Sass vor und nehmen dies zum Anlass, Spiel dann lieber gleich über die darin liegenden Spannungsverhältnisse zu definieren (Sass and Berg 2014, 14–30). Sie identifizieren fünf für das Spiel konstituierende Spannungsfelder:

1. *Freiwilligkeit und Verpflichtung*: Bis auf wenige Ausnahmen (Profifußballer!) ist der Eintritt ins Spiel freiwillig, aber gleichzeitig verbunden mit einer Unterwerfung unter die Regeln des Spiels. Es ist also ein freiwilliger Verzicht auf Autonomie und Handlungsfreiheit. Die Spielenden können zwar die Regeln brechen, gelten dann aber als Spielverderber, ein sozial unerwünschtes Etikett.
2. *Regelhaftigkeit und Offenheit*: Das Spiel wird charakterisiert durch das ihm zugrunde liegende Regelsystem, das alle möglichen Operationen sowie Anfang und Ende des Spiels festlegt. Darüber hinaus gibt es aber eine prinzipielle Offenheit des Spiels, indem jede Partie anders ablaufen kann. Dies geschieht über Entscheidungsräume der Spielenden und durch den Einsatz von Zufall.
3. *Reproduktion und Variation*: Jeder Spielverlauf ist eine Reproduktion des Spieles, aufgrund seiner prinzipiellen Offenheit aber niemals eine Kopie, denn jeder Ver-

lauf kann und soll unterschiedlich sein. Das Spiel behält daher ein Moment der Ungewissheit.

4. *Separierung und Beziehung*: Ein Spiel setzt sich vom Nichtspiel ab bzw. wird als Spiel markiert, es existiert damit eine Grenze, ein Innen und Außen des Spiels, wobei innen die Regeln gelten. Gleichzeitig ist das Spiel nicht hermetisch geschlossen, wie von Huizinga angenommen, sondern steht in einer Austauschbeziehung zum Nichtspiel. Berg und Sass führen als Beispiel an, dass die Spielenden durchaus eigene Interessen in das Spiel einbringen und umgekehrt spielerische Erfahrungen und Konsequenzen in die äußere Welt tragen.
5. *Müßiggang und Ernst*: Spiel kann durchaus mit einer gewissen Verbissenheit betrieben werden, sogar mit mehr Verbissenheit als das echte Leben. Spiel kann für die Spielenden sehr ernst sein, und es nötigt ihnen durch die Regeln eine gewisse Disziplin ab, insbesondere natürlich Konkurrenzspiele, bei denen es um Sieg oder Niederlage geht. Trotzdem existiert im Spiel ein Moment des Müßiggangs, des Überschusses an Zeit und Energie, ein Moment des Luxus und des Überflüssigen, sogar bei Berufsspieler:innen, wie Berg und Sass mutmaßen.

Diese dialektische Art der Definition kann das Widersprüchliche des Spiels zwar erfassen, aber sie ist gerade deshalb im Grunde genommen eine Kapitulation vor dem Versuch einer Definition. Diesen Punkt erreichte schon vor 60 Jahren der Philosoph Ludwig Wittgenstein, der nach langer Auseinandersetzung schließlich vor der Vielgestaltigkeit des Spiels kapitulierte und eine andere Herangehensweise vorschlug, der ich im nächsten Kapitel folge, nämlich die Suche nach Spielefamilien.

1.4 Familien von Spielen

Es gibt also gute Gründe anzunehmen, dass es keine Definition von Spiel geben kann. Wittgenstein schlug daher vor, auf eine Definition von Spielen zu verzichten und stattdessen die Ähnlichkeiten von Spielen herauszuarbeiten. Er sei hier ausführlich zitiert, denn der Gedanke scheint mir fundamental:

»Betrachte z.B. einmal die Vorgänge, die wir ›Spiele‹ nennen. Ich meine Brettspiele, Kartenspiele, Ballspiele, Kampfspiele usw. Was ist allen diesen gemeinsam? – Sag nicht: ›Es muß ihnen etwas gemeinsam sein, sonst hießen sie nicht ›Spiele‹ – sondern schau, ob ihnen allen etwas gemeinsam ist. – Denn wenn du sie anschaut, wirst du zwar nicht etwas sehen, was allen gemeinsam wäre, aber du wirst Ähnlichkeiten, Verwandtschaften, sehen, und zwar eine ganze Reihe. Wie gesagt: denk nicht, sondern schau! – Schau z.B. die Brettspiele an, mit ihren mannigfachen Verwandtschaften. Nun geh zu den Kartenspielen über: hier findest du viele Entsprechungen mit jener ersten Klasse, aber viele gemeinsame Züge ver-

schwinden, andere treten auf. Wenn wir nun zu den Ballspielen übergehen, so bleibt manches Gemeinsame erhalten, aber vieles geht verloren. – Sind sie alle ›unterhaltend‹? Vergleiche Schach mit dem Mühlfahren. Oder gibt es überall ein Gewinnen und Verlieren, oder eine Konkurrenz der Spielenden? Denk an die Patienzen. In den Ballspielen gibt es Gewinnen und Verlieren; aber wenn ein Kind den Ball an die Wand wirft und wieder auffängt, so ist dieser Zug verschwunden. Schau, welche Rolle Geschick und Glück spielen. Und wie verschieden ist Geschick im Schachspiel und Geschick im Tennisspiel. Denk nun an die Reigenspiele: Hier ist das Element der Unterhaltung, aber wie viele der anderen Charakterzüge sind verschwunden! Und so können wir durch die vielen, vielen anderen Gruppen von Spielen gehen. Ähnlichkeiten auftauchen und verschwinden sehen. Und das Ergebnis dieser Betrachtung lautet nun: Wir sehen ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten, die einander übergreifen und kreuzen. Ähnlichkeiten im Großen und Kleinen.« (Wittgenstein 1998, § 66)

Folgt man diesem Weg, so kann man auf Definitionen verzichten, die immer mit Kriterien arbeiten müssen, und landet stattdessen bei einem relationalen Verständnis, in welchem die Beziehungen zwischen den Elementen wichtiger sind als deren inhaltliche Definition. »You shall know them by the company they keep.« Schaut man in der Geschichte zurück, dann zeigen sich entsprechende Versuche schon früh in den Spielsammlungen der vergangenen Jahrhunderte, die immer wieder neu versuchten, Homologien oder Familienähnlichkeiten und damit verschiedene Sortierungen von Spielen herzustellen. Einen solchen Weg wählen ab dem 18. Jahrhundert fast alle Spielforschenden, indem sie ihre gesammelten Spiele in Gruppen einteilen. Die Kriterien der Gruppenbildung ändern sich durch die Zeiten hindurch und sind vielsagend. Im Folgenden werde ich die verschiedenen Zugänge anhand ihrer Clusterbildungen nachvollziehen, die Kategorien und Cluster, in denen die Spiele einsortiert werden, vermitteln dabei einen Eindruck dessen, was der jeweiligen Richtung wichtig war.

1.4.1 Pädagogisch-moralischer Zugang

Man kann sagen, dass die Reflexion über Spiele eng mit dem Humanismus verbunden ist und erst mit diesem, also etwa ab 1500, ein eigenes Thema wurde. Kinder wurden nicht mehr einfach als kleine Erwachsene betrachtet, sondern in ihrem spezifischen Spielverhalten beobachtet und quasi ›entdeckt‹. Ein herausragendes Beispiel dafür ist das Bild *Children's Games* von Pieter Bruegel dem Älteren, das 1560 in den Niederlanden entstand. Es zeigt mehr als 200 Kinder in über 80 Spielen (!) und kann daher selbst als eine Art gemalte Spielesammlung verstanden werden. Viele der gezeigten Spiele werden heute noch gespielt. Gleichzeitig ist das Bild selbst eine Art Spiel, ähnlich wie die ›Wimmelbilder‹, in denen Kinder nach und nach ganze Welten voller Details erforschen können.

Im Zuge der Aufklärung und nach der Französischen Revolution wurde dieser Strang stärker, und es gab international eine Welle von Pädagogen, die Spiele sammelten, beschrieben und nach ihrem ›moralischen Wert‹ einteilten. Einer der ersten entsprechenden Spieltheoretiker war Johann Christoph Friedrich GutsMuths (1759–1839), ein deutscher Pädagoge, der eine Erziehungsanstalt in Schnepfenthal bei Gotha leitete. Im Jahre 1796, also sieben Jahre nach dem epochalen Umbruch der Französischen Revolution, legte er die Sammlung »Spiele zur Uebung und Erholung des Körpers und des Geistes« vor (GutsMuths 1893). Spielen war für GutsMuths ganz einfach das absichtsvolle Vertreiben von Langeweile. Und weil seine Epoche die Langeweile als eine Bedrohung der Gesundheit von Einzelnem und Volk betrachtete, ja sogar als eine Krankheit, die insbesondere die Jugend befiel, war das Spiel das entsprechende Gegenmittel:

»Langeweile ist eins der drückendsten Uebel; sie machte, wie manche Krankheit, aus dem Patienten ein unleidliches Geschöpf. Die Jugend, welche in der Vergangenheit noch wenig Stoff zu Unterhaltung findet, in die Zukunft wenig oder gar nicht hinaus blickt, sondern fast immer nur für den gegenwärtigen Augenblick empfindet, denkt und handelt, leidet auch öfter und gewöhnlicher an dieser Krankheit, als der gebildete Mann.« (GutsMuths 1893, 25)

Es ist daher eine wichtige erzieherische Aufgabe, keine Langeweile aufkommen zu lassen. Dieser simple Ausgangspunkt für das Spielen ist deswegen interessant, weil er von Spielen im Prinzip keine pädagogischen oder sonstigen Effekte erwartet, außer eben die Langeweile zu vertreiben. Darin liegt bereits ihr ganzer pädagogischer Zweck, denn die Langeweile als Einfallstor für alle möglichen Übel wurde ja abgewehrt.

In seinem Buch sortiert GutsMuths Spiele in zwei distinkte Klassen, nämlich »Bewegungsspiele« und »Ruhespiele«.

»Erste Klasse: Bewegungsspiele. Ballspiele, Kugelspiele, Kegelspiele, Scheibenspiele, Pfahl-, Ring- und andere Spiele, Winterspiele, Ringelspiele, Nachahmungsspiele, Blindlingsspiele, Lauf- und Haschespiele, Nachtspiele, Spiele mit Wechseln der Plätze, Hinkspiele, Ziehspiele, Spiele zur Erregung des darstellenden Witzes.« (GutsMuths 1893, V–VII)

»Zweite Klasse: Ruhespiele. Spiele zur Schärfung der Beobachtung und der sinnlichen Beurtheilung, Spiele zur Förderung der Aufmerksamkeit, Spiele zur Stärkung des Gedächtnisses, Spiele zur Erregung der Fantasie und des Witzes, Spiele zur Bildung des Geschmackes, Spiele zur Bethätigung und Entfaltung des reiferen Verstandes.« (GutsMuths 1893, VII–IX)

Die Spiele werden also dahingehend sortiert, ob sie mehr den Körper involvieren oder mehr den Geist der Spielenden ansprechen, und man spürt in dieser Einteilung das duale Menschenbild der Aufklärung mit der Trennung von Geist und Körper. Beide Aspekte des Menschen, Physis und Psyche, müssen zusammenwirken und sollen durch das Spiel vor Langeweile und Unterforderung geschützt werden. Spiele haben nach dieser Auffassung die Eigenschaft, einen Ausgleich zu schaffen zwischen Anspannung und Erholung. Als Teil der Reformpädagogik bleibt dieser Gedanke einer Ausbalancierung und Ganzheitlichkeit durch das Spielen erhalten. Spiel wirkt damit der Fragmentierung durch Gesellschaft und Wirtschaft entgegen und wird später auch gegen Ausbeutung und Entfremdung in Stellung gebracht.

Der Versuch einer pädagogischen Nutzbarmachung von Spiel zieht vielfach eine Bewertung in ›pädagogisch wertvoll‹ und ›pädagogisch wertlos‹ nach sich, so auch bei GutsMuths.

»Nach dem Obigen läßt sich der moralische Werth der Spiele an sich selbst im Allgemeinen nun leicht bestimmen. Er richtet sich nach der Natur des Affektes, der zur Spannung unserer Thätigkeit hineingezogen wird. Je unschuldiger dieser ist, desto unschuldiger ist das Spiel.« (GutsMuths 1893, 18)

Es gibt demnach besonders wertvolle, weil besonders unschuldige Spiele. Im Umkehrschluss gibt es aber eben auch wertlose oder sogar gefährliche Spiele. GutsMuths sieht als solche insbesondere die Glücksspiele an:

»Auf Hasardspiele paßt diese Definition nicht; sie sind die Kette, an welcher der Zufall den Spieler nach Belieben an der Nase herumführt, indem er ihn mit der Geißel der Affekte bald streichelt, bald züchtigt.« (GutsMuths 1893, 18)

»[Ü]berlassen wir uns blos dem Zufalle, der uns durch [unseren eigenen Affekte] geißelt und das Spiel dadurch pikant wie Brennnessel macht, so entstehen die Hasardspiele, die schlechtesten von allen unmoralischen.« (GutsMuths 1893, 18 und 19)

Für GutsMuths ist es, ganz im Verständnis seiner Zeit, vor allem die affektive Reizung durch das Spiel, die ihm eine Unterscheidung zwischen gutem und schlechtem Spiel erlaubt. Da er aber gleichzeitig entschlossen ist, Spiele grundsätzlich positiv zu verstehen, entscheidet er sich am Ende, Glücksspiele einfach aus der Definition von Spiel auszuschließen. Ähnliches wird später auch Huizinga passieren: In seinem Bestreben, Spiel als eine positive Kraft darzustellen, schließt er insbesondere das Profispielertum aus seinen Überlegungen aus, weil es seinen Grundannahmen der Freiwilligkeit und Zweckfreiheit des Spiels widerspricht.

In dieser Tradition wurde immer wieder versucht, Spiel als wertvoll zu beschreiben, als erzieherisch, volkspädagogisch, politisch nützlich oder gar als kulturbildend. Es entstanden Positionen, die das Spiel stark idealisierten, immer um den Preis, dass bestimmte Formen von Spiel ausgeklammert werden mussten: Alles, was am Spiel dunkel und zwielichtig war, wurde nach außen projiziert und dem Nichtspiel zugeschrieben. Umgekehrt wurde alles, was zum jeweiligen Zeitpunkt positiv konnotiert war, in den Spielbegriff hineingezogen. Spiel stand damit als hell, unschuldig und frei vor einem dunklen Hintergrund aus ernst, langweilig, mechanisch. In der Reformpädagogik ist diese polarisierende Sichtweise im Prinzip bis heute stark vertreten.

Dieser »gereinigte« Spielbegriff leidet aber unter seiner selbstgewählten Harmlosigkeit, weil die dunkle Seite der Spiele ausgeblendet werden muss. Erfolgreiche Spiele sind jedoch oft Spiele mit dem Feuer, sie enthalten ein Risiko der Entgleisung. Es fällt bis heute schwer, diese pädagogisch bewertende Wahrnehmung von Spiel abzulegen, weil man sich erst zu einer Perspektive durcharbeiten muss, aus welcher heraus Spiel weder gut noch schlecht ist. Erst in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts wird ernsthaft versucht, das Phänomen des Spiels ganz zu erfassen und dabei auch die dunklen Seiten nicht auszublenden.

1.4.2 Biologistische Spieltheorien

Nach der Einführung von Darwins Evolutionstheorie in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts wechselte die Deutungshoheit über das Spiel von der Philosophie/Pädagogik zur Biologie. Kaum war die Evolutionstheorie in der Wissenschaft angekommen, wurde auch der Verhaltensbereich des Spielens unter diesem Aspekt untersucht, vor allem, weil er auf den ersten Blick keinen Beitrag zum Überleben des Einzelnen und der Spezies zu leisten schien und damit einen Widerspruch zur Evolutionstheorie bildete. Spiel kann aber kein überflüssiger Luxus sein, sonst wäre es längst verschwunden, es muss demnach eine biologische Funktion haben. Der Erste, der diesen Gedanken systematisch untersuchte, war der deutsche Philosoph und Psychologe Karl Groos. Er klammerte das menschliche Spiel zunächst aus, um Spiel als Verhaltenskategorie bei Tieren zu untersuchen. Seine Bücher »Die Spiele der Tiere« (1896) und »Die Spiele der Menschen« (1899) sind eine erstaunlich reichhaltige Lektüre, wurden immer wieder neu aufgelegt und sind bis heute ein wichtiger Bezugspunkt für Spielforschende. In den Fokus tritt hier die Frage, ob die Tiere ebenfalls spielen und wenn ja, ob sie dies in derselben Weise tun wie Menschen. Groos findet folgende Spiele im Tierreich:

- Jagdspiele
- Kampfspiele
- Baukünste

- Pflegespiele
 - Nachahmungsspiele und soziale Spiele
 - Neugier
 - Liebesspiele unter jungen Tieren
 - Bewerbung
 - Das Kokettieren der Weibchen
- (Groos 1896)

Aus biologischer Sicht ist das tierische Spiel damit als Einübung von für die Spezies wichtigen Verhaltensweisen zu sehen und damit evolutionär sinnvoll. Es ist ebenfalls sinnvoll, einen Spieltrieb anzunehmen, also eine Verankerung des Verhaltens Spiel in den Instinkten der jeweiligen Spezies.

Beim Menschen findet Groos ähnliche Spiele und unterscheidet Kampfspiele, Liebesspiele und Nachahmungsspiele. Nach seiner Auffassung sind sie im instinktiven Triebgeschehen fest verankert und sozusagen Teil unserer tierischen Natur, ganz entsprechend der Evolutionstheorie. Beim Menschen sieht Groos aber noch eine grundsätzliche weitere Dimension am Werk, das »spielerische Experimentieren«. Während Tiere sich durch Übungsspiele in vorgegebenen Verhaltensbereichen verbessern, verwenden Menschen Spiele erkenntnisgewinnend, indem sie ihre spezifischen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt experimentell ausweiten. Er unterscheidet dabei:

- Das Experimentieren mit intellektuellen Fähigkeiten
 - Das Experimentieren mit den Gefühlen
 - Das Experimentieren mit dem Willen
- (Groos 1899)

Menschliche Spiele sind grundsätzlich anders als tierische Spiele, weil sie die Qualität des Experimentierens enthalten und damit mehr sind als das bloße Einüben von nützlichen Verhaltensweisen. Menschliches Spielen ist also laut Groos nicht reproduktiv wie bei den Tieren, sondern plastisch und gesellschaftlich überformbar es hat eine forschende und schöpferische Qualität. Die psychischen Fähigkeiten des Menschen sollen entwickelt werden, sowohl die Vernunft als auch die Gefühle und der Wille. Er betont dabei den Einsatz der Fantasie, denn nur durch diese werden die menschlichen Spiele so vielfältig und plastisch, wie sie sind. Den Menschen als Spezies ist also nicht nur die Entwicklung bestimmter Handlungsoptionen wesentlich, sondern auch die Entwicklung der Imagination, der Fantasietätigkeit, und deswegen umfassen ihre Spiele auch immer eine fiktive Komponente.

Biologische Spieltheorien haben bis heute Schwierigkeiten, Spiel eindeutig von Nichtspiel zu unterscheiden, weil sie von außen auf das spielende Subjekt blicken. Wenn eine Katze eine Maus gefangen hat und sie nicht gleich tötet, sondern

immer wieder durch die Luft wirft, laufen lässt, wieder einfängt usw. – ›spielt‹ sie dann mit der Maus? Oder folgt sie lediglich einem instinktiven Automatismus, der nur von außen wie Spiel aussieht? Die Unterscheidung ist schwierig, da die äußeren Verhaltensweisen des Spiels genau dieselben sein können wie die des Nichtspiels. Ein sichtbares Merkmal könnte die Verschwendung von Energie sein, ein unökonomisches Verhalten, das Spiel klar von Nichtspiel trennt. Die Biologin Caroline Loizos verwendet diese Argumentation:

»Die grundlegende Ähnlichkeit [...] zwischen menschlichem und tierischem Spiel [...] liegt in der übertriebenen und unökonomischen Qualität der beteiligten motorischen Muster. Unabhängig von ihrer Motivation oder ihrem Endprodukt ist dies das, was alle spielerischen Aktivitäten gemeinsam haben; und es ist möglich, dass dies alles ist, was sie gemeinsam haben, da Ursache und Funktion von Spezies zu Spezies variieren könnten.« (Loizos 2016, 208) (Übersetzung GL)

Im Spielmodus ist Verhalten daher übertrieben und verschwenderisch, wodurch das Verhalten auch von außen als Spiel erkennbar ist, selbst wenn wir nicht sicher wissen, ob die Spielenden es selbst als Spiel erleben. Die Biologie liefert damit einen objektivierbaren Maßstab für Spiel, vorausgesetzt man weiß, wann ein Verhalten übertrieben und unökonomisch ist. Durch dieses Kriterium kann man Spiel und Nichtspiel von außen unterscheiden.

Auch der Übergang von Nichtspiel zu Spiel wurde von Biolog:innen untersucht. Sie fanden heraus, dass es oft eine Einladung zum Spiel gibt. Viele Tiere können die Botschaft ›Spiel mit mir!‹ an ihre Artgenossen senden, wobei diese Botschaften jeweils für die Spezies charakteristisch sind: Hunde strecken die Vorderbeine aus und wedeln aufgeregt mit dem Schwanz, Schimpansen haben einen speziellen Gesichtsausdruck, Open-Mouth-Face genannt, und neuseeländische Papageien verfügen über einen speziellen Spielruf, der andere Papageien dazu bringt zu spielen.

1.4.3 Reformpädagogik

Mit der Industrialisierung geriet der Humanismus in einen immer schärferen Widerspruch zwischen Rationalität/Rationalisierung und Spiel/Freizeit/Freiheit. Dies erforderte ab Ende des 19. Jahrhunderts eine Neujustierung der Begriffe, die besonders in der Reformpädagogik stattfand und die um Konzepte wie Ganzheitlichkeit und Selbst(-verwirklichung) kreist. Sie fordert damit die traditionelle Pädagogik einer Anpassung an die Normen der Gesellschaft heraus. Die seelische Entwicklung des Kindes, aber auch insgesamt die Gesundheit der Gesellschaft wurden nun verstanden in einer Balance von Arbeit und Spiel, Funktionieren und Selbstverwirklichung. Wer als Kind nicht spielen durfte, so die Behauptung, kann auch als Erwachsener nicht seelisch gesund werden. In diesem Kontext schafft Huizinga mit dem

Begriff des Homo ludens eine anthropologische Gegenposition zum Homo faber oder zum Homo oeconomicus, also dem Verständnis der Menschen als rein rechnende oder arbeitende Wesen.

Typisch für die zweite Welle der humanistischen Spielforschenden im 20. Jahrhundert ist Neva Boyd – und mit ihr entsteht auch eine Brücke zum Theater durch ihre Schülerin Viola Spolin, weshalb ich hier kurz ausführlicher auf sie eingehe. Boyd, eine Soziologin aus Chicago (1876–1963), sammelte soziale Spiele und entwarf eine Theorie des Spiels, die in der Pädagogik großen Einfluss hatte. Sie veröffentlichte mehrere Spielesammlungen, wobei auch Tänze, Gesänge, Theater und Sport bei ihr unter den Begriff des Spiels fallen (Boyd and Simon 1971). Boyd betrachtete Spiel als ein universelles Verhalten, das seinen Zweck in sich selbst trägt und auch bei Tieren beobachtet werden kann. Sie wird nicht müde zu betonen, dass die zentralen Werte des Spielens der Genuss und die Freude sind. Alle anderen Zwecke des Spiels, auch die pädagogischen, bleiben diesem Ziel untergeordnet und können es potenziell zerstören. Die Werte, um die es ihr geht, sind fragil: Spontaneität, Ganzheitlichkeit, Vitalität. Die herkömmliche Erziehung kritisiert Boyd, weil sie diese Werte nicht in den Mittelpunkt stellt:

»Die formale Erziehung hat sich in geringem Maße die Spieltätigkeit zunutze gemacht, hat aber in ihrem individualisierten und konkurrierenden System versäumt, die Spontaneität zu bewahren, die der Spieltätigkeit Lebendigkeit verleiht und sie zu Spiel und Kunst macht und damit dem Organismus als Ganzem Wert verleiht.« (Boyd and Simon 1971, 78) (Übersetzung GL)

Selbst da, wo die konventionelle Pädagogik das Spielen integriere, zerstöre sie also dessen wahren Wert durch die Überbetonung des Leistungsprinzips und des Gewinnens. Durch eine solche falsche Verwendung von Spiel hört dieses auf, überhaupt Spiel zu sein, das heißt, es verliert seine notwendigen Qualitäten. Spiel muss insbesondere spontan sein, um ganzheitlich zu wirken.

»Das vielleicht markanteste Merkmal des Spiels ist die gefühlsmäßige Wirkung auf den Organismus des Spielers als Ganzes. Spontaner Ausdruck des Gefühls ist das wesentliche Merkmal allen wahren Spiels, welche Form es auch immer annehmen mag. Relativ wenige Erwachsene spielen tatsächlich, aber eine Art Rest des freudigen Spiels, das ein Mensch in seiner Kindheit und Jugend erlebt hat, bleibt immer bei ihm und prägt das Leben wie nichts anderes. Ohne das Spiel in der Kindheit fehlt wahrscheinlich die ›Freude am Leben‹.« (Boyd and Simon 1971, 82) (Übersetzung GL)

Entscheidend für die Erfahrung von Freude und Ganzheitlichkeit ist, dass Spiele eine Art Urlaub vom Selbst ermöglichen, denn:

»Das Spiel zentriert das Interesse außerhalb des Selbst. Diese Fähigkeit, eine Rolle in einer Spielsituation zu erschaffen und gleichzeitig zu spielen, ist eine primitive Art, das beglückende Gefühl der Freiheit vom Selbst zu erleben.« (Boyd and Simon 1971, 85) (Übersetzung GL)

Im Deutschen gibt es für diese Erfahrung das schöne Wort der Selbstvergessenheit. Paradoxerweise wird das Individuum erst durch diese Erfahrung von Selbstvergessenheit im Spiel vollständig zum eigenen Selbst und kann der Fragmentierung etwas entgegensetzen, die in der modernen, technisierten Gesellschaft permanent droht. Das Kind entwickelt einen »spirit of play« (Boyd and Simon 1971, 110), eine Geisteshaltung, die es ihm ermöglicht, mit neuen Situationen ganzheitlich umzugehen und die eigenen Fähigkeiten vollständig zu aktivieren. Dies umfasst neben der Spontaneität auch körperliche Koordination und ästhetisches Empfinden. Im Spirit of Play entwickelt das Individuum unbewusst ein Verständnis des eigenen Selbst und des Gegenübers.

Spiele werden hier nicht mehr thematisch geordnet, obwohl Boyd die Bereiche »songs, dances, games, drama, sports, and various arts« (Boyd and Simon 1971, 74) unterscheidet. Vielmehr interessiert nun eine psychologische Komponente, die in ganz unterschiedlichen Verhaltensformen vorhanden sein kann oder eben nicht. Ein und dasselbe Verhalten kann daher Spiel sein oder Nichtspiel, je nachdem, ob ein Spirit of Play in den Spielenden vorhanden ist. Spirit of Play ist dabei keineswegs etwas, das automatisch entsteht, wenn ein Spiel vollzogen wird.

»Wenn der Spieler die Herausforderung der Spielsituation imaginativ zurückweist und sich geistig aus dem Spiel oder der Spielsituation zurückzieht, hört er auf zu spielen und unterhält nicht mehr die spontane imaginative physiologische Beteiligung, die das einzige Wesentliche der Funktion des Spirit of Play ist, auch wenn er weiterhin oberflächlich in Übereinstimmung mit den Regeln des Spiels oder der Aktivität handeln mag.« (Boyd and Simon 1971, 110) (Übersetzung GL)

Zum äußeren Vollzug des Spiels muss daher ein innerer Vollzug kommen, und zur alles entscheidenden Frage wird damit, welche psychologischen Operationen dazu führen, in den Spirit of Play zu treten. Boyd verwendet dafür das Verb »to project«, und die Fähigkeit, sich in das Spiel hineinzuprojizieren, wird damit zur zentralen psychologischen Voraussetzung des Spielens (Boyd and Simon 1971, 108). Ob Boyd den Begriff der Projektion aus der Psychoanalyse entlehnt oder ob sie ihn aus anderen Zusammenhängen importiert hat, lässt sich nicht sagen. Festhalten kann man aber, dass sie den Schwerpunkt zur Sortierung von Spielen weg von äußeren Spielstrukturen auf innere Spielhaltungen verschoben hat.

Boyd steht in einer Reihe von humanistischen Spieltheoretiker:innen, die dem Spiel eine zentrale Rolle in Verwirklichung des Menschseins zusprechen und es als

fragile und gleichzeitig für die Entwicklung unentbehrliche Sache charakterisieren. Aus dieser Position heraus muss das Spielen vor fremden Einflüssen geschützt werden, es muss pur bleiben, um seine eigentliche, menschenbildende Kraft zu entfalten. Geschieht dies nicht, kippt das Spiel in etwas Negatives. Während die humanistischen Spielkonzepte eine innere Verwandtschaft mit den pädagogisch-moralischen Ansätzen im Zuge der Aufklärung haben, kommt hier ein entscheidendes Moment hinzu, nämlich der Bezug zur Psychologie.

1.4.4 Entwicklungspsychologische Perspektive

Die frühen reformpädagogischen humanistischen Ansätze wurden und werden ergänzt durch die empirische Psychologie, die insbesondere im 20. Jahrhundert durch die konkrete Beobachtung von spielenden Kindern ihre Konzepte induktiv entwickelte, statt sie deduktiv in die Phänomene hineinzulesen. Man fokussierte dabei vor allem auf die Bedeutung von Spielen in der Entwicklung von Kindern. Ähnlich wie die evolutionstheoretischen Spieltheorien betrachtet die Entwicklungspsychologie die zeitliche Entwicklung des Spielens beim Kind als eine hierarchische Abfolge. Einfache Spiele werden von immer komplexeren Spielen abgelöst und liefern daher Rückschlüsse auf die Entwicklung spezifischer Fähigkeiten. In ihrer grundlegenden Arbeit widmete sich Mildred Parten Newhall in ihrer 1929 veröffentlichten Doktorarbeit der Beobachtung von spielenden Kindern (Parten 1929). Ihr fiel auf, dass Spiele ganz unterschiedliche Mitspielpositionen umfassten und dass diese altersabhängig waren. Kinder entwickeln sich dabei von Einzelspiel hin zu immer mehr sozialem und immer komplexer organisiertem Spiel. Sie unterschied sechs verschiedene Arten des Spiels:

1. *Unbeteiligtes Spiel – Unoccupied (play)*: Das Kind spielt nicht selbst, sondern beobachtet nur. Ein Kind kann dabei beispielsweise an einer Stelle stehen oder zufällige Bewegungen ausführen.
2. *Einzelspiel – Solitary (independent) play*: Das Kind ist allein und fokussiert sich auf seine Tätigkeit. Ein solches Kind ist uninteressiert an dem, was andere tun, oder es nimmt es nicht wahr. Häufiger bei jüngeren Kindern (Alter 2–3).
3. *Zuschauerspiel – Onlooker play (behavior)*: Das Kind schaut anderen beim Spielen zu, beteiligt sich aber nicht daran. Das Kind kann sich zum Beispiel an Gesprächen über das Spiel beteiligen, ohne selbst mitzuspielen.
4. *Nebeneinanderspiel – Parallel play (adjacent play, social coaction)*: Das Kind spielt getrennt von anderen, aber in deren Nähe, wobei es Handlungen nachahmt. Diese Art des Spiels wird als Übergangsstadium von einer sozial unreifen, einsamen und zuschauenden Art des Spiels zu einer sozial reiferen, assoziativen und kooperativen Art des Spiels angesehen.

5. *Zusammenspiel – Associative play*: Das Kind ist an den spielenden Personen interessiert, aber nicht daran, seine Aktivitäten mit diesen Personen zu koordinieren. Es gibt ein erhebliches Maß an Interaktion, aber die Aktivitäten sind nicht aufeinander abgestimmt.
6. *Gemeinschaftliches Spiel – Cooperative play*: Das Kind ist sowohl am eigentlichen Spiel als auch an den spielenden Personen interessiert. Es versteht deren verschiedene Rollen im Spiel und entwickelt ein Verständnis der eigenen Rolle im Team. Theater gilt als ein Musterbeispiel für gemeinschaftliches Spiel.

Theater ist bei Parten explizit aufgeführt als gemeinschaftliches Spiel, gleichzeitig taucht bei einer früheren Phase auch das Zuschauerspiel auf, das ja ebenfalls ein zentraler Bestandteil des theatralen Gefüges ist. Man kann sagen: Zuschauen kommt entwicklungspsychologisch vor Mitspielen. Es stellt eine einfachere Art des Spielens dar, die weniger Ansprüche an die sozialen und kognitiven Fähigkeiten stellt als das Spielen. Zuschauende sind, mit anderen Worten, in einem stärker regressiven Zustand als die Spielenden auf der Bühne. Dies scheint mir für das ganze Genre der performativen Spiele wesentlich, und ich werde in Kapitel 3 näher auf die daraus resultierende Dynamik eingehen.

Auch der Entwicklungspsychologe Jean Piaget hat sich ausführlich mit dem Phänomen Spiel beschäftigt; und seine Einteilung von Spiel anhand von Stufen war und ist besonders einflussreich (Piaget 2009).

1. *Sensumotorisches Spiel*: In den ersten zwei Lebensjahren hat das Kind vorrangig Freude an Körperbewegungen und Körpersensationen. Dabei sind zunächst die eigenen Körperteile die Objekte des Spiels, später zunehmend äußere Gegenstände.
2. *Informationsspiel/Explorationsspiel*: Das Kind erkundet spielerisch, was es mit Gegenständen machen kann, wie sie beschaffen sind und wie sie von innen aussehen.
3. *Konstruktionsspiele*: In diesen Spielen werden Objekte konstruiert, mit einfachen Materialien und manchmal mit einfachen Werkzeugen.
4. *Symbolspiel, Fiktionsspiel*: Das Kind deutet einen Gegenstand so um, dass er den eigenen Wünschen und Spielzielen entspricht. Neben Objekten können auch Personen und die eigene Person umgedeutet werden (Rollenspiel). Das Symbolspiel wird als die eigentliche kindliche Spielform betrachtet. Es erreicht einen Höhepunkt im Vorschulalter und nimmt dann wieder ab.
5. *Regelspiel*: Das Regelspiel definiert sich, wie der Name schon sagt, durch seine Regeln. Kinder sind etwa ab dem Schuleintritt in der Lage, Spiele als Regelsysteme zu verstehen, die Regeln anzuwenden und Regelverstöße zu erkennen. Von da an dominieren Regelspiele.

Sowohl die Sortierung von Parten als auch die von Piaget wurde *empirisch* entwickelt, das heißt tatsächlich aus der Beobachtung von spielenden Kindern. Sie zeigen insbesondere, dass die soziale Komponente des Spielens auf höheren Entwicklungsstufen zunimmt. Wir entwickeln uns also von Einzelspielenden zu Gruppenspielenden. Das, was oft generell als Spiel bezeichnet wird, nämlich das Regelspiel, erscheint in dieser Perspektive nur als die oberste Schicht, unter welcher ältere, weniger soziale und weniger regelgeleitete Spielformen verborgen sind. Das Regelspiel als Spiel schlechthin anzunehmen, ist demnach ein Fehler. Tatsächlich kommen die meisten frühkindlichen Spiele (genau wie die Spiele der Tiere) problemlos ohne explizite Regeln aus. Besonders deutlich wird dies an den Konstruktionsspielen, auf die ich hier kurz näher eingehe, weil sie eine gewisse innere Verwandtschaft zur Kunst besitzen.

Sandkastenspiele

Tatsächlich braucht man, wenn man einen Satz Bausteine auf den Boden kippt, keinerlei Gebrauchsanweisung hinzuzufügen. Das Spiel, Dinge aus Einzelteilen zu bauen, entwickelt sich von selbst. Kleinkinder können schon im Sandkasten spielen, lange bevor sie Regelspiele beherrschen. Sie graben Löcher und bauen Türme, und niemand muss ihnen sagen, was dabei geht und was nicht, weil das Material diese Bedingungen (Affordances) bereits in sich trägt. Die Möglichkeiten des Materials und die aktive Fantasie sind die einzigen Voraussetzungen für diese Art von Spiel.

Der Blick auf die weite Verbreitung von Konstruktionsspielen macht deutlich, dass Regelspiele tatsächlich eher die Ausnahme sind, während Konstruktionsspiele die eigentlichen artspezifischen Spiele der Menschen zu sein scheinen. Sie sind überall: von Lego und anderen Baukastensystemen über Puppenstuben bis hin zu Modelleisenbahnen und dem ganzen Universum der World Building Games, also solcher Spiele, deren Spielziel mehr im Aufbau einer Modellwelt liegt als in deren Bespielung. Dies gilt für digitale Spiele wie »Sims« ebenso wie für Literaturgattungen wie die Fantasyliteratur, die sich ganze Welten zusammenfantasieren.

World Building ist auch ein zentrales Motiv meiner eigenen Kunstform, des Improvisationstheaters, das innerhalb des Bühnendialogs das Wer/Wo/Was der Szene erfindet und durch weitere Schlussfolgerung die Gesetze der spezifischen, einmaligen Spielwelt erschließt, für die genau diese eine Improvisation geschaffen wird. Improvisationsspieler:innen arbeiten sich mit der Frage: »Wenn dies wahr ist – was ist dann außerdem noch wahr?« von einem fiktionalen Element zum nächsten, bis eine fiktive Welt entstanden ist. Oft ist das Zusammenbauen dieser Welt wichtiger als die darin ablaufende dramatische Geschichte und wird vom Publikum mit Stauen mitvollzogen, ohne dass darauf notwendigerweise ein guter Theaterdialog folgen müsste. Die Beschreibung des Improvisationstheaters als Konstruktionsspiel war eines der wichtigsten Ergebnisse meiner Doktorarbeit zu diesem Thema (Lösel 2013). Die meisten Spieltheoretiker:innen fokussieren zu sehr auf das Regelspiel. Es

widerspricht vielleicht dem regelhungrigen Denken von Akademiker:innen, sich ein Spiel vorzustellen, das keinen Regeln unterworfen ist. Dabei würde ein einfacher Blick in einen Sandkasten auf dem Spielplatz um die Ecke ausreichen.

Wenn wir die Kategorie der Konstruktionsspiele noch auf die Sprachspiele ausweiten, wird noch deutlicher, dass die Spiele des Menschen nicht auf Regelspiele begrenzt werden können. Ähnlich wie Legosteine besitzen Worte zwar bestimmte ›Affordances‹, die bestimmte Kombinationen wahrscheinlich machen, doch im Prinzip sind die Kombinationen der Sprache unendlich wandelbar, und die Regeln können kreativ gebrochen werden – etwa in der Poesie.

Die Regellosigkeit von Konstruktionsspielen ist faszinierend – und sie ist gleichzeitig ein Problem. Menschen verändern ihre Umwelt ständig, sie sind vermutlich biologisch darauf programmiert, dies zu tun, und zwar in wesentlich höherem Ausmaß, in dem dies andere Tiere tun. Sie bauen nach und nach ihre Umgebung nach ihren Vorstellungen um und tun dies unreflektiert und regellos, weshalb sie tatsächlich immer wieder ehrlich verblüfft sind, dass ihre Konstruktionstätigkeit zu unerträglichen Bedingungen geführt hat. Im Sandkasten bauen sie so lange an den Nachbarn heran, bis es Streit gibt. Und als Erwachsene tun sie dasselbe mit ihren Häusern und Gärten. Sie missachten im Konstruktionsrausch die Endlichkeit der Ressourcen und die Wünschbarkeit der Ergebnisse. Mit dem Kapitalismus, dem Individualismus, der Bürokratie, der Erziehung, dem Gesundheitssystem, der Digitalisierung usw. sind Konstruktionsspiele zum großartigsten und gefährlichsten Spiel des Anthropozän geworden. Aufgrund seiner grundlegenden Regellosigkeit muss dieses Spiel immer erst im Nachhinein durch Regeln eingehegt werden.

1.4.5 Soziologischer Zugang: Spiele und Gesellschaft

Während sich die Psycholog:innen auf die individuelle Entwicklung konzentrieren, interessieren sich Soziolog:innen für die gesellschaftsbildende Dimension des Spiels. Sehr einflussreich wurde die Typologie des Soziologen Roger Caillois von 1958, der es unternahm, Spiele in vier Dimensionen zu sortieren:

1. *Agôn* (Wettkampfspiele): Sowohl Menschen als auch Tiere vollziehen spielerische Wettbewerbe, um sich in dieser oder jener Disziplin miteinander zu messen. Diese Spiele beginnen mit einer möglichst hohen Chancengleichheit und sind so organisiert, dass sich Unterschiede in den jeweiligen Wettbewerbsparametern möglichst differenziert abbilden. Typisch ist Wettkampf natürlich im Sport, es gibt aber auch künstlerische Wettbewerbe, Schönheitswettbewerbe, Hundezüchterwettbewerbe etc. Alles, was irgendwie miteinander verglichen wird, kann zum Gegenstand von Wettkampfspielen werden (weshalb es meiner Meinung nach sinnvoller wäre, von ›Vergleichsspielen‹ zu sprechen, um auch informelle Spiele einzuschließen, beispielsweise ein Gespräch über Autos,

- Urlaube, Frisuren etc.). Es geht in vielen Fällen gar nicht darum, den oder die jeweils Beste zu wählen, sondern um das Vergleichen an sich, einer Tätigkeit, die für Menschen unendlich interessant zu sein scheint (nicht nur für Männer).
2. *Alea (Spiele mit dem Zufall oder einer höheren Macht)*: Bei diesen Spielen geht es um ein Sichausliefern an unkontrollierbare externe Kräfte, allen voran den Zufall. Persönliche Leistung und Anstrengung zählen hier im Gegensatz zum Wettbewerbsspiel wenig, stattdessen muss man Glück haben und die Zufälle und Wahrscheinlichkeiten klug managen. Hier wie dort ist eine faire Ausgangssituation wichtig, alle Mitspielenden müssen zumindest am Anfang des Spiels gleiche Chancen haben. *Alea* ist laut Caillois die einzige Spielform, die nur vom Menschen betrieben wird, wie etwa Lotterien, Würfelspiele, Kasinos.
 3. *Mimicry (Verwandlungsspiele)*: Spiele mit Mimikry bieten den Spielenden die Möglichkeit, während des Spiels zu jemand anderem zu werden bzw. in eine andere Rolle zu schlüpfen. In gewissem Sinn geschieht dies in jedem Spiel, manche Spiele stellen diese Verwandlung jedoch besonders in den Mittelpunkt – und hier wäre natürlich zuerst das Theater zu erwähnen. Die Spielenden vergessen und verschleiern ihre Persönlichkeit, und genau in dieser vorübergehenden Entlastung vom Ichsein besteht der Gewinn des Spielens.
 4. *Ilinx (Spiele rund um Extase und Rausch)*: Ebenso zur Entlastung vom Alltag dienen Rauschspiele, die auf der Suche nach Rausch, Ekstase, Lust an der Angst und überhaupt extremen Erfahrungen beruhen. Diese Spiele haben eine hohe körperliche Beteiligung, etwa durch bewusste Störungen der Wahrnehmung, Hormonausschüttungen, Rhythmen, Tanz und Drehspiele (zum Auslösen von Schwindel).

Die vier Dimensionen des Spiels schließen sich nicht gegenseitig aus, Caillois' Typologie ist also nicht als geschlossene Klassifikation zu sehen, sondern als Vektorraum, in welchem sich Spiele in ihrer Betonung des einen oder anderen Aspekts unterscheiden, während die anderen gleichzeitig enthalten sein können. Auch bei Caillois fällt auf, dass das Regelspiel keineswegs als der einzige oder gar Prototyp des Spiels gesehen wird. Insbesondere *Mimicry* und *Ilinx* verweisen auf ganz andere Bereiche des Involvements, die tiefer und dunkler sind.

Jenseits der Sortierung von Spielen in bestimmte Klassen stellt die Soziologie die Frage, ob es zwischen Wirklichkeit und Spiel so etwas wie eine strukturelle Ähnlichkeit gibt. Huizinga war zwar Historiker, interessierte sich jedoch auch genau für diese Ähnlichkeit in einem so großen Ausmaß, dass man sein Hauptwerk »*Homo ludens*« wohl als Reflexion über genau diese Frage lesen muss: Woher kommt diese Ähnlichkeit? Ich komme auf diese Frage im nächsten Kapitel ausführlich zurück.

Games als soziale Minimaleinheit

Die strukturelle Ähnlichkeit von Spielen und (sozialer) Welt kann natürlich kein Zufall sein, wobei wir mit einem klassischen Henne-Ei-Dilemma zu tun haben, weil wir nicht wissen, was zuerst war, also ob Spiele unsere soziale Welt hervorbringen oder ob es genau umgekehrt ist, dass unsere soziale Welt bereits besteht und durch die Spielenden imitiert wird. Möglicherweise besteht die (soziale) Wirklichkeit sogar aus Spielen? Diese Frage fällt ebenfalls ins Gebiet der Soziolog:innen und viele von ihnen haben sich mit dem Phänomen des Spiels beschäftigt, die Reihe reicht von Karl Marx über Émile Durkheim, Max Weber zu Georg Simmel. Ich gehe hier näher auf die mikrosoziologische Perspektive von Erving Goffman ein, weil sie sich genau am Schnittpunkt von Soziologie, Spiel und Theater verortet. In seinem Essay »Encounters – two Studies in the Sociology of Interaction« skizziert Goffman seine mikrosoziologische Vorstellung von Games (Goffman 1961). Sein zentraler Ausgangsbegriff ist derjenige der *Begegnung*, die zwei Kriterien genügen muss, nämlich erstens, dass sie von Angesicht zu Angesicht und zweitens dass sie mit einer gegenseitigen Offenheit für Kommunikation stattfindet (Goffman 1961, 18). Begegnungen sind für Goffman die kleinste soziale Einheit, auf der der gesamte Bau der menschlichen Gesellschaft beruht. Interessanterweise verwendet er die Metapher des Games, um genau diese kleinste Einheit zu beschreiben und zu erklären. Jede Begegnung lässt sich demnach auch als ein Game verstehen. Mit dem Eintritt in ein Game ist eine Einwilligung verbunden, ein eingeschränktes Aufmerksamkeitsfeld zu betreten und sich an spezielle Regeln zu halten, die nur marginale Bedeutung jenseits dieser Begegnung haben. Jede Begegnung generiert damit ihre eigenen Regeln, bedeutet sozusagen ein eigenes Universum. Goffman bezeichnet Games deshalb auch als »world building activities« (Goffman 1961, 19). Wir bauen uns demnach unsere soziale Welt durch kleine Spielchen, die sich wie die Blasen eines Schaumes zu einer riesigen Gestalt aufbauen, der Kultur und der Gesellschaft.

Da Goffman sich für die Games in der Alltagskommunikation interessiert, überrascht es nicht, dass es in den von ihm beschriebenen Games nicht um das Gewinnen geht. Er formuliert seine Auffassung in Opposition zur wirtschaftstheoretischen, mathematischen Game Theory von Neumann und Morgenstern, die Games unter dem Gesichtspunkt der Gewinnmaximierung untersucht haben. Die sozialen Games, die Goffman beschreibt, lassen sich nicht als Abfolgen rational optimierter Entscheidungen formulieren. Der Genuss steckt für die Spielenden nicht im Gewinnen, sondern in zwei anderen Merkmalen des Spiels, nämlich (1) der Unsicherheit des Ergebnisses (uncertainty of outcome) und (2) der erlaubten Zurschaustellung (sanctioned display).

1. Die Unsicherheit des Ergebnisses erhält die Spannung des Spiels aufrecht. Wenn das Ergebnis feststeht, wird das Spiel oft beendet, beispielsweise durch das Aufgeben, zum Beispiel das Umwerfen des eigenen Königs beim Schach.

2. Die erlaubte Zurschaustellung: Innerhalb des Spiels ist es möglich, Seiten der eigenen Persönlichkeit zu zeigen, die im Alltag verborgen werden müssen, insbesondere darf man seine positiven Eigenschaften und seine Überlegenheit schamlos zur Schau stellen: Ein Boxer darf mit seinem Körper prahlen, ein Schachspieler mit seiner Intelligenz, ein Tischtennispieler mit seiner Reaktionsschnelligkeit usw. Man darf in Spielen seinen Triumph über den Gegner ebenso zeigen wie die Wut, Trauer und Beschämung über eine Niederlage.

Dies gilt interessanterweise sowohl für die Spielenden als auch für die Zuschauenden des Spiels. Viele Männer können bei einem einzigen Fußballspiel mehr Gefühle zeigen als sonst im ganzen Jahr. Die Dimension der erlaubten Zurschaustellung ist natürlich spezifisch im Kontext von Schauspiel und Theater interessant, denn Goffman postuliert hier im Prinzip, dass jedes Spiel eine bestimmte Portion an Theater enthält und mehr noch: dass diese theatrale Möglichkeit uns zum ständigen Spielen motiviert.

Spiel als Rahmung

Goffman folgt den zentralen Fragen des symbolischen Interaktionismus: Nach welchen Definitionen wird die Situation konstruiert? Wer kontrolliert diese Prozesse? Wie beginnt, entfaltet sich und endet soziale Interaktion? In den Mittelpunkt der Analyse treten damit die Rahmungen, also Kommunikationsakte, die definieren, was in der betreffenden Sequenz erwünscht, verboten und erwartet ist. Für Goffman gibt es nicht eine unendliche Vielfalt von Rahmungen, sondern eine begrenzte Anzahl sozial vorformatierter Rahmungen wie Traum, Tagtraum, Unfall, Fehler, Missverständnis, Täuschung, Witz oder eben auch: Spiel. Was also ist die Rahmung des Spiels, welche Qualitäten hat sie und welche Erwartungen weckt sie? Goffman identifiziert neun Merkmale, die Spiel von Nicht-Spiel abgrenzen:

1. die eigentlichen Funktionen des Verhaltens werden geblockt, z.B. beim Kämpfen geht es nicht mehr um Dominanz oder Vernichtung. Manchmal wird der Überlegene sich sogar zurückhalten, um das Spiel am Laufen zu halten.
2. Übertreibung: Manche Spielakte werden im Vergleich zu ihrem ernststen Vollzug übertrieben und dramatisiert, um sie als Spiel kenntlich zu machen.
3. Unterbrechung: Spielakte werden oft unterbrochen und nicht bis zu ihrem bitteren Ende durchgezogen.
4. Wiederholung: Es findet ein großes Maß an Wiederholung statt.
5. Freiwilligkeit: Das Spiel kann durch jeden Mitspieler zu jedem Zeitpunkt unterbrochen werden; der Spieler kann aussteigen.
6. Rollenwechsel: Im Spiel werden Praktiken der Dominanz und der Unterwerfung durchgespielt. Es geht also dabei um Status, allerdings in einer außergesellschaftlichen Dimension und die Rollen können gewechselt werden.

7. Verdrängung von ›external needs‹: Spielakte dauern länger als entsprechende ernste Akte und andere Bedürfnisse treten in den Hintergrund, z.B. Müdigkeit oder Hunger.
8. Soziales Spiel wird vorgezogen: Wenn ein Individuum allein spielt, wird es dies unterbrechen, um mit anderen zu spielen.
9. Bestimmte Zeichen markieren den Beginn und das Ende des Spiels.
(Goffman 1974, 41–43)

Beim Menschen kommt noch das Element des ›make belief‹ hinzu, also seine Fähigkeit zum Erschaffen von konstruierten Realitäten. Goffman unterscheidet gute von bösen Formen des ›make belief‹: »White lies« sind gut gemeinte Fehlinformationen, Flunkereien und Streiche, »playful deceit« dagegen sind bösartige Streiche. Sie funktionieren im Prinzip dadurch, dass das Opfer über die Rahmung für eine bestimmte Zeit im Dunkeln gelassen wird, um dann plötzlich mit einer anderen, fantasievollen Rahmung konfrontiert zu werden (zu der es dann gute Miene machen muss). Spiele sind daher auch immer ein Spiel mit Macht und mit den Abgründen der menschlichen Kommunikation. Missverständnisse sind für Goffman etwas ganz Normales und Wahrscheinliches, da Kommunikation etwas Kompliziertes ist.

Das Verständnis von Spiel als kommunikativer Rahmung bringt einen neuen interessanten Aspekt hervor, nämlich das Spiel mit der Rahmung selbst. Für den Bereich des Theaters ist dies natürlich überaus fruchtbar.

1.5 Neuer Auftritt: Das Game beim Improvisationstheater

In Kapitel 3 gehe ich ausführlich auf das Konzept des Games beim Improvisationstheater und seine Bedeutung für das Theater ein. An dieser Stelle geht es zunächst um die Frage, was für eine neue Perspektive auf den Bereich Spiel hier historisch erschlossen wurde. Die Games beim Improvisationstheater wurden durch Viola Spolin (1906–1994) ab den 1930er Jahren eingeführt und dienten zunächst als Übungen für den Schauspielunterricht. Spolin war dabei inspiriert von ihrer Lehrerin, der bereits erwähnten Spieleforscherin und Erziehungswissenschaftlerin Neva Boyd, die wiederum vom amerikanischen Pragmatismus um John Dewey inspiriert war. Es ging und geht also um ein ganzheitliches Lernen, das auf Erfahrung basiert und sich deutlich von einem dogmatischen Lernen durch eine autoritäre Lehrperson abgrenzt. Boyd und Spolin hatten ein umfassendes kulturpädagogisches Verständnis von Spiel, sie sahen es verwirklicht in Gesellschaftsspielen, Sport, Musik, Tanz und betrachteten es als zentral für die Ausbildung einer ganzheitlichen Persönlichkeit. Spolin betonte insbesondere den Wert der Spontaneität in diesem Prozess: Ganzheitliches Lernen ist aus ihrer Sicht spontane Problemlösung, also ein Aha-Moment, der direkt aus der Erfahrung eines Problems entsteht und auf gar keinen Fall von

einer Lehrperson vorweggenommen werden darf – mit Gefahr der Deformierung der Persönlichkeit des Lernenden. Spontaneität, und das ist hier nun die zentrale neue Idee, steht dabei nicht im Widerspruch zur Regelhaftigkeit des Spiels. Man könnte sagen, dass die Spieltheorien vor Boyd und Spolin die Rolle der Spontaneität ausgeklammert hatten. Die Betonung lag mehr auf der Regelhaftigkeit von Spielen und ihrem Nutzen zum Erlernen von dieser und jener spezifischen Fähigkeit. Nun trat also die Spontaneität in den Vordergrund und ihre Bedeutung für eine ganzheitliche Entwicklung statt nur für spezifische Fähigkeiten. Damit eröffnet sich ein neues Spannungsfeld, nämlich zwischen der Regelhaftigkeit von Spielen und ihrem Gegenpart, der Spontaneität. Wie ist es möglich, Spontaneität in Spielen zu fördern, wenn das Spielen im Wesentlichen als Regelbefolgung verstanden wird und wenn Spielbeschreibungen im Kern aus den Spielregeln bestehen? Die Antwort ist komplex, und bis heute gibt es in der Improvisationstheater-Community heftige Diskussionen über die Rolle von Regeln und Games, zuletzt wieder dominiert von der Position, alle Regeln über Bord zu werden (Stiles 2021). Spolin erarbeitete eine Lösung, die den Regeln eine paradoxe Wirkung zuweist: Sie stellen einen »Point of Concentration« (Spolin 2002, 35 ff) zur Verfügung, der die Aufmerksamkeit an ein bestimmtes Detail bindet, ähnlich wie ein Basketballspieler die Aufmerksamkeit immer auf den Ball richtet. Es geht aber in Wahrheit nicht (nur) um den Point of Concentration, sondern um die Freisetzung von unbewusster Problemlösefähigkeit. Diese Freisetzung ist das eigentliche Ziel, und sie wird erreicht, indem die bewusste Problemlösefähigkeit maximal auf einen kleinen Ausschnitt verengt wird. Unter genau dieser spezifischen Bedingung entsteht ein erweitertes Feld von ganzheitlicher, spontaner, unbewusster Problemlösefähigkeit.

Dieses Verständnis von Spiel ist neu, und es definiert die Bedeutung von Regeln auf eine einmalige, paradoxe Art: Sie dienen quasi als Ablenkungsmanöver für die bewusste Kognition, um das Wunder der spontanen Problemlösefähigkeit zu erzeugen. Gleichzeitig erfordern sie eine hundertprozentige Hingabe an die Regeln, das heißt, sie als Ablenkungsmanöver zu verstehen, ist bereits ein Fehler. Die Spielenden müssen sich vollkommen auf die Regeln und die darin liegende Problemlösung konzentrieren und einen anderen Teil von sich selbst ohne Beeinflussung arbeiten lassen. Dies ist, wie man sich denken kann, eine Haltung, die einerseits einfach ist – weil sie dem naiven Spielen entspricht – andererseits unendlich schwierig – nämlich dann, wenn man sich diese Effekte zuverlässig zunutze machen will. Es erfordert dann ein langjähriges Training, das vor allem das Vertrauen stärkt, dass das Unbewusste im richtigen Moment schon etwas liefern wird, und zwar dann, wenn man es sich selbst überlässt. Spolin verbrachte einen Großteil ihres Berufslebens damit, sich Games auszudenken, die diese Bedingungen für das Theater erfüllen.

1.6 Neuer Auftritt: Gamedesign

Die Perspektive auf Spiel ändert sich logischerweise, wenn man Spiele nicht nur beobachtet und spielt, sondern selbst versucht, Spiele zu erfinden. Dann wird klar, dass Spiele irgendwie die Bedürfnisstruktur der Menschen erreichen müssen. Die Frage verschiebt sich von den Spielregeln zu den psychologischen Gründen für das Spielen. Es geht nicht mehr darum, was Spielen als Verhaltenskategorie allgemein bedeutet, sondern konkret darum, welche Merkmale ein spezifisches Spiel haben muss, damit es gespielt wird. Gamedesigner bringen daher einen pragmatischen Aspekt in die Diskussion ein, der relativ einfach über den Spielerfolg überprüft werden kann. Oft beginnen sie bei der Frage, welche Bedürfnisse ein Spiel eigentlich befriedigen soll und landen dann bei einer entsprechenden Einteilung der Spiele. So fanden Hunicke et al. acht potenzielle Bedürfnisse hinter den Spieldesigns:

1. Sensation: Spiel zum Verwöhnen der Sinne.
 2. Fantasy: Spiel mit surrealen Elementen.
 3. Narrative: Geschichte verkörperndes Spiel.
 4. Challenge: Spiel, bei dem Hindernisse überwunden werden müssen.
 5. Fellowship: Spiel unter sozialen Aspekten.
 6. Discovery: Spiel auf unerforschtem Land.
 7. Expression: Spiel zur Selbstfindung.
 8. Submission: Spiel zum Zeitvertreib.
- (Hunicke, LeBlanc, and Zubek 2004)

Auch hier haben wir es nicht mit geschlossenen Klassen zu tun, sondern alle Spiele können alle genannten Bedürfnisse ansprechen, nur eben in unterschiedlicher Gewichtung. All diese Bedürfnisse existieren natürlich auch außerhalb des Spielens, jedoch kann man aus ihrer zentralen Funktion beim Spieldesign darauf schließen, dass sie im Spielen besonders gut befriedigt werden können.

Während Gamedesign natürlich von mathematischen Regeln ausgeht, ist es sicher ein Fehler, die entsprechenden Games als reine Regelspiele zu verstehen. Insbesondere im World Building sind sie vielmehr auch Konstruktionsspiele, und nicht selten sind die Spielcommunities in diese Konstruktionsspiele mit eingebunden. Es gibt nicht nur einen Spieltrieb, sondern auch ein starkes Bedürfnis, Spiele neu zu erschaffen.

Gamedesigner:innen unterscheiden den »Core«, jenen Bereich des Spiels, in welchem die Spieloptionen über Spielregeln zu einer Spieldynamik (oder Spielmechanik) zusammengekoppelt werden, von einer »Shell«, der interaktiven Oberfläche, durch welche die Spielenden sinnlich mit dem Spiel verknüpft werden. Es gibt Spiele, die fast nur aus Core bestehen, und Spiele, die fast nur aus Shell bestehen. Der Core, also die Spieldynamik, besteht im Wesentlichen aus Mathematik: Hier wer-

den Spieloptionen mit Wahrscheinlichkeiten für Risiken und Gewinn versehen, sodass ein für Menschen optimales Spannungsgefüge entsteht. Über diesem Kern aus Mathematik gibt es aber eine fiktionale und sinnliche Oberfläche, die Shell, die ebenfalls ihre eigene Dynamik und Attraktion erzeugt. Beide Dimensionen, Core und Shell, werden ständig weiterentwickelt – es scheint aber so zu sein, dass die Entwicklung sich immer mehr auf interessante Spielwelten verlagert, also auf die Shell, während das Spektrum von Spieldynamiken begrenzter erscheint. Ohne Imagination, ohne Konstruktion, ohne Fiktion erreicht Spiel nicht die volle entgrenzte Dimension des Menschlichen.

1.7 Der Modus des Spielens

Am Ende dieses Kapitels kann man sagen, dass Spiele sich einer starren Definition seltsam widersetzen. Ein alternativer Zugang über Spielfamilien ist dagegen fruchtbar, fördert ein relationales Denken und führt immerhin zu einer Art Gefühl dessen, was Spiel ist. Die Art, wie Spiele sortiert werden, sagt dabei oft mehr über die Sortierenden und deren Weltbilder aus als über die Spiele selbst. Während die Spielforscher:innen im Umfeld der Aufklärung den moralischen und bildenden Effekt von Spielen betonten, wurden nach der Einführung der Evolutionstheorie die biologische Funktion des Spielens und die Gemeinsamkeiten von tierischem und menschlichem Spiel relevant. Zum Ende des 19. und durch das ganze 20. Jahrhundert hindurch war Spiel dann vor allem ein Topos der Sozialwissenschaften, beginnend mit der Psychologie und der Soziologie, dann in der Anthropologie und in den Kommunikationswissenschaften. In der Mitte des 20. Jahrhunderts mischten sich auch die Mathematiker:innen und Wirtschaftswissenschaftler:innen mit Modellen zur Spieltheorie ein, die man zumindest teilweise als Vorläufer für den Boom der Computerspiele ab den 90er-Jahren betrachten kann. Diese wiederum haben eine eigene Disziplin, die Game Studies, hervorgebracht, die sich mit den Bedingungen und Wirkungen von digitalen Spielen beschäftigt. Die Kulturwissenschaften, und damit auch meine eigene Disziplin der Theaterwissenschaft, haben immer einen parallelen Diskurs gepflegt, in welchem die Ergebnisse der anderen Disziplinen aufgenommen und weiterentwickelt wurden. Seit Friedrich Schiller gibt es hier aber auch einen eigenen umfassenden Ansatz, der die Verschränkung von Spiel und Ästhetik untersucht und der einen starken Bezug zur Philosophie hat. So bleibt das Spiel ein interdisziplinäres Thema. Was wir wahrnehmen können, sind die Gesten, mit denen nach Wind ghascht wird: Wie altertümliche Schmetterlingsforscher:innen wedeln wir mit unseren Netzen und erhaschen mal hier ein Element, mal da einen Aspekt des Spielens.

Bei aller Vielfalt von Spielen bleiben einige Gemeinsamkeiten im Netz hängen, etwa die Erzeugung von Spannung, die Verhandelbarkeit von Konsequenzen und

die Funktionalität von Spielen, die sich aus der Entwicklungspsychologie und aus der Verbreitung des Spielens unter höheren Lebewesen herleitet. Man kann sicher feststellen, dass die Bedeutung der Imagination und des Sozialen in der Spieltheorie zunehmend mehr gesehen wurde. Spiele stellen Mensch-Umwelt-Relationen her, die sich von nichtspielerischen Mensch-Umwelt-Relationen auf spezifische Weise unterscheiden. Anstatt Spiele als eine distinkte Kategorie zu verstehen, ist es vermutlich zielführender, Spielen als eine Art Modus zu sehen. Eine Handlung kann dann im Modus des Spielens oder im Modus des Nichtspielens durchgeführt werden. Damit können auch Spielhandlungen erfasst werden, die auf den ersten Blick weit außerhalb des Spiels liegen. Hier zwei Beispiele, in der Hoffnung, hieran den schmalen Grat zwischen Ernst und Spiel begreifbar zu machen:

Beispiel 1: Einen Stab senkrecht zu halten, ist eine Handlung. Einen Stab dagegen senkrecht in der Hand zu balancieren, ist ein Spiel. Warum? Weil der Stab potenziell kippen und ab einem bestimmten Punkt nicht mehr kontrolliert werden kann. Es entsteht dadurch ein Moment der Spannung und der potenziellen Eskalation. Spiele sind Interaktionen mit der Umwelt, die eskalieren können.

Beispiel 2: Ein Fahrradfahrer fährt auf einer Landstraße. Er fährt schwitzend immer geradeaus. Das ist offenbar kein Spiel, sondern Ernst, Mühsal, Arbeit. Derselbe Fahrradfahrer am Feierabend: Er schwingt und kurvt rhythmisch hin und her. Jetzt sieht dieselbe Handlung, nämlich Fahrradfahren, nach Spiel und Spaß aus. Wodurch? Durch die sichtbare Verschwendung von Kraft und Zeit, die Steigerung des Risikos und eine gewisse grundlegende Lebensfreude.

Die Frage nach dem Verhältnis von Spiel und Wirklichkeit stellt sich dabei immerzu, und diesem Verhältnis soll im nächsten Kapitel nachgegangen werden.

2 Die Spielhaftigkeit der Welt

*»Das Dasein des Spiels bestätigt immer wieder, und zwar im höchsten Sinne, den überlogischen Charakter unserer Situation im Kosmos. Wir spielen und wissen, daß wir spielen, also sind wir mehr als bloß vernünftige Wesen, denn das Spiel ist unvernünftig.«
(Huizinga 1991, 15)*

Die Beziehung zwischen Welt und Spiel ist offensichtlich viel komplizierter, als wir gewöhnlich annehmen, wenn wir Spiel nur als einen abgegrenzten Unterbereich der Wirklichkeit verstehen. Das Spiel enthält Qualitäten der Wirklichkeit, die Wirklichkeit enthält Qualitäten des Spiels, und wir können nicht mit Sicherheit sagen, ob das Spiel die Wirklichkeit spiegelt oder ob die Wirklichkeit das Spiel imitiert. Sollte die Wirklichkeit nur ein Spiel sein, dann wäre es sehr schwierig, dies von innerhalb des Spiels zu erkennen. Vorläufig ist also alles, was wir sicher feststellen können, eine Ähnlichkeit beider Sphären, und das folgende Kapitel spürt dieser Ähnlichkeit nach. Ich beginne mit einer biologistischen Perspektive, um den betrachteten Ausschnitt möglichst groß zu ziehen. Spiele erscheinen in dieser Perspektive nicht als Einzelspiele, sondern als eine lange Reihe von Spielen, die über sehr viele Generationen gespielt werden und sich somit in Biologie und Kultur so einschreiben, dass sie teilweise nicht mehr als Spiele erkennbar sind. Vielmehr sind sie auf eine Weise so verfestigt, dass sie als Wirklichkeit, als Selbstverständlichkeit, als Unhinterfragbares erscheinen.

2.1 Sind wir von Spielen geformt?

Spiele sind kein Privileg des Menschen, sondern haben sich in der Evolution in verschiedenen Spezies herausgebildet. Diese offensichtliche biologische Realität verweist darauf, dass Spiele einen evolutionären Vorteil bilden und damit auf die Wirklichkeit zurückwirken, indem eine Spezies, die spielt, offenbar gut zurechtkommt. Es gibt sogar die Position, und ich bin versucht, mich ihr anzuschließen, Spiele für

regelrechte Evolutionstreiber zu halten. Sie könnten ein Grund dafür sein, warum bestimmte Lebewesen sich immer wieder gut an neue Umgebungen anpassen können und warum die Evolution nicht einfach aufhört, wenn ein Lebewesen sich gut an seine Umwelt angepasst hat. Zumindest höherentwickelte Lebewesen hören offenbar nicht auf, sich weiterzuentwickeln, und ich werde hier Argumente sammeln, die dafürsprechen, dass dies mit der Fähigkeit zum Spielen zusammenhängt. Die Spiele, um die es hier geht, werden in der Regel unter Artgenossen gespielt und über Jahrtausende verfeinert, bis sie Teil der artspezifischen Evolution sind und insbesondere das Gehirn mitformen. Die These, dass sich das menschliche Gehirn vor allem in sozialen Interaktionen entwickelt haben könnte, wird als »Social brain hypothesis« (Dunbar 2009) oder als »Social intelligence hypothesis« (Johnson-Ulrich 2018) bezeichnet. Sie unterstreicht nachdrücklich den Wert von sozialen Spielen als Grundlage für komplexe Gehirnentwicklungen: Einerseits führen soziale Spiele zu entsprechenden Ausdifferenzierungen im Gehirn, andererseits erlauben diese Ausdifferenzierungen, dass die sozialen Spiele immer komplexer werden. Es wären demnach nicht, wie sonst oft angenommen, Fähigkeiten des Problemlösens oder solche der Objektmanipulation (Werkzeugbau), die die Evolution antreiben, sondern die Spiele in sozialen Gemeinschaften, gekrönt vom Spiel der Spiele: der Sprache.

Einen evolutionären Zusammenhang von Spiel, Ritual und Performance thematisiert beispielsweise Spieleforscher Bruce McConachie, der argumentiert, dass Spiel vor dem Hintergrund neuropsychologischer und linguistischer Forschungen als wichtiger intermittierender Faktor zwischen Mensch und Umwelt gesehen werden muss. Das menschliche Gehirn wäre dann nicht zu verstehen als ein Produkt der Interaktion mit der Umwelt, sondern ebenso sehr als Produkt der Spiele, die gespielt werden (McConachie 2011). Der Anthropologe Harvey Whitehouse betrachtet analog dazu insbesondere das Ritual als entscheidenden Evolutionstreiber (Whitehouse 2012). Die entsprechenden kulturellen Praktiken werden so sehr eingeschliffen, dass sie objektive Spuren in der biologischen Wirklichkeit haben, etwa in Form eines menschlichen Sprachzentrums im Gehirn. Im Folgenden stelle ich einige recht spekulative Überlegungen darüber an, welche spezifischen Spiele sich in die Biologie eingegraben haben könnten.

2.1.1 Hide and Seek

Die Biologin Nicola Clayton hat sich ganz der Erforschung von Krähen verschrieben und über viele Jahre deren besonderen kognitiven Fähigkeiten untersucht (De Kort and Clayton 2006). In einer ganzen Reihe von Experimenten hat sie herausgefunden, dass Krähen eine spezifische Intelligenz besitzen, die mit ihrer Angewohnheit zu tun hat, ihr Futter zu verstecken. Zum Beispiel besitzen sie ein immenses Erinnerungsvermögen: Krähen sind nicht nur in der Lage, sich bis zu 30000 verschie-

dene Verstecke zu merken – sie erinnern sich sogar an die genaue Situation, unter der sie die jeweiligen Nahrungsvorräte versteckt haben, beispielsweise ob ihnen ein anderer Vogel dabei zugeschaut hat. Durch diese Fähigkeit zur ›mentalen Zeitreise‹ können sie ganz andere Lernstrategien ableiten, als wenn sie nur irgendwann feststellen würden, dass ihr Vorrat geplündert wurde. Sie können vielmehr überlegen, wer sie bestohlen haben könnte und wie sie dies beim nächsten Mal vermeiden können. Sie haben also vermutlich ein ›szenisches Gedächtnis‹, etwas, das bis vor Kurzem nur Menschen zugeschrieben wurde. In Spielbegriffen ausgedrückt, können sie einen alten Zustand des Spiels innerlich rekonstruieren, um dieses Wissen in die nächsten Spielzüge einfließen zu lassen. Wenn man sich vorstellt, dass die Krähen zu jedem ihrer 30000 Orte die entsprechenden Umstände rekonstruieren können, dann muss man zugeben, dass sie in dieser spezifischen Fähigkeit vermutlich den meisten Menschen überlegen sind. Im Lauf ihres Lebens werden sie immer mehr zu Experten darin, ihre Nahrungsmittel vor anderen Krähen und möglichen Konkurrenten zu verstecken, ihre Spielzüge werden komplexer, sie beziehen mehr situative Faktoren mit ein. So wenden erfahrene Krähen andere Strategien des Versteckens an als unerfahrene. Sie entwickeln zum Beispiel Täuschungsmanöver, wenn sie sich beobachtet wissen, und verstecken die Nahrung statt im angedeuteten Versteck in einer Tasche ihres Gefieders, um sie dann woanders zu verstecken. Sie registrieren genauestens, ob jemand sie beobachtet und adaptieren ihre Strategien. Wenn ein Beobachter anwesend ist, wählen sie dunklere Stellen für ihre Verstecke, als wenn keiner anwesend ist. Das kann man durchaus so verstehen, dass sie die Perspektive eines weiteren Spielers rekonstruieren können und die Ergebnisse dieser Perspektivübernahme in ihre eigenen Spielzüge einfließen lassen.

Dabei machen sie feine Unterschiede, sie können rekonstruieren, was ein potenzieller Dieb wahrnimmt und was er für Schlüsse zieht. Interessanterweise lernen Krähen dies nicht so sehr durch schlechte Erfahrungen, also durch das Erlebnis, dass ihre Vorräte verschwunden sind, sondern durch Einnahme der Gegenrolle: Erst wenn sie selbst das ein oder andere Wenn sie mal die Vorräte eines anderen Tieres geplündert haben, können sie sich so weit in den Beobachter der Szene hineinversetzen, dass sie entsprechende Gegenmaßnahmen ergreifen können. Sie lernen also, die Kognitionen der Mitspielenden zu rekonstruieren, indem sie im Spiel die verschiedenen Rollen einnehmen. Psycholog:innen sprechen in diesem Fall von ›Theory of Mind‹, der Fähigkeit zu rekonstruieren, was ein anderer wahrnimmt und dabei denkt und fühlt. Dass Krähen dazu in der Lage sind, ist eine Sensation, denn es widerspricht unserer intuitiven Vorstellung von einem direkten Zusammenhang von Gehirngewicht und kognitiver Leistung.

Ich finde aber einen anderen Aspekt noch erstaunlicher: Eine Spezies entdeckt ein Spiel mit zwei komplementären Rollen und spielt es über Jahrtausende immer und immer wieder. Natürlich ist es ein biologisch sinnvolles Spiel, das dem Überleben dient, aber es wird noch zu mehr als das. Im Lauf der Zeit führt das Spiel zu

ausgeklügelten Spielstrategien, zur Ausbildung einer Theory of Mind, zu spezifischen kognitiven Fähigkeiten – und sogar nachweisbar zu einer Vergrößerung der Hirnmasse um ein Drittel, wie Clayton nachweisen kann. Das ist nun tatsächlich eine Konsequenz des Spiels, die über die Evolution über das direkte Problemlösen hinausweist. Es dient, evolutionär betrachtet, nicht mehr nur dazu, die Nahrungsvorräte zu verstecken, es hat sich vielmehr verselbstständigt.

Dass ein Spiel mit so simplen Zielen wie ›Hide and Seek‹ sich in einer geeigneten Umgebung zu einer ganzen Evolution von Spielstrategien aufschaukeln kann, zeigt beispielsweise auch die Computersimulation von Bowen Baker und seiner Forschungsgruppe (Baker et al. 2019). Hierbei ging es nicht um Krähen oder irgendwelche realen Tiere, sondern um digitale Wesen. Die Forschenden schufen eine virtuelle Umgebung, in welcher multiple virtuelle Agenten ›Hide and Seek‹ spielen konnten und dabei aus Erfolg und Misserfolg lernten. Es fanden Millionen von Spieldurchläufen statt, in denen immer zwei Gruppen von Agenten gegeneinander spielten. Die eine Gruppe hatte das Ziel, sich vor den Blicken der zweiten Gruppe zu verstecken, die andere Gruppe hatte das komplementäre Ziel, die Mitglieder der ersten Gruppe zu finden (das heißt, eine direkte, ununterbrochene Linie zu ihnen herzustellen, die einem Blick entsprechen könnte). Die Ergebnisse wurden auch in einem Video veröffentlicht: <https://www.youtube.com/watch?v=kopoLzvhsjY>

Nach tausenden Wiederholungen, in denen die beiden Gruppen immer komplexere Strategien erfanden, sich zu verstecken und sich zu suchen, entdeckten sie schließlich sogar Möglichkeiten, die von den menschlichen Entwickler:innen eigentlich gar nicht vorgesehen waren, wie das ›Surfen‹ auf Spielsteinen. Das bedeutet: Sie erweiterten den Möglichkeitsraum des Spiels über die durch die Spielentwickler:innen vorgesehenen Grenzen hinaus.

Schnitzeljagd oder das Pfadfinderspiel

Während ›Hide and Seek‹ offensichtlich mit der Jagd und dem Gejagtwerden zu tun hat, bezieht sich das Spiel ›Schnitzeljagd‹ auf eine Zeit vor der Sesshaftwerdung, als Menschen noch Wanderer und Nomaden waren. Es besteht darin, in einer Landschaft Markierungen zu hinterlassen, die es Nachfolgenden ermöglichen, diese zu lesen und einen Weg durch diese Landschaft zu finden. Die Markierungen können dabei sehr einfach sein, wie die Steinchen bei Hänsel und Gretel, oder sie können hohe Komplexität erreichen, wie etwa eine Schatzkarte oder, noch komplexer, ein digitaler Verschlüsselungscode. Entscheidend ist, dass wieder zwei Rollen entstehen, nämlich die der Markierenden/Verschlüsselnden und die der Lesenden/Entschlüsselnden. Auch dieses Spiel erlaubt Steigerungen der Komplexität, die mit der eigentlichen Funktion, einen Weg zu markieren, nichts mehr zu tun haben. Jede Seite befindet sich stattdessen in einer Steigerung der Verschlüsselungstechnik, die nur noch durch das Spiel selbst angetrieben wird, nicht mehr durch die Evolution

als biologischem Prozess. Wenn man so will, sind Rätselspiele und Krimis eine Folge dieser Spiele.

2.1.2 Territorialspele

Bei den meisten Tieren und auch bei Menschen gibt es Spiele um Territorien. In vielen Fällen muss das Territorium nicht nur erobert, sondern auch ständig markiert und verteidigt werden, oft gegen Artgenossen, denn diese sind logischerweise die direkteste Konkurrenz um dieselben Güter. Dieses Verhalten ist natürlich bitterernt, denn es geht um Räume für Futter, Paarung oder Brutpflege, und sie werden entsprechend hart ausgefochten. Ist es angemessen, solche Verhaltensweisen, die direkt dem Überleben dienen, als ›Spiele‹ zu bezeichnen? Ich versuche es mal. Aus dieser Sicht entsteht ein Spiel mit zwei Rollen, nämlich Angreifer und Verteidiger, und einem begehrenswerten Ort, nämlich dem Territorium. Das Eindringen in fremdes Territorium und das Verteidigen des eigenen Territoriums bilden ein Muster für zwei Rollen, die je nach Spezies unendlich ausdifferenziert werden können. Diese Rollen bringen, wenn sie über Jahrtausende gespielt werden, überraschende Strategien hervor: Kuckucke legen ihre Eier in fremde Nester, Tiere finden raffinierte Strategien des Markierens, des Eroberns, des Verteidigens, des Tarnens usw., und jede dieser Strategien ist verknüpft mit einem Signalverhalten, das die Bereitschaft zur Verteidigung oder zum Eindringen signalisiert, in der Regel mit einer Drohgebärde. Diese Gebärden sind ausgesprochen performativ, viele Tiere plustern sich auf, machen sich größer, fahren Extremitäten aus. Manche schreien lautstark, manche machen Liegestütze, manche tanzen usw. Drohgebärden zeigen nicht nur körperliche Überlegenheit, sondern auch Willensstärke, Verteidigungsbereitschaft. Sie sind keineswegs das Vorspiel für einen Kampf, sondern sollen diesen in vielen Fällen ersetzen, indem einer der beiden Rivalen schon vor Beginn des Kampfes aufgibt. Drohgebärden, Überlegenheitsgesten und Unterwerfungsgesten werden zu einem performativen Spiel, dessen perfekte Beherrschung wichtiger wird als der Kampf selbst, denn dieser findet im Idealfall gar nicht statt. Territorialspele werden damit zu Hochstaplerspielen, bei denen eine Stärke demonstriert werden kann, die vielleicht gar nicht existiert.

Territorialspele haben einen direkten Bezug zum Körper und führen zu kurzfristigen oder dauerhaften Veränderungen, in der Regel durch eine Vergrößerung desselben. Der Verlust eines Territoriums führt umgekehrt unmittelbar zur Verkleinerung des Körpers. Territorialspele führen zu ausdifferenzierten Strategien, sich größer erscheinen zu lassen, als man ist. Diese Tendenz ist auch sehr tief in uns Menschen eingegraben, möglicherweise in Männern mehr als in Frauen, in jedem Fall ist es erstaunlich, wie sehr Menschen ihre Oberfläche ausdehnen können, wenn sie in Territorialkämpfe verstrickt sind. Wie tief territoriales Empfinden in unseren menschlichen Körpern eingeschrieben ist, zeigt sich beispielsweise im unverhält-

nismäßigen Unmut und dem Abscheu gegenüber Menschen, die ›unser‹ Zugabteil betreten, ›unseren‹ Platz am Strand belagern oder in ›unser‹ Land migrieren. Der Körper bereitet sich darauf vor, sie aus dem Territorium zu drängen und, ohne es zu merken, plustern wir unseren Körper und unser Ich auf.

2.1.3 Statusspiele

Tiere, die in Horden leben, verbringen sehr viel Zeit mit Statusspielen, etwa Primaten und Menschen. Dabei geht es darum, den eigenen Status zu behaupten und nicht in der Hierarchie abzusinken. Wenn sich die Gelegenheit bietet, wird zudem der Status des höherrangigen Individuums ausgetestet, um selbst in der Rangreihenfolge aufzusteigen. Statusspiele werden mit vollem Körpereinsatz gespielt und umfassen ein riesiges Repertoire an Statusverhalten, das entsprechende Signale aussenden kann. Es gibt Strategien, den eigenen Status zu manipulieren, um bestimmte erwünschte Reaktionen zu erhalten. Es gibt Gebärden der Überlegenheit und Gebärden der Unterlegenheit. Der Kampf um einen bestimmten Rang ist in der Regel unblutig und wird durch Unterlegenheitsgesten beendet (Hassenstein 139).

Ähnlich wie bei Territorialspielen dienen Drohgesten dazu, sich groß zu machen, Aggressionsbereitschaft zu demonstrieren und den eigenen Status zu behaupten. In gewisser Weise kann man vielleicht sagen, dass Statusspiele leicht veränderte Territorialspiele sind. Sehr oft vergrößert das Individuum dabei seinen Umriss durch Aufstellen der Haare, Abspreizen von Federn oder Flossen, Aufblasen von Körperanhängen, Sichaufrichten und Ähnliches. Dass diese Vergrößerung der Erscheinung beim Menschen auch durch Kleidung, Waffen und Schmuck geschehen kann, liegt auf der Hand. So vergrößern ranghohe Menschen ihr Äußeres durch Kronen, Mäntel, große Autos, dicke Ringe etc. Drohgesten können einen Kampf initiieren, oft kommt es aber gar nicht zu einem solchen, weil die Drohgebärde schon durch eine Demutshaltung des unterlegenen Individuums beantwortet wird. Die Demutsgebärde ist im Prinzip das Gegenteil der Drohgebärde: Der körperliche Umriss wird verkleinert, der Körper sucht die Nähe zum Boden, empfindliche Stellen wie die Kehle werden entblößt.

Das Sich-größer-Machen-als-man-ist könnte man vielleicht als die ursprünglichste Form von Rollenspiel betrachten, denn es wird hier eine Als-ob-Realität erzeugt, die möglichst überzeugend performt werden muss. Dasselbe gilt natürlich auch für das Sich-kleiner-Machen-als-man-ist. Keith Johnstone hat seinen Theateransatz weitgehend um das Konstrukt der Statusspiele herum entwickelt und diesen dadurch mit einem elementaren biologischen Repertoire verbunden.

Jeder von uns ist mit erstaunlicher Präzision in der Lage, Statusverhalten zu lesen, Statusgefälle in Interaktionen zu erkennen und Statusspiele auf der Bühne zu verfolgen. Den meisten Menschen ist diese Fähigkeit gar nicht bewusst, denn es

handelt sich um ›verkörpertes Wissen‹ (embodied knowledge), das in Handlungen abgerufen wird, jedoch von den Handelnden selbst gar nicht benannt und erklärt werden kann. Statusspiele sind praktisch in jeder Interaktion zu erkennen, wenn man sich einmal dafür sensibilisiert hat. Nach gewöhnlicher Lesart geht es dabei darum, einen möglichst hohen Status zu demonstrieren, aber Johnstone hat herausgearbeitet, dass es neben dem Spiel ›Hochstatus‹ auch das Spiel ›Tiefstatus‹ gibt, bei welchem es darum geht, den eigenen Status ständig unter dem des Gegenübers zu halten, um sich vor Anforderungen und Verantwortung zu schützen. Wenn man diese beiden Spielziele berücksichtigt, entstehen bereits vier Kombinationen:

- A spielt auf Hochstatus. B spielt auf Hochstatus
- A spielt auf Hochstatus. B spielt auf Tiefstatus
- A spielt auf Tiefstatus. B spielt auf Hochstatus
- A spielt auf Tiefstatus. B spielt auf Tiefstatus

Wenn man jetzt noch statt der binären Kategorisierung hoch/tief eine Skala von 10 bis 20 Stufen unterscheidet (dazu sind Menschen ohne Weiteres in der Lage!), entstehen Tausende von Möglichkeiten für Statusspiele. Als Praktiker des Improvisationstheaters bin ich über diese kognitive Leistung des menschlichen Gehirns immer wieder erstaunt, und es gleicht für mich der Fähigkeit von Krähen, Zehntausende von Verstecken zu erinnern. Irgendwo im Gehirn müsste meiner Meinung nach ein bisher nicht identifiziertes Areal sein, das uns diese unglaubliche Differenzierung ermöglicht. Es ist kaum vorstellbar, dass ein solches soziales Spiel keine Spuren in unserer neuronalen Ausstattung hinterlassen hat.

Exkurs Imitationsspiele: Menschen spielen Raubtier/Götter

Statusspiele führen zu einer Hierarchisierung innerhalb von Gruppen derselben Spezies. Menschen haben aber noch eine zweite Hierarchisierung vorgenommen, nämlich die Hierarchisierung von Spezies untereinander, sodass es hochrangige Spezies und niedrigrangige Spezies gibt, oft auch als ›hoch entwickelt‹ versus ›wenig entwickelt‹ bezeichnet. Warum Menschen von solchen Hierarchien so besessen sind, ist Gegenstand von Spekulationen, und eine meiner Meinungen nach interessante Spekulation möchte ich hier aufführen. Sie stammt von dem Kulturwissenschaftler Roberto Calasso in seinem Buch »Der himmlische Jäger« (Calasso 2020). Ausgangspunkt ist die Vorstellung vom frühen Menschen als einem Mängelwesen. Menschen waren demnach ursprünglich keine besonders guten Jäger, sondern wurden darin von den großen Raubtieren übertroffen. Um Fleisch zu essen, war es für sie vermutlich viel naheliegender, sich als Aasfresser zu betätigen und den Raubtieren zu folgen. Dies steht natürlich im Widerspruch zur heroischen menschlichen Selbsterzählung vom überlegenen Jäger, es wirft aber ein Licht auf sonst schwer verständliche Schattenseiten des Menschen. Nach Calasso hat der

Mensch sich selbst als Jagender entworfen, weil er in Wirklichkeit immer besessen war von dem Wunsch, so zu sein wie die großen Raubtiere; er hat sich ein Narrativ geschaffen, das seine wenig schmeichelhafte Rolle als Aasfresser wegerklärt, sozusagen den Aasgeruch von ihm nimmt.

Die Urszene des Menschen wäre demnach nicht die grandiose Jagd auf das Mammut, sondern das Herumlungern, bis man in der Hierarchie der Aasfresser an der Reihe ist. Aasfresser müssen vor allem eines können: warten und die Hierarchie einhalten. Erst wenn die großen Raubtiere sich sattgefressen haben, kommen die Aasfresser zum Zug, jede Spezies zu ihrer Zeit. Das Warten nahe der Beutestelle mit knurrendem Magen wird von Calasso als zentraler Ausgangspunkt menschlicher Kosmologie verstanden. In dieser Urszene müssen dem Menschen die großen Raubtiere als unendlich mächtig und bewundernswert erschienen sein. Bewundernd liegt er auf der Lauer und sieht dem Löwen zu, seine kriecherische Idealisierung der Raubtiernatur ist unendlich. Er glorifiziert das Raubtier und wäre heimlich gern wie es. Er kleidet sich mit seinem Fell, seinen Zähnen, seinen Klauen. Er imitiert seinen Gang, seine Haltung, seine Bewegungen. In seinen Träumen ist er der Löwe. Der Löwe wird zum Sinnbild für den Herrscher, und die Raubtiere werden Prototypen für die ersten Götter, denen man dann logischerweise Fleisch opfern muss.

Aus dieser Bewunderung entstanden laut Calasso Identifikation und Nachahmung. Der Mensch übernahm die Verhaltensweise der Raubtiere und optimierte seine kümmerliche Jagdausstattung mit ›Prothesen‹ – spitzen Steinen, scharfen Pfeilen –, die wiederum den Tieren, ihren Krallen oder Zähnen, nachempfunden waren. Ganz allmählich hieften sich die Hominiden auf diese Weise an die Spitze der Nahrungskette, aber der Aufstieg war nur um einen hohen Preis zu haben: Seine Einzigartigkeit erreichte der Mensch dadurch, dass er sich seinen ärgsten Feinden anglich. In dem Maße, in dem er sich von den anderen Tieren trennte und seine Vormachtstellung erlangte, trennte er sich auch von sich selbst und spielte den Räuber.

Die zahlreichen Mythen über die menschlichen Versuche, Gottgleichheit zu erreichen, seien Ausdruck dieser tief sitzenden Fantasie, einen höheren Platz in der Hierarchie einzunehmen. In diesem Spiel gelingen uns Erfindungen, die uns tatsächlich zum gefährlichsten Raubtier der Erde machen – nur dass etwas in uns sich weigert, dies wirklich zu glauben, denn auf einer sehr tiefen Ebene wissen wir, dass es nur ein Spiel und Hochstapelei war.

Man wird einwenden, dass dieses Spiel eher westlich geprägt ist, und das halte ich für möglich. Demnach wären andere Kulturen mit ihrem Minderwertigkeitsgefühl aus der Aasfresserzeit anders umgegangen. Oder die ganze These ist Unsinn.

2.1.4 Brunft und Balzspiele

Verwandt mit den Territorialkämpfen sind Brunftkämpfe, denn auch hier geht es um vitale Bedürfnisse, jedoch müssen sie nicht gegen einen Rivalen im Kampf durchgesetzt werden, sondern durch das Überzeugen einer potenziellen Partnerin oder eines potenziellen Partners. Verhaltensbiolog:innen haben herausgefunden, dass Balzverhalten in vielen Fällen vom Verhalten für Nachwuchsfürsorge abgeleitet ist, beispielsweise bietet das Männchen der Seeschwalbe dem Weibchen einen gefangenen Fisch an und signalisiert so, dass es zur Fürsorge in der Lage ist (Hassenstein, 134). Ohne Zweifel ist das Balzverhalten vieler Tierarten aber äußerst kreativ und hat sich von dieser biologisch sinnvollen Funktion gelöst. Die Balzgesänge verschiedenster Vogelarten erreichen einen Grad der Differenzierung, der erstaunlich ist und Menschen seit je an Kunstproduktionen erinnert. Es gibt unendlich viele artenspezifische Balzarten, hier nur ein paar Beispiele:

- Der männliche Seidenlaubenvogel errichtet und schmückt einen Brutplatz, um damit das Weibchen zu überzeugen. Es errichtet eine ›Laube‹ und dekoriert einen Vorplatz mit möglichst vielen wertvoll wirkenden Gegenständen, wobei es die Farbe Blau bevorzugt (die Farbe des eigenen Gefieders).
- Das Skorpionmännchen verschränkt seine Scheren mit denen des Weibchens und, wenn das Weibchen zustimmt, vollführen die beiden eine Art Tanz, der manchmal stundenlang gehen kann.
- Mützenrobben demonstrieren ihre Männlichkeit, indem sie Atemmembrane nach außen stülpen und den entstehenden roten Ballon hin- und herschwenken.
- Flamingomännchen führen einen kollektiven Tanz auf, indem sie sich hoch aufrichten und umhermarschieren, ihre Flügel spreizen und Ähnliches. Der beste Tänzer hat die besten Chancen bei den Weibchen.
- Mit einem Tanz und dem Wedeln ihres bunten Körpers überzeugt auch die australische Pfauenspinne ihre Weibchen.
- Der Gelbhosenpipra, ein tropischer Vogel aus Mittelamerika, vollführt eine Art Moonwalk auf einem Ast.
- Wild-romantisch ist die Balz des Weißkopfseeadlers: In einer spektakulären Darbietung steigt das Paar hoch auf, dann greifen die Klauen der beiden Vögel ineinander und sie stürzen in einer Todesspirale abwärts. Bevor sie den Boden erreichen, lassen sie wieder los – für gewöhnlich. Es gab schon Fälle, bei denen sich die Adler nicht rechtzeitig voneinander lösten und zu Tode stürzten.

Man kann mit diesen Beispielen Bücher füllen. Im vorliegenden Kontext interessiert aber vor allem, dass jede Spezies ein spezifisches Balzspiel zu erfinden scheint und dann daran immer weiter feilt, neue Strategien und Steigerungen einführt und bei durchaus abwegigen, bizarren Verhaltensweisen landet. Der ursprüngliche Bezug

zu einer biologischen Funktion, nämlich die Zurschaustellung von für die Partnerwahl relevanten Eigenschaften, ist zwar noch erkennbar, jedoch erscheint es in gewisser Weise willkürlich, auf welchen Aspekt sich eine Art konzentriert. Die Partnerwahl scheint dabei nicht ausschließlich determiniert von deren Eignung in der Auseinandersetzung mit der Umwelt, sondern auch von der Qualität des Spielens der artspezifischen Balzspiele. Diese Einengung auf genau ein einziges Spiel erscheint zunächst biologisch sinnlos. Die Skurrilität von Balzverhalten ist meiner Meinung nach ein weiterer Hinweis darauf, dass wir es als Spiel beschreiben können und sollten. Es ist ein Spiel mit zwei Rollen, erstens der Rolle des Balzenden und zweitens der Rolle der Beurteilenden. Dieses Prinzip nennen Biolog:innen »female choice« (Eberhard 1996): In der Regel machen die Männchen Angebote, während die Weibchen entscheiden, ob sie diese Angebote für die Wahl des Männchens als Sexualpartner als ausreichend ansehen. Die Natur, so könnte man sagen, hat mit der zweigeschlechtlichen Fortpflanzung ein Spiel erfunden, bei denen die eine Seite Strategien entwickeln muss, nach denen »gute« Angebote gemacht werden (männlich) und die andere Seite Strategien, nach denen unter Angeboten das jeweils »beste« Angebot ausgewählt wird (weiblich).

Auch wenn man die biologische Festschreibung von Geschlechtern problematisieren kann, scheint der Mechanismus dahinter sehr effektiv zu sein. Ein entsprechender Hinweis kommt ausgerechnet aus der Computerwissenschaft, wo künstliche Intelligenzen einen Leistungssprung dadurch vollziehen, dass sie sich aufspalten in einen »Generator«, der Optionen generiert, und einen »Discriminator«, der diese Optionen gegeneinander abwägt und eine Entscheidung trifft. Diese Aufspaltung in zwei Rollen, die gegeneinander und miteinander spielen, ist die Grundlage für den qualitativen Sprung in der künstlichen Intelligenz in Form von Generative Adversarial Networks (GANs). Auf das Phänomen einer solchen Aufspaltung werde ich weiter unten unter dem Begriff »Zweiköpfigkeit« zurückkommen.

2.1.5 Den-Richtigen-/Die-Richtige-finden-Spiele

Die besondere Bedeutung von Auswahlspielen ist schon durch Balzspiele im Tierreich evident, sie beziehen sich aber auch auf spezifische Rollen in der Gemeinschaft, etwa Führerschaft, Pflege, Spiritualität, Kunst etc. Entsprechende Spiele sind überall zu finden: Bei der Teamzusammenstellung, beim Bewerbungsgespräch, beim Headhunting, bei Castingshows – immer haben diese Spiele potenziell eine gewaltige Konsequenz für die Spielenden, ja, sie können lebensentscheidend sein. Sowohl Huizinga als auch Caillois weisen auf die Bedeutung von Aufgabenspielen hin (Huizinga 2014; Caillois 2014), die dazu dienen, den Richtigen für eine spezielle Aufgabe zu finden. Sie sind auf der Ebene der Fiktion mit dem riesigen Feld der Heldenmythen verbunden und haben einen besonderen Bezug zu Märchen und Mythen, in denen das Motiv der Aufgabenstellung auftaucht.

Diese Art von Wettkämpfen sind nicht einfach nur Leistungsvergleiche, sondern haben die soziale Funktion, den Richtigen für eine bestimmte Aufgabe zu finden. Archetypisch kann man solche Aufgabenspiele als Schwellenhüter sehen (Lösel 2008): Sie sind einerseits abschreckend und stellen scheinbar unerfüllbare Anforderungen an die Held:innen. Die Schwelle wird hochgelegt, und die Eignung für den Eintritt ins Heilige wird kritisch geprüft. Andererseits beschützen sie auch die Held:innen, indem sie diese davon abhalten, sich in ein Wagnis zu stürzen, dem sie nicht gewachsen sind. Neben Geschicklichkeit und Intelligenz wird auch der Wille, die Leidenschaft und die Stärke der Liebe getestet – und nicht selten sind die Aufgaben seltsam und grausam. Sie gleichen dann eher einem Gottesurteil als einem Assessment. Besondere Bedeutung haben hierbei Rätsel, die gelöst werden müssen. Caillois unterstreicht, dass rätselhafte Herausforderungen in allen Kulturen gefunden werden können und oft im Zentrum literarischer und dramatischer Produktionen stehen (Caillois 2014). Oft sind die Rätsel selbst rätselhaft, das heißt, die Zuhörer:innen oder Leser:innen können keineswegs eine einfache Lösung antizipieren, sondern werden selbst Teil des Lösungsprozesses, müssen eigene Überlegungen anstellen und überraschende Wendungen mitverfolgen. Rätselspiele sind damit auf eine andere Art performativ als einfache Sportwettkämpfe oder andere, klar definierbare Leistungswettbewerbe. Solche Aufgabewettkämpfe, bei denen die Kriterien nicht klar definiert werden, sind nah an der Kunst, auch zutiefst Teil der Kunst, und bleiben rätselhaft. Das gilt beispielsweise für Ausschreibungen, die mithilfe einer Jury den richtigen Künstler bzw. die richtige Künstlerin für ein Stipendium oder einen Preis auswählen sollen. Es gibt keinen geraden Weg, die Aufgabe zu erfüllen, und oft ist der Versuch, einen solchen zu finden, die sichere Bedingung für ein Scheitern. Die Aufgabe kommt also als Rätsel daher, als Koan.

Das massenhafte Aufkommen von Castingshows, der Dauermarathon von Bewerbungen, das permanente Ausschreiben von Förderungen, die Popularität von Dating-Apps – all dies sind Belege dafür, dass die Den-Richtigen-finden-Spiele oder Die-Richtige-finden-Spiele für die Dynamik der liberalisierten Gesellschaft wichtiger sind als je zuvor. Sie verbinden die Ebenen von Fiktion, Spiel und Wirklichkeit und sind auf all diesen Ebenen allgegenwärtig (vermutlich bis zum Punkt, wo wir vor unseren Schöpfer treten und uns als würdig für das Paradies erweisen müssen).

2.1.6 Hobbyspiele

Eine meiner Meinung nach unterschätzte Kategorie von Spielen besteht im Kern darin, sinnlose oder sinnlos scheinende Fähigkeiten zur Perfektion zu bringen. Es ist für das Überleben der Menschheit vermutlich nicht wichtig, ob junge Menschen mit einem Skateboard kunstvoll über eine Eisenstange rutschen können oder ob ältere Menschen einen kleinen Ball mit wenigen Schlägen in ein weit entferntes Loch

befördern können. Dennoch widmen nicht wenige Menschen solchen Tätigkeiten beachtlich viel Zeit, Geld und Herzblut. Sie treten in eine hoch spezialisierte Welt ein, fachsimpeln mit ihresgleichen in einer Fachsprache, die andere kaum verstehen, diskutieren Probleme, die andere nicht sehen können, und steigen in geheimnisvollen Hierarchien auf und ab, kurz, sie betreten eine Spielwelt und spielen ein Spiel. Diese besondere Form von Spiel scheint dem Menschen vorbehalten zu sein, weil sie keinen offensichtlichen evolutionären Sinn hat. Sie treibt seltsamste Blüten und bildet soziale Blasen. Unsere Welt ist voll davon, unsere Gesellschaft ist ein Schaum aus kleinen und großen Blasen, deren Oberflächenspannung durch Spielen entsteht.

Viele Seltsamkeiten der menschlichen Gesellschaften lassen sich nur durch solche von der Realität abgekoppelten Spiele erklären, die sich nicht nur eine eigene Binnenrealität schaffen, sondern auch einen kleinen Vorrat aus Sinn erzeugen können, von dem die darin Lebenden durchaus eine Weile existieren können, obwohl dies von außen keinen Sinn ergibt. Ich bin überzeugt davon, dass die Überlebensfähigkeit des Menschen, entgegen dem ersten Anschein, genau auf dieser Fähigkeit beruht, sich selbst kleine Spieluniversen zu schaffen.

Der entscheidende Punkt ist, dass Hobbyspiele völlig losgelöst von biologischen Notwendigkeiten existieren und damit einen Mechanismus aufzeigen, durch welchen sich Spiele von ihrer evolutionären Basis lösen. Zwar spielen Statusverhalten, Balzverhalten und andere biologische Dynamiken noch eine Rolle, aber Imagination, Sprache, Interesse und Kognitionen überschreiben sie in einer Weise, die nahezu jede beliebige Verhaltensweise zum Spiel werden lassen kann. Hobbyspiele sind damit ein Beleg für die ungeheure soziale Plastizität von Spielen.

2.1.7 Klatsch und das Auswechseln von Wahrnehmungsrahmen

Was für die Krähe ›Hide and Seek‹ ist, das könnte für den Menschen das Spiel ›Klatsch‹ sein. Untersuchungen über das Entstehen von Kultur und Sprache über Tratsch und Klatsch sind ziemlich gut belegt (Dunbar 1996). Dies mag verwundern, es ist aber unter Anthropolog:innen eine anerkannte These aufgrund der universellen Bedeutung von Klatsch und Tratsch in allen Gesellschaften. Mitglieder aller Kulturen verbringen einen erstaunlich großen Teil ihrer Zeit damit, über die anderen Mitglieder zu reden. Klatsch und Tratsch sind der soziale Kit, durch den die Gemeinschaft sich immer wieder selbst vergewissert, indem sie ihre Normen wieder und wieder verhandelt und an Beispielen durchspielt. Durch das ständige Tratschen und Klatschen wird also vermittelt, was man tut und was man nicht tut, was als normal gilt und was als anormal. Der Aufbau und die Ausdifferenzierung von gesellschaftlichen Normen sind ohne Klatsch und Tratsch kaum denkbar.

Der Primatenforscher und Psychologe Robin Dunbar geht aber noch einen Schritt weiter und räumt dem Tratsch und Klatsch sogar eine zentrale Bedeutung

in der Entwicklung der menschlichen Sprache ein (Dunbar 1998). Wenn man sich klarmacht, wie bedeutsam die Sprache auch für die Gehirnentwicklung ist, wird der Vergleich mit ›Hide and Seek‹ bei Krähen naheliegender.

Klatsch ist dabei im Unterschied zum Tratsch eine ziemlich komplizierte soziale Handlung. Während Tratsch ein eher zielloses Schwätzen über Dies und Das bedeutet, ist Klatsch das absichtsvolle Sprechen über Abwesende, in welchem Unbelegbares und absichtsvoll Falsches kunstvoll miteinander vermischt werden. Klatsch kann dabei verheerende soziale Folgen für Einzelne haben, aber auch die ganze Gemeinschaft schwer beschädigen, weshalb er in vielen Kulturen verurteilt oder verboten ist. Klatsch hat eine Tendenz, sich zu verselbstständigen und zu eskalieren. Der Verursacher oder die Verursacherin des Klatsches kann sehr leicht die Kontrolle über die Halbwahrheiten verlieren, die in der Gemeinschaft zirkulieren. Hans Christian Andersen hat dies in seiner Geschichte »Es ist wirklich wahr!« parodierend auf die Spitze getrieben. Darin geben Hühner eine Geschichte weiter und machen aus einer ausgerupften Feder den Selbstmord von fünf Hühnern, einfach aus dem Bedürfnis nach Skandalisierung und Dramatisierung heraus. Im Zeitalter der sozialen Medien fällt es nicht schwer, in Shitstorms eine Entsprechung zu sehen. Der entscheidende Punkt ist der Kontrollverlust: Wenn der Geist aus der Flasche ist, lässt er sich nicht mehr einfangen. Tausende von Geschichten erzählen von der Gefahr, die im Klatsch liegt. Und genau dieser Punkt der Unkontrollierbarkeit ist meiner Meinung nach der Grund dafür, dass wir im Klatsch ein Spiel sehen sollten, vielleicht sogar das elementarste soziale Spiel.

Was sind dann also die genauen Bedingungen dieses Spiels? Eine erste Voraussetzung ist, dass überhaupt eine Gemeinschaft besteht, denn über Außenstehende zu klatschen, macht laut dem Soziologen Jörg Bergmann keinen Sinn.

»Geklatscht wird nicht über Fremde; Klatsch in der Alltagskommunikation zeichnet sich vielmehr dadurch aus, dass die drei Beteiligten miteinander befreundet, zumindest aber sich wechselseitig bekannt sind. Die Klatschtriade reflektiert daher in einer konkreten sozialen Situation die Intimitätsmuster im Netz der persönlichen Beziehungen der Beteiligten. Indem Freunde über andere gemeinsame Freunde klatschen, demonstrieren sie sich wechselseitig, dass sie alle zu einem Kreis, einem Zirkel gehören und damit die Pflicht haben, Interesse für die Tugenden wie die Unarten der anderen Mitglieder zu zeigen.« (Bergmann 2001, 80)

Natürlich kann man auch über Außenstehende Unwahrheiten verbreiten, diese sind dann aber kein Klatsch, weil sie zu wenig informiert und zu wenig nuanciert sind. Es fehlt dann auch die Absicht, die Stellung des Klatschobjektes zu manipulieren, um selbst eine bessere Stellung zu erhalten. Klatsch lebt von der Spannung zwischen den öffentlichen Handlungen und Behauptungen einer Person und den privaten Handlungen und Behauptungen, die diese Person vor Entdeckung abschirmen

will (Bergmann 1987). Die Klatschenden benötigen also als zweite Voraussetzung ein Konzept von öffentlichem versus privatem Selbst. Als dritte Voraussetzung kann man die temporäre Abwesenheit von mindestens einem Mitglied der Gemeinschaft benennen. Der Klatsch der ›Waschweiber‹ erfüllt diese Voraussetzungen ideal: Sie besitzen Zugang zu privaten Informationen über ihre Dienstherrn, können also privates und öffentliches Selbst gegeneinander ausspielen, und sie haben mit den Waschstellen eine Gelegenheit zum Austausch unter Abwesenheit der Herrschaften.

Sind diese Voraussetzungen gegeben, dann ist die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, dass das Spiel des Klatschens in Gang kommt. Bergmann beschreibt es in einer Weise, die durchaus als Spielbeschreibung gelesen werden kann. Es umfasst drei Rollen:

»Ein formales Merkmal der Klatschkommunikation in Gesprächen ist die dreigliedrige Beteiligungsstruktur. Im Klatsch sind immer drei Handlungsfiguren involviert: ein Klatschproduzent, ein Klatschrezipient und ein Klatschobjekt, also eine Person, über die geklatscht wird. Dabei ist für Klatschkommunikation grundlegend, dass die Person, über die geredet wird, abwesend oder außer Hörweite ist. Die Klatschakteure verbergen damit vor dem Klatschobjekt nicht nur, dass sie in dessen Privatsphäre eindringen, sondern auch, dass sie in der Regel auf eine moralisierende und herabsetzende Weise über ihn sprechen.« (Bergmann 2001, 80)

Das Motiv der Herabsetzung ist verbunden mit den oben beschriebenen angedeuteten Statusspielen. Denn indem der Status eines ranghöheren Individuums herabgesetzt wird, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass man selbst aufsteigt, und diese Aussicht ist erfreulich. Damit Klatsch diese Wirkung entfaltet, sind bestimmte Erzähltechniken notwendig, die auch die Fantasie des Zuhörers einbeziehen:

»Hierbei steht im Mittelpunkt der Austausch von Informationen und Geschichten über das Klatschopfer, wobei generell die Tendenz vorherrscht, das Pikante, das Befremdliche, das Unschickliche, das Absonderliche in dessen Verhalten zu thematisieren. Oft sind einzelne Beobachtungen oder Informationen aus zweiter Hand Grundlage des Gesprächs, mit der Folge, dass Spekulieren und das Ausfüllen von Leerstellen, vor allem aber die Begeisterung für ›pikante Details‹ zu einem wesentlichen Bestandteil der Klatschkommunikation werden.« (Bergmann 2001, 80)

Gleichzeitig darf Klatsch nicht zu offensichtlich gelogen sein, und die eigene Absicht muss verschleiert werden. Dies ist eine komplexe sozialkognitive Leistung und erfordert äußerste Sensibilität in der Darstellung:

»Der hier nahe liegenden Gefahr, deshalb als unglaubwürdig oder gar verleumderisch zu gelten, begegnen die Klatschakteure durch den Einsatz von Darstellungstechniken, die den Wahrheitsanspruch untermauern sollen, und von kommunikativen Praktiken, die sie als interesselose, unschuldige Beobachter und wahrheitsgetreue Berichterstatter erscheinen lassen.« (Bergmann 2001, 80)

Die Spielzüge des Klatschspiels sind sicher ähnlich kompliziert wie beim Schach. Dabei müssen die Wirkungen auf zwei Parteien, nämlich auf den Klatschrezipienten und das Klatschopfer, bedacht werden, sowie die möglichen Rückwirkungen auf den Klatschproduzenten selbst. Weiterhin muss die Klatschmitteilung so gestaltet werden, dass die Wahrscheinlichkeit einer Weitergabe möglichst hoch ist, sie muss also mitteilenswert sensationell, skandalös sein, damit sie ›viral‹ wird. Typisch für Klatschmitteilungen ist auch, dass sie normalerweise mit der Botschaft versehen werden, dass sie selbstverständlich nicht als Klatsch betrachtet werden sollen und dass der Empfänger oder die Empfängerin sie bitte nicht weitergeben solle. Die Analogie zu einem Infektionsgeschehen liegt auf der Hand: Klatsch soll sich von den Klatschproduzent:innen lösen und sich selbst fortpflanzen. Darin liegt sein Eskalationspotenzial.

Exkurs: Auftritte und Abtritte

Aus Sicht eines Theatermachers ist es bemerkenswert, dass durch die Heimlichkeit des Klatschens Auftrittsmöglichkeiten etabliert werden. Zunächst muss ein Individuum abwesend sein, also einen Abgang machen, damit die Verbleibenden einen Moment des Austausches haben. Klatsch kann dabei zwar an sich schon befriedigend sein, der wirkliche Payoff entsteht aber erst bei Rückkehr des Klatschobjektes. Dieser Moment hat etwas durch und durch Theatrales, indem ihr erneutes Erscheinen eine völlig neue Wahrnehmung der Person erlaubt – in der Regel natürlich eine negative (sozial ängstliche Personen wissen dies und versuchen daher, den Raum gar nicht erst zu verlassen, um den anderen keine Möglichkeit des Klatsches zu lassen). Ein solches Reframing von Figuren ist eine wichtige Grundlage in der Komödie und im Türenknalltheater. Wenn das Klatschobjekt wieder eintritt, haben die Anwesenden eine Information ausgetauscht, die den Hintergrund des Wiedereintretenden verändert. Das ist der Grund für das ewige Rein und Raus dieser Theaterformen. Nicht die Figuren ändern sich, sondern das, was wir über sie erfahren haben. Wenn keine Auf- und Abgänge stattfinden, kommt eine Komödie nur mühsam vom Fleck. Tragödien dagegen ziehen ihre Ewigkeit und Bleischwere gern aus der ständigen Präsenz derselben Personen auf der Bühne.

Der erste Mensch, der entdeckte, dass das Reden über Abwesende die Art, wie diese danach wahrgenommen werden, fulminant verändern kann, muss überwältigt von dieser Erkenntnis gewesen sein: Man kann Sprache verwenden, um den Wahrnehmungsrahmen einer anderen Person zu verschieben und diese in einem

völlig neuen Licht erscheinen zu lassen, einfach indem man etwas über diese Person erzählt. Diese Entdeckung, die jeder Mensch in seiner Kindheit neu macht, bedeutet den Eintritt in ein grundlegendes soziales Spiel, das nie wieder aufhört und das uns bis in die kleinste Zelle formt. Es ist ein Spiel, das wir Menschen initiieren, aber niemals ganz unter Kontrolle bringen können.

Es überrascht nicht, dass Kinder, wenn sie die Möglichkeit des Klatsches entdecken, oft über das Ziel hinausschießen und einfach etwas über eine andere Person sagen, um diese Wirkung auszutesten. Die Macht, die dadurch entsteht, muss erst nach und nach an Verantwortung gekoppelt werden. Ein Verbot von Klatsch hat noch niemals funktioniert und wird auch niemals funktionieren, weil Klatsch ein Motor unserer Evolution ist. Ihn zu verbieten, würde bedeuten, die Evolution zu verbieten.

2.1.8 Sprachspiele

Das Spiel der Spiele ist natürlich nicht Schach, sondern die Sprache, jedenfalls dann, wenn wir sie als Spiel verstehen können, wofür meiner Meinung nach einiges spricht. Der Philosoph Ludwig Wittgenstein rückte sogenannte ›Sprachspiele‹ in den Mittelpunkt seines Ansatzes. Sie waren für ihn einerseits Mittel, um philosophische Sachverhalte darstellen zu können, andererseits entwickelte er das Konzept zu einer umfassenden Handlungstheorie: »Ich werde auch das Ganze: der Sprache und der Tätigkeiten, mit denen sie verwoben ist, das ›Sprachspiel‹ nennen.« (Wittgenstein 1998, § 7) In diesem allgemeineren Verständnis sind Sprachspiele niemals ganz losgelöst von nicht-sprachlichen Praktiken, auf denen sie aufbauen. Wittgenstein nimmt hier die Sprechakttheorie bereits vorweg, was man auch an seiner Liste von Beispielen gut sehen kann:

»Befehlen, und nach Befehlen handeln – Beschreiben eines Gegenstands nach dem Ansehen, oder nach Messungen – Herstellen eines Gegenstands nach einer Beschreibung (Zeichnung) – Berichten eines Hergangs – Über den Hergang Vermutungen anstellen – Eine Hypothese aufstellen und prüfen – Darstellen der Ergebnisse eines Experiments durch Tabellen und Diagramme – Eine Geschichte erfinden; und lesen – Theater spielen – Reigen singen – Rätsel raten – Einen Witz machen; erzählen –[...] Bitten, Danken, Fluchen, Grüßen, Beten« (Wittgenstein 1998, § 23).

All diese Beispiele sind performativ, das heißt, sie formulieren etwas auf sprachlicher Ebene, vollziehen aber gleichzeitig eine Handlung. Man fragt sich unweigerlich, warum Wittgenstein den Begriff des Spiels bemühte, um ein so allgemeines Verhältnis zu beschreiben. Könnte er nicht einfach ›Handlung‹ oder ›soziale Praxis‹ sagen? Warum verwendet er ›Spiel‹? Die anschaulichste Begriffsklärung findet

sich wohl in Wittgensteins »Blauem Buch«, das 1934–35 entstand. Hier verweist er darauf, dass Sprache von Kleinkindern immer in einem spielerischen Kontext erworben wird und dass diese Qualität in der komplexeren Sprache der Erwachsenen noch enthalten sei:

»Ich werde in Zukunft immer wieder deine Aufmerksamkeit auf das lenken, was ich Sprachspiele nennen werde. Das sind einfachere Verfahren zum Gebrauch von Zeichen als jene, nach denen wir Zeichen in unserer äußerst komplizierten Alltagssprache gebrauchen. Sprachspiele sind die Sprachformen, mit denen ein Kind anfängt, Gebrauch von Wörtern zu machen. Das Studium von Sprachspielen ist das Studium primitiver Sprachformen oder primitiver Sprachen [...]. Wenn wir solche einfachen Sprachformen untersuchen, dann verschwindet der geistige Nebel, der unsern gewöhnlichen Sprachgebrauch einzuhüllen scheint. [...] Wir sehen, daß wir die komplizierten Formen aus den primitiven zusammensetzen können, indem wir nach und nach neue Formen hinzufügen.« (Wittgenstein 1998, 36–37)

Durch Sprachspiele wird eine Verbindung zwischen Worten und der konkreten Welt, zwischen sprachlichen und nichtsprachlichen Handlungen hergestellt, die sehr viel körperlicher, intentionaler, sinnlicher und operativer ist als ein lexikalisches Wissen. Die Bedeutung der Worte etabliert sich erst durch ihre spielerische Anwendung, durch die Operationen, die mit ihnen vollzogen werden können. Eine Bedeutung außerhalb dieses Spiels ist eigentlich unmöglich und die Quelle vielfältiger Missverständnisse.

Mit dem Konzept der Sprachspiele wird die Sprache selbst zu einem Spiel, das die Menschen erfunden haben und das unendliche Variationen zulässt. Es ist ein Spiel mit Zeichen, die nach bestimmten Regeln kombiniert werden können und dabei innen und außen in operativen Feedbackschleifen verknüpfen. Da die Sprache, so Wittgenstein, innerhalb von Spielen erlernt wird, bleibt sie zu einem gewissen Grad auch ein Spiel, ganz egal, wie ernst das ist, was wir zu sagen versuchen. Dieses Spielerische ist der Sprache nicht auszutreiben, weshalb die Sprache auch ihr Außerhalb nicht benennen kann. Worüber man nicht sprechen kann, darüber muss man also schweigen. Sprechen können wir nur über das, was innerhalb des Sprachspiels gespielt werden kann.

Wie die oben aufgeführten Spiele können auch die Sprachspiele den Bezug zur Wirklichkeit verlieren und nur noch für sich selbst gespielt werden. In seinem »Braunen Buch«, das den »Philosophischen Untersuchungen« vorausgeht, bezeichnet Wittgenstein die Sprachspiele noch als in sich geschlossene Systeme der Verständigung (Wittgenstein 2016, 120). In den »Philosophischen Untersuchungen« taucht diese Idee jedoch nicht mehr auf. Hier versteht er Sprachspiele als grundsätzlich offen, denn sie lassen sich beliebig erweitern oder verändern. Viele Begriffe

(viele Sprachspiele) seien gerade dadurch praktikabel, dass man keine genauen Grenzen für ihren Gebrauch ziehen kann.

Tatsächlich ist die Frage nach der Offenheit/Geschlossenheit von Sprachspielen nicht leicht zu beantworten und führt wahrscheinlich zu einem Sowohl-als-auch: Sprachspiele können sich, ausgehend von einer grundlegenden Offenheit, die durch ihre Genese im kindlichen Spracherwerb gegeben ist, hin zu einer zunehmenden Geschlossenheit entwickeln und dann zu vollständig selbstreferenziellen Spielen werden, die nur noch im Austausch erlaubter Zeichen bestehen, ohne die eigentliche Funktion der Spiele, nämlich die Verknüpfung von sprachlicher Tätigkeit mit nichtsprachlicher Tätigkeit noch zu bedienen. Sie können den Kontakt zur Erfahrung verlieren und unendliche Selbstverweise an ihre Stelle setzen. Infinite Regresse, Zitationszirkel, eine durchregulierte Sprache – all diese Dinge hätte Wittgenstein vermutlich gehasst und in ihrer hermetischen Geschlossenheit und Verschlossenheit gegenüber der Erfahrung kritisiert. Sobald Sprachspiele geschlossen sind, werden sie «leicht». Es gibt kein Ringen um Worte mehr, weil alle Bedeutungen festgelegt sind. Die Jetons werden leichthändig über das Brett geworfen. Es gibt keine zwingenden Argumentationen mehr, sondern nur noch Stürme im Wasserglas, in denen derselbe Bodensatz immer wieder hochgespült wird. Auf der anderen Seite bleibt Sprache vermutlich immer ein offenes Spiel, in welchem neue Begriffe durch neue Handlungen, neue Individuum-Umwelt-Relationen entstehen.

Wenn man einmal nüchtern auf die Sprache schaut, dann ist eigentlich kaum verständlich, wieso wir davon ausgehen, sie sei ein Instrument der Vernunft. Sie ist eigentlich gar nicht gut geeignet, um Argumente auszutauschen und Zusammenhänge logisch darzustellen. Sogar für die inhaltliche Kommunikation ist sie nicht optimiert. Dagegen ist sie das perfekte Spiel, das ultimative Spiel des Menschen mit sich selbst. Sie ermöglicht unendliche Spielzüge, Strategien, Entscheidungen, Andeutungen, Untertöne, Täuschungsmanöver, Metakommunikationen. Sie eignet sich zu Aussagen über das eigene Selbst, den anderen, die Beziehung. Der Transport von Informationen ist eher eine schwergängige Zusatzfunktion, die wir permanent überstrapazieren. Es ist, als würden wir einen jungen Hund dazu zwingen, schwere Lasten von A nach B zu tragen.

2.1.9 Die Durchquerung des ludischen Feldes

Neben den einzelnen Spielen und Spielfamilien gibt es noch eine grundlegende, ebenfalls biologisch sinnvolle Dimension des Spielens: Die Aneignung von Fähigkeiten geschieht in einem großen Maß spielerisch, und erst in einem weiteren Schritt werden diese dann in anwendbare Fähigkeiten übersetzt. Spielen ist also ein wichtiges Element des Lernens, vielleicht sogar das Wichtigste, oder, anders ausgedrückt: Die Aneignung der Welt geschieht zu großen Teilen spielerisch. Wir lernen die Welt

also vielfach durch das Spiel kennen, und unsere Interaktion mit der Welt behält, so kann man mutmaßen, etwas von dieser Qualität, auch wenn uns das später nicht mehr bewusst ist. Ich nenne diesen Prozess ›das ludische Feld durchqueren‹. Taucht also beispielsweise ein neues Werkzeug in der Lebenswelt eines Individuums auf, dann ist die erste Interaktion damit das Herumspielen, um die Operationen zu erforschen, die dieses Werkzeug zulässt und die Affordances zu erkunden, die es impliziert. Was kann ich also damit machen? Und wozu lädt es mich ein?

Danach wird die Person das Werkzeug – und das ist verblüffend – erst einmal weglegen und scheinbar vergessen. Biolog:innen haben ein analoges Verhalten bei Kraken beobachtet: Wirft man ihnen ein unbekanntes Objekt ins Revier, beispielsweise Legosteine, dann untersuchen sie dieses Material zunächst möglichst detailliert. Danach lassen sie es eine Weile links liegen und scheinen es zu ignorieren. Wieder später widmen sie sich dem Material erneut, diesmal aber unter neuem Vorzeichen, nämlich experimentierend und spielend. Diese Dreiphasigkeit von Untersuchen-Ignorieren-Spielen ist auch bei Kindern zu beobachten. Wie man dieses Muster interpretieren soll, ist schwer zu sagen, aber auf jeden Fall wird erstens nicht gleich losgespielt, sondern die Eigenschaften des Materials werden zuerst untersucht. Dies scheint Priorität zu haben und eine in sich abgeschlossene Tätigkeit zu sein. Sobald sie beendet ist, geschieht zweitens etwas Seltsames, nämlich die Abwendung vom Gegenstand, das Ignorieren. Vielleicht muss man es als Pause verstehen, in welcher der Gegenstand abgespeichert und in seinen Eigenschaften verstanden wird. Möglicherweise bilden sich in dieser geheimnisvollen Phase auch die sogenannten ›Affordances‹, also Handlungsoptionen, zu denen der Gegenstand einlädt. Affordances sind verwandt mit dem ›Erwartungsrahmen‹ oder dem ›Möglichkeitsrahmen‹, auf den ich in Kapitel 3 eingehen werde. Die Affordances verbinden sich mit dem Gegenstand als vielfältige Feedbackschleifen mit bestimmten Wahrscheinlichkeiten und bilden eine Art von latentem Handlungsraum. In der dritten Phase werden die Möglichkeiten dann erprobt, die Funktionsschleifen werden getestet und variiert, sodass ein spielerisches Herumprobieren geschieht.

In meiner eigenen Praxis als Theatermacher habe ich diesen Prozess immer wieder erlebt: Ein neues technisches Werkzeug taucht auf, ein neues Lichtsystem, ein neues Soundsystem, ein neues Videosystem usw., und immer mussten wir durch einen spielerischen Prozess der Aneignung gehen: Wahrnehmen, Abwenden, Spielen. Die letzte Phase endete dann in der Regel von selbst, wir hatten das Spielen satt und wollten die neue Technik nun nutzen, um uns auszudrücken. Es blieb aber immer eine Reminiszenz, eine Aura des Spielerischen an der neuen Praxis hängen, und wir konnten darauf zurückgreifen, wenn es wieder zu ernst wurde.

Man muss sich eine gewisse Zeit im ludischen Feld aufhalten, bis die verschiedenen Aspekte, Seitenstränge, überraschenden Nebeneffekte, Wahrscheinlichkeiten und Möglichkeiten voll erlebbar werden. Es reicht nicht, das ludische Feld zwei- oder dreimal zu durchqueren, man muss vielmehr so lange darin verweilen, bis es

langweilig wird. Ich halte es für entscheidend, das ludische Feld nicht zu früh wieder zu verlassen, auch wenn die Begeisterung für bestimmte Effekte einen oft genau dazu verführt. Weiterspielen! Es ist nicht möglich, eine Zeitangabe zu machen, wann das ludische Feld verlassen werden sollte. Das Spiel selbst wird irgendwann langweilig, und die Lernerfahrung ist gesättigt.

Der entscheidende Punkt hierbei ist, dass nach dem Durchqueren des ludischen Feldes eine Spur der Spielhaftigkeit erhalten bleibt, die eine flexiblere, freiere Anwendung ermöglicht und die nun in die jeweilige Praxis eingeschrieben ist und weiter wirkt. Auf diese Weise entsteht ein Faden zwischen Spiel und Wirklichkeit, der das Thema, die Praxis, die Idee an das ludische Feld zurückbindet und eine gewisse Spielhaftigkeit in ihr erhält.

Man kann mit Huizinga vermuten, dass viele kulturelle Praktiken das ludische Feld durchqueren mussten, bevor sie ritualisiert oder institutionalisiert wurden. Sie enthalten damit einen Rest von Spielhaftigkeit. Für eine Gesellschaft kann dies zum Problem werden, denn ihre Mitglieder sollen die entsprechende Praktik ernst nehmen. Damit Praktiken stabilisiert werden können, müssen sie ihre Spielhaftigkeit abschütteln oder verleugnen. Ein Gerichtsprozess beispielsweise darf von den Teilnehmenden auf keinen Fall als Spiel zelebriert werden – auch wenn einige der Anwesenden (beispielsweise die Rechtsanwälte) ihre Spielhaftigkeit durchaus spüren, wenn der Richter mit einem Hämmerchen auf den Tisch schlägt oder gar eine Perücke trägt. Es entstehen daher starke Tabus, die Spielhaftigkeit zu benennen. Den Teilnehmenden wird ein Schweigegebot auferlegt, das nur Kinder durchbrechen dürfen: Von nun an wird über die Spielhaftigkeit der Welt geschwiegen. Was die Kulturen hier kollektiv vollziehen, ist keine Verdrängung im eigentlichen Sinn, denn das Wissen um die Spielhaftigkeit der Welt wird nicht ins Unbewusste verschoben, sondern bleibt bestehen. Lediglich die Kommunikation darüber wird tabuisiert.

In Arbeitskulturen entstehen beispielsweise viele kleine Widersprüche zwischen ihrer ziemlich offensichtlichen Spielhaftigkeit (ein umfangreiches Thema von Serien wie »The Office«, in der die Mitarbeitenden eigentlich nie wirklich ernsthaft arbeiten, sondern nur mit Angestelltenspielchen beschäftigt sind). In den Unternehmen selbst muss die Spielhaftigkeit dagegen weitgehend tabuisiert werden, nur am Feierabend oder auf Firmenfesten wird sie plötzlich wieder offenbar, um danach wieder unter einer Schicht von Fleiß und Ernst verborgen zu werden. Die Spielhaftigkeit muss unter allen Umständen unausgesprochen bleiben, damit sie als unsichtbare Ebene unter der Schicht der Arbeit weiterwirken kann.

2.1.10 Spiele als Evolutionstreiber

Die hier behandelte evolutionäre Perspektive enthält viele spekulative Elemente. Trotzdem wirft sie die interessante Möglichkeit auf, dass Spiele an der Höherent-

wicklung einer Art beteiligt sein könnten, indem sie eine Entwicklung jenseits der biologischen Notwendigkeit anstoßen. Die jeweilige Art reagiert damit nicht nur auf einen Aspekt der Umwelt, sondern schafft mit dem Spiel eine davon losgelöste Lernumgebung, die sich viel weiter steigern und ausdifferenzieren lässt als die vorgefundene natürliche Situation. Das Spiel verwandelt also passive Anpassung in aktives Lernen in einer simulierten Umwelt. Gerade die Möglichkeit von ›sinnlosen‹ Spielen deutet auf diesen Aspekt der Loslösung des Spiels von der jeweiligen biologischen Basis.

Bei Menschen ist eine Besonderheit, dass zu den Spielen, die auch im Tierreich vorherrschen, noch weitere komplexe Spiele hinzukommen: die Sprachspiele und die Fantasiespiele. Mit Letzteren kann sich ein Mensch fantasierend Wünsche erfüllen – eine bemerkenswerte Variante des Spiels mit vielen Schattenseiten.

Damit Spiele als Evolutionstreiber funktionieren können, müssen sie selbst evolutionsfähig sein, das heißt, sie müssen sich immer weiter verfeinern, bessere Strategien zulassen. Das geht am besten, wenn sie mindestens zwei Rollen zur Verfügung stellen, Spielende und Gegenspielende. Die komplementären Rollen arbeiten dabei zusammen, indem jede neu erfundene Strategie einen neuen Level des Spiels eröffnet und damit die Evolution antreibt. Bei den oben beschriebenen Krähen wären das zwei Rollen: Krähe A, die versucht, ihr Futter möglichst sicher zu verstecken, und Krähe B, die versucht, die Täuschungsmanöver von A zu durchschauen. Diese beiden Rollen führen zu immer komplexeren Verteidigungs- und Angriffsstrategien. Das Spiel kann sich damit beliebig steigern und durchaus auch zu absurden Übertreibungen kommen. Zu Beginn geht es vielleicht noch um das Futter, aber später geht es um eine Finesse, die im natürlichen Umfeld gar keine Entsprechung hat, sondern nur noch Teil der Spielumgebung ist. Auf diese Weise koppelt sich das Spiel von seinem Ursprung und seiner biologischen Funktion ab und wird zum Spiel um des Spiels willen.

Ich bezeichne diese Verfügbarmachung von Rollen im Folgenden als ›Aufspaltung‹ oder als ›Zweiköpfigkeit‹, wenn es um die spezifische Aufspaltung in Generator und Discriminator geht. Betrachtet man Spiele also aus der Vogelperspektive der Evolution, dann sind sie Systeme, die sich aufspalten, um gegen sich selbst zu spielen und dabei immer neue Fähigkeiten zu entwickeln. Wenn die Subsysteme eine ähnliche Spielstärke haben – sie nutzen ja dieselben Ressourcen – gewinnt immer mal die eine Seite, danach die andere Seite, und beide Subsysteme lernen ständig dazu. So entsteht ein Trainingseffekt, der in der natürlichen Situation nicht möglich wäre: Das Spiel hat sich von der Realität entkoppelt. Gleichzeitig hat es eine Dynamik entwickelt, die keine wirkliche Grenze besitzt, es sei denn, die Ressourcen des Systems sind nicht mehr zu steigern. So bekommen Spiele ihre uferlose, eskalierende Ungestalt. Diese Qualität der Selbststeigerung ist meiner Meinung nach das, was Spiele in ihrem Innersten ausmacht und gleichzeitig die Annahme ihrer Harmlosigkeit sehr fragwürdig macht.

2.2 Können wir durch Spiel die Wirklichkeit verändern?

In diesem Abschnitt suche ich nach Beispielen, wie wir als Menschen Spiele einsetzen, um auf die Wirklichkeit einzuwirken. Hier geht es also um die umgekehrte Richtung, statt der Frage, wie Spiele uns, unsere Kultur, unsere Biologie, verändern, verfolge ich nun die Frage, wie wir als eine Art Gamedesigner:innen mehr oder weniger bewusst unsere Mensch-Umwelt-Relationen beeinflussen. Dabei muss man im Hinterkopf behalten, dass es ausgesprochen schwierig ist, ein neues Spiel zu erfinden: Fast jedes Spiel lässt sich irgendwie als Nachkomme einer der bekannten Spielfamilien verstehen, das ergibt sich logisch aus den vielen Typologien und Definitionen des ersten Kapitels.

2.2.1 Monopoly: Der Wirklichkeit den Spiegel vorhalten

Spiel kann bewusst eingesetzt werden, um unerwünschte Regeln der Wirklichkeit zu entlarven mit dem Ziel, diese zu verändern. Dies ist beispielsweise die Geschichte hinter dem Spiel Monopoly: Die Stenotypistin Elizabeth Magie (ein Name, der selbst wie eine Erfindung klingt) erfand es 1904 in den USA, um den einfachen Leuten die sozialreformerischen Ideen des Ökonomen Henry George nahezubringen. Sie sollten durch das Spiel erkennen, dass die Regeln ungerecht sind und dass die wichtigste Ursache ihrer Armut der Immobilienbesitz ist. Daher ist Monopoly eigentlich ein unmögliches Spiel: Es sollte gar nicht funktionieren, sondern die Dysfunktionalität des wirtschaftlich-politischen Systems erlebbar machen. Es gibt in Monopoly ab einem gewissen Punkt eine dominante Spielstrategie, die eine Spielende immer reicher macht, während alle anderen in den Konkurs getrieben werden. Gespielt wurde und wird also eine negative Simulation der Realität, wie sie sich den Sozialreformer:innen um die Jahrhundertwende des 19./20. Jahrhunderts darstellte. Der eigentliche gewollte Lerneffekt von Monopoly ist daher nicht, die bestmögliche Gewinnstrategie zu entdecken, sondern die Regeln selbst infrage zu stellen, um danach die Regeln des Kapitalismus, insbesondere die des Grundbesitzes, kritisch zu hinterfragen.

Spiele dieser Art nehmen Einfluss auf die Art und Weise, wie wir uns die Welt denken, wie wir sie konstruieren. In unseren Köpfen entsteht durch sie ein Modell der Welt, in welchem wir mögliche Verläufe simulieren können. Es ist offensichtlich, dass diese Modelle von höchster Bedeutung für unsere Orientierung in der Welt, für unsere Selbstverortung und unsere Handlungsfähigkeit sind. Und gleichzeitig führt uns der Fall Monopoly vor, wie wenig dieser Effekt vorhersagbar ist: Wir spielen Monopoly heute aus Freude an den aufkommenden Gefühlen, obwohl diese für die meisten Mitspielenden bis auf einen eigentlich negativ sind. Wir gehen danach nicht vor die Tür und fordern eine Landreform, sondern packen das Spiel ein und verabreden uns für das nächste Mal. Statt ein Neudenken des Grundbesitzes an-

zuregen, hat Monopoly einige Leute sehr reich gemacht (die ihr Geld vermutlich in Immobilien angelegt haben). Einzig die Erfinderin hatte kein Interesse am großen Geld und trat ihre Rechte für 500 Dollar ab.

Interessanterweise hat Elizabeth Magie noch eine zweite Version entwickelt, in welche sie die Forderung von Henry George nach einer ›single tax‹, einer radikalen Besteuerung von Grundeigentum einbaute. Von dieser Version ist heute nichts mehr zu sehen (auch wenn 1973 ein Anti-Monopoly recht erfolgreich auf den Markt gebracht wurde). Ist Magies Aufklärungsversuch also gescheitert? Nicht ganz. Man kann wohl sagen, dass Monopoly sehr vielen Menschen eine konkrete Vorstellung von der Dynamik des Kapitalismus und der damit einhergehenden Gefühle von Ungerechtigkeit und Hoffnungslosigkeit vermittelt hat. Spiele können also durchaus auf die Wirklichkeit einwirken – allerdings ist diese Wirkung oft nicht genau vorhersehbar. Spiele führen ein Eigenleben und sind für die Vermittlung von pädagogischen Botschaften und Inhalten notorisch unzuverlässig: Die Spielenden ziehen immer ihre eigenen Erfahrungen aus dem Spiel. Pädagogische Spiele stoßen hier an eine unüberwindbare Grenze.

2.2.2 Slack: Wirklichkeit und Gamification

Das Game Glitch wurde als kollaboratives soziales Game mit Avataren entworfen. Aus verschiedenen Gründen kam es niemals über den Betastatus hinaus und wurde 2012 eingestellt. Ein Teil der Softwarearchitektur wurde aber weiterverwendet, um eine interaktive Kommunikations- und Arbeitsplattform herzustellen: Slack. Slack besitzt noch einige Merkmale eines Spiels, und ist gleichzeitig ein hochwertiges Werkzeug der Zusammenarbeit. Bemerkenswert ist hier, wie die Vision, ein Spiel zu entwickeln, gleich zwei seriöse Spin-offs hervorbrachte (Flickr und Slack), während das eigentliche Spiel nie richtig zum Laufen gebracht werden konnte. Geschichten wie diese befeuern die Fantasien von einer ›Gamification‹¹ der Arbeitswelt, in welcher Arbeitsprozesse so gestaltet werden, dass sie für die Arbeitenden wie ein Spiel sind.

Gamification überführt bestimmte Elemente des Spiels in einen nichtspielerischen Kontext, um dort die Motivation zu erhöhen. Entsprechende Interaktionssysteme wurden in der Marketing- und Werbebranche eingeführt, um die Kundenbindung zu vertiefen. Später wurden sie auf die Bereiche Fitness, Gesundheit, ökologisches Verhalten, Weiterbildung und Lernen übertragen. Charakteristisch ist, dass nur Einzelaspekte des Spiels in andere Bereiche exportiert werden: Feedbacksysteme (Statusbalken, Ranglisten, Veröffentlichung von Ergebnissen) und

1 Es gibt kein gutes deutsches Wort für ›Gamification‹, weshalb im Folgenden der englische Begriff verwendet wird. ›Spielifizierung‹ wäre zwar eine korrekte Übersetzung, hat aber bisher kaum Verwendung gefunden und ist als Wort sehr unelegant.

Belohnungssysteme. Andere Elemente des Spielerischen werden dagegen ignoriert, weshalb Gamification auch heftig kritisiert wird als ein perfides System der Ausbeutung durch Korruption des Spielgedankens. Letztendlich bleibt unklar, ob Gamification mehr ist als nur eine Erfindung von Unternehmensberater:innen, ob es wirklich etwas Neues ist oder nur eine Neuauflage von alten Belohnungssystemen, denn wir können im Grunde alle Arten von Belohnungssystemen als Gamification verstehen. Die bewusste Ausbeutung des menschlichen Spielbedürfnisses wirft viele ethische Fragen auf und scheint nur in einer sehr reduzierten Form zu funktionieren. Gamification ist vermutlich sehr viel älter als der Begriff. Religionen beispielsweise sind zu einem gewissen Teil Gamification, die imaginierte Belohnungssysteme (Paradies) mit realen Verhaltensregeln verkoppeln. Das mag respektlos klingen, ist aber tatsächlich eine große kulturelle Leistung – die allerdings nur funktioniert, solange die Mitspielenden mit imaginierten Belohnungssystemen zufrieden sind. Sobald sie diese nicht mehr im Jenseits erwarten, geraten diese Systeme in Schiefelage.

Das Beispiel von Slack zeigt genau wie das Beispiel Monopoly, dass die Wirkungen von Spielen erst beim Spielen auftauchen und nur sehr begrenzt vorhersagbar sind. Bei Slack zeigte sich dies in einer unvorhergesehenen ›Mutation‹, die dann den Sprung in die Wirklichkeit schaffte.

2.2.3 Soziale Rollen: Innen und außen

Spiele transportieren keine Inhalte, weder politische noch pädagogische, jedenfalls nicht zuverlässig. Dagegen etablieren sie bestimmte soziale Rollen – und zwar ganz unabhängig von den Operationen eines spezifischen Spiels. Allein durch ihr Gespieltwerden etablieren sie schon eine Ordnung des Innen und Außen. Ein Blick zurück in die Kindheit wird vermutlich jedem eine Erinnerung an die gewaltigen Gefühle ermöglichen, die beispielsweise durch den Ausschluss vom Spiel erzeugt werden. »Du darfst nicht mitspielen!« ist eine starke Verletzung, ein kleiner sozialer Tod, eine Kränkung, die sehr tief geht. Nicht mitspielen zu dürfen verurteilt den Betroffenen zu einem Sein außerhalb des Spiels, das quälend und sinnlos ist, vergiftet von Neid und Wut. Wer oft oder gar regelmäßig von diesem Ausschluss betroffen ist, wird böse; der Teufel ist ein Engel, der nicht mitspielen durfte. Dauerkränkung und das Bedürfnis, selbst ein Spiel zu beginnen, von dem man dann andere ausschließen kann, sind oft die Folge. Was wäre gewesen, wird oft gefragt, wenn der junge Adolf Hitler an der Wiener Kunstakademie genommen worden wäre? Möglicherweise wäre er nicht in die Außenseiterrolle geraten, die ihn schließlich in Obdachlosenwohnheimen nach einer neuen, rassistischen und politischen Erklärung seiner Lage hätte suchen lassen. Das Verwiesensein auf die Außenseiterposition ist schmerzhaft, und viel spricht dafür, dies nicht nur als eine Metapher zu verstehen, sondern als wirklichen, körperlichen Schmerz.

Die Sozialpsychologin Naomi Eisenberger wurde vor allem mit ihren Untersuchungen zu den neuronalen und körperlichen Auswirkungen von sozialem Ausschluss und sozialer Zurückweisung bekannt. In ihrer Arbeit »Does Rejection Hurt? An fMRI study of social exclusion« (Eisenberger, Lieberman and Williams 2003) überprüfte sie mit ihren Kollegen die Hypothese, dass die neuronalen Grundlagen für sozialen Schmerz und körperlichen Schmerz ähnlich sind. Da man sich in einem fMRTScanner nicht bewegen kann, nahmen die Testpersonen an einem Computerspiel teil, in dem sich die Testperson und zwei virtuelle Figuren einen Ball zuwerfen. Nach ein paar Runden warfen sich nur noch die virtuellen Figuren den Ball zu. Die Versuchspersonen reagierten empört. Was aber noch interessanter war: Ihre Schmerzschwelle sank, und sie reagierten empfindlicher auf Hitzereize und andere kleinere Schmerzereignisse. Eisenberger konnte dadurch nachweisen, dass dieselben Hirnstrukturen an der Bildung von sozialem Schmerz beteiligt sind wie an physischem Schmerz. Man kann sich leicht vorstellen, dass Mechanismen der Ausgrenzung über diese Kausalität zu einer höheren Empfindlichkeit gegenüber Schmerz führen und dass damit psychosomatische Spiralen in Gang gesetzt werden, die ein Leben in völlig andere Bahnen bringen können. Ein interessanter Nebenaspekt des genannten Experiments ist die Methode, wie sozialer Ausschluss hergestellt wurde – nämlich in Form eines Spiels. Unsere ersten und tiefsten Erlebnisse des Ausschlusses dürften mit Spielen zu tun haben, und der Schmerz darüber steckt den meisten von uns tief in den Knochen.

Noch bevor ein Spiel also beginnt, hat es oft schon eine soziale Spaltung herbeigeführt, ein Innen und ein Außen geschaffen, in welchem das Innen klare Vorzüge besitzt. Dabei sein bedeutet Zugehörigkeit, soziale Wärme, Schmerzfreiheit. Wenn man sich dies klarmacht, versteht man auch, warum Menschen sich an Spielen beteiligen, die sie eigentlich nicht gut finden. Sie wollen nicht außen sein. Um jedes Spiel herum bilden sich Figuren des Ausschlusses, entweder passiv oder aktiv, und so strukturieren Spiele eine soziale Realität, die von ihren Inhalten gänzlich unabhängig ist.

Irgendwo zwischen bewussten und unbewussten Spielen befindet sich die bisher nur angedeutete riesige Familie der Exklusionsspiele. Sie bestehen darin, dass bestimmte Individuen und Gruppen als nicht zur eigenen Gruppe zugehörig definiert und ausgeschlossen werden – mit leicht nachvollziehbaren immensen Auswirkungen auf die Wirklichkeit. Sie basieren auf bewussten Entscheidungen, beginnend mit Fragen wie: »Wen soll ich zu meinem Kindergeburtstag (meiner Hochzeit, Weihnachten usw.) einladen?«, führen aber zu unabsehbaren weiteren Konsequenzen. Die nicht eingeladene Fee rächt sich fürchterlich. Neben diesen Positionen des Innen und Außen bringen Exklusionsspiele weitere Rollen hervor, und zwar ganz unabhängig von deren Inhalt, einfach nur, weil es insgesamt für Menschen attraktiv ist, irgendwie im Spiel zu sein:

Schwellenhüter:in

Den Zugang zum Spiel zu kontrollieren, kann eine gewaltige Macht sein. Man kann das bei Mannschaftsspielen gut beobachten. Wer kann seine Freund:innen im Spiel platzieren? Wer kann für Exklusion von bestimmten Personen sorgen, die er oder sie nicht dabeihaben will? Die Position des Schwellenhüters oder der Schwellenhüterin verkörpert diese Macht.

Spielverderber:in

Eine andere Position, die durch das Spiel ganz unabhängig von den Inhalten entsteht, ist die Figur des Spielverderbers oder der Spielverderberin, also eine Person, welche die Regeln des Spiels auf eine Weise bricht, die das Spiel kollabieren lässt. Ein einfaches Beispiel ist in jedem Sandkasten zu beobachten: das Kind, das die Türmchen und Förmchen und Tunnel der anderen Kinder zertrampelt. Die Lust an der Zerstörung ist dabei so groß, dass Hass und Ausgrenzung in Kauf genommen werden. Spielverderber:innen erleben einen kurzen Rausch von Zerstörung, womit sie oft das eigene Scheitern kaschieren können. Spielverderber:innen beherrschen das Spiel nicht, deswegen zerstören sie es. Sie sind getrieben von einem tiefsitzenden Neid auf diejenigen, die das Spiel spielen können.

Langfristig werden Spielverderber:innen logischerweise von den Spielen ausgeschlossen, und die oben beschriebene Dynamik entsteht, die wiederum als ein Metaspiel beschrieben werden kann: auf der einen Seite eine Gruppe von Spielenden, die das Spiel spielen wollen, auf der anderen Seite die Ausgeschlossenen, die das Spiel stören wollen.

Zuschauende

Wenn ein Spiel beginnt, formt sich um dieses herum ein zweiter Kreis, derjenige der Zuschauenden. Dies ist bei vielen Spielen sehr relevant, logischerweise auch bei allen Theaterspielen. Ich gehe daher darauf ausführlich in einem späteren Kapitel ein. Hier nur der Hinweis, dass auch hier ein Vorgang der Exklusion stattfindet, bei dem die Zuschauenden aus dem unmittelbaren Spiel ausgeschlossen sind, was eine komplexe Psychodynamik in Gang bringt von »Bin ich froh, dass ich nicht da oben stehen muss!« bis »Wieso stehe ich nicht da oben?«, Gefühle, die seltsamerweise gleichzeitig im Zuschauenden vorhanden sein können.

2.2.4 Soziale Rollen und das Entstehen von Moral

Während Spiele daher ganz generell bestimmte Rollen des Innen und Außen hervorbringen, generiert ihr konkreter Verlauf ebenfalls soziale Rollen, die durchaus in die Wirklichkeit hineinwirken. Insbesondere bringen sie natürlich Gewinner:innen und Verlierer:innen hervor. Das Gewinnen eines Spiels hat unmittelbare Wirkung auf unsere körperliche Haltung: Wir stehen aufrechter und interagieren selbstbe-

wusster. Das Gefühl des Gewinnens ist außerordentlich stark, es setzt Hormone frei, es macht uns risikobereiter, es führt zu einem gesteigerten Gefühl von Selbstwirksamkeit. »Was kostet die Welt?« Es ist logisch, dass die dauerhafte Erfahrung des Gewinnens auch ein dauerhaftes Verhältnis zur Wirklichkeit erzeugt, einen ›Gewinnertypen‹, der die Erwartung des Gewinnens besitzt und ausstrahlt. Umgekehrt gibt es natürlich auch Verlierertypen, und die Selbstverständlichkeit, mit welcher wir diese Typologie auch auf das gesellschaftliche und berufliche Leben übertragen, verrät viel über den Einfluss von Spiel auf soziale Rollen.

Gleichzeitig sind Spiele auch Orte, wo das Verarbeiten von Gewinnen und Verlieren eingeübt werden kann, denn sowohl Gewinnen als auch Verlieren muss gelernt werden und erfordert neben einer elementaren Gefühlskontrolle auch ein Wissen darüber, wie und wo Gefühle geäußert werden dürfen. Als Gewinner:in darf man sich freuen, aber nicht zu sehr triumphieren. Man darf den Verlierer:innen Respekt erweisen, aber nicht herablassendes Mitleid zeigen. Man darf das Spiel im Nachhinein analysieren, aber nicht jahrelang auf bestimmte, tolle Spielzüge verweisen. Und so weiter. Psychologisch betrachtet ist das Spiel eingebettet in vielfältiges Handlungswissen, das es uns ermöglicht, Spiele zu entschärfen, ohne ihnen ihre Würze zu nehmen.

Bevor diese Rollen erlernt sind, gibt es sie in einer unreifen Form, als ›schlechter Verlierer‹ oder ›schlechter Gewinner‹. Als schlechter Verlierer wird eine Person bezeichnet, die eine Niederlage im Spiel nicht ertragen kann, diese verleugnet, anderen die Schuld gibt, das Spiel demoliert oder sogar die Gewinner angreift. Interessanterweise sind schlechte Verlierende oft Menschen, die sich dem Spiel besonders hingeeben haben, ein besonderes Involvement gezeigt und einen besonders hohen Einsatz gewagt haben, kurz, sie sind sehr gute Spielende, eigentlich ZU gute Spielende. Meiner Beobachtung nach sind viele spätere Profis in ihrer Kindheit schlechte Verlierer, weil ihr Ehrgeiz und ihre Imaginationsfähigkeit damals bereits riesig waren.

Die Gegenfigur zu schlechten Verlierer:innen sind ›schlechte Gewinner:innen‹. Genau wie Erstere können sie die Trennung von Spiel und Wirklichkeit nicht wahrnehmen oder nicht akzeptieren, sondern setzen nach Spielende noch nach. Sie singen Triumphlieder, prahlen mit ihren Spielzügen, demütigen die Verlierenden und führen ihren Sieg auf eigene Fähigkeiten zurück, auch wenn sie erkennbar nur Glück gehabt haben. Schlechte Gewinner:innen ziehen Aggressionen auf sich. Wo schlechte Gewinner:innen auf schlechte Verlierer:innen treffen, ist das Spiel unweigerlich entgrenzt und hat massive Konsequenzen in der Wirklichkeit.

Die Spielforscherin Neva Boyd hat sich sehr für das Entstehen von Moral im Spiel interessiert. Sie führt hierzu das Beispiel von Schulmannschaften im Baseball an, die nach dem siegreichen Ende des Spiels von der unterlegenen Mannschaft verprügelt wurden. Der Aspekt des Gewinnens sei hier, so Boyd, vermutlich von beiden Seiten zu hoch gewichtet worden, wodurch das Spiel »getötet« (killed) wurde. Nach

Boyd ist dies auf eine gesellschaftliche Überbewertung des Gewinnens zurückzuführen, die bei kleineren Kindern zunächst noch nicht zu beobachten ist, denn bei ihnen ist nicht das Ergebnis, sondern der Weg dorthin entscheidend, der Prozess des Spielens, in welchem Werte wie Spontaneität und Sportsgeist (sportsmanship) entwickelt werden. (Boyd and Simon 1971)

Entscheidende soziale und moralische Wirkungen, die durch Spielen entwickelt werden, sind vermutlich ganz unabhängig davon, WELCHES Spiel gespielt wird, sondern hängen von der Ausbildung von sozialen Rollen ab, die im Spiel präformiert werden und sich auf die Wirklichkeit ausdehnen.

Neben den sozialen Rollen wird in der Literatur insbesondere der Wert des Spielens für die Beziehung zu Regeln hervorgehoben. In den pädagogisch geprägten Spieltheorien des frühen 19. Jahrhunderts wurde insbesondere die Unterwerfung der Spielenden unter die Spielregeln als eine Vorform der Unterwerfung unter die rechtlichen Regeln des wirklichen gesellschaftlichen Lebens hervorgehoben (GutsMuths 1893). Dies gilt vor allem für den Sport. Im 20. Jahrhundert wurde die Freiwilligkeit des Spielens stärker betont und damit auch die Einsicht in die Sinnhaftigkeit von Regeln. Ein Spiel vermittelt im Idealfall nicht Unterwerfung unter die Regeln, sondern die Erfahrung, dass das Einhalten der Regeln die beste Spielerfahrung für alle ermöglicht, das heißt, ein Brechen der Regeln wird nicht durch den Schiedsrichter bestraft, sondern durch den Zusammenbruch des Genusses. Kinder entdecken irgendwann die Möglichkeit des Mogelns (Cheating) und müssen erst erleben, dass dieses Unterwandern der Regeln zu einem Zusammenbruch des Spiels führt. Boyd führt ein Beispiel an:

»Einige kleine Mädchen haben zum Beispiel ein gutes Gruppengefühl bei ›Verstecken‹ entwickelt. Das Schummeln begann zum Glück erst, als sie die Freude am Spiel unter Einhaltung der Spielregeln kennengelernt hatten. Als das Schummeln begann, wurde das Spiel so plötzlich und offensichtlich verdorben, dass es zu einem Sturm der Entrüstung kam, nicht wegen des Schummelns, sondern wegen der Verdorbenheit des Spiels. Die Mädchen lernten bald den Spaß an einem guten ethischen Sportsgeist, der höher ist als die bloße Befolgung von Regeln. Sie stiegen in der sozialen Organisation hoch genug auf, um eine vollkommene unparteiische Gerechtigkeit zu fordern. Sie alle übten Gerechtigkeit aus, und zwar keine abstrakte Gerechtigkeit, sondern eine Gerechtigkeit, der Barmherzigkeit hinzugefügt wurde, und zwar auf strenge und unparteiische Weise. Es war Gerechtigkeit, nicht eine Absprache mit einem oder zwei.« (Boyd and Simon 1971, 90) (Übersetzung GL)

Boyd bringt den ethischen Wert des Spielens damit auch in Zusammenhang mit dem Konzept von Gerechtigkeit: Indem die Regeln für alle gleich gelten, entsteht ein Sinn für Gerechtigkeit, der sich mit dem aufklärerischen Ideal der Gleichheit vor

dem Gesetz ungefähr deckt. Auch unterschiedliche Spielrollen werden dabei einbezogen.

Indem Spiele wiederholt werden können, gibt es eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass jeder Spielende früher oder später zentrale Erfahrungen aus verschiedener Perspektive macht. Mal gewinnt man, mal verliert man. Mal erlebt man Loyalität, mal Intrigen. Mal riskiert man viel, mal wenig. Und so weiter. Auf diese Weise, so kann man annehmen, erweitert sich das Wissen über die emotionalen Reaktionen und damit wichtiges soziales Wissen. Das soziale und emotionale Wissen eines Spiels entfaltet sich nicht durch wenige Partien, sondern durch permanentes und wiederholtes Spielen desselben Spiels, sodass alle Positionen, die darin enthalten sind, aus erster Hand, in erster Person Singular, erfahren werden.

Durch die Einnahme verschiedener Positionen im Spiel entsteht, so kann man argumentieren, die Fähigkeit zur Perspektivübernahme und damit die Grundlage für Empathie. Idealist:innen vermuten daher in Spielen einen Automatismus, der zu einer höheren Moral führt. Ganz so einfach scheint mir die Sache aber nicht. Zum einen gehört das Erlernen von Strategien des Mogelns, Antäuschens, Bluffens eben auch zu den Lernergebnissen des Spiels. Zum anderen ist die Fähigkeit zur Perspektivübernahme (Theory of Mind) eben doch nicht gleichzusetzen mit Empathie und führt auch nicht automatisch zu einer solchen. Vielmehr kann diese Fähigkeit auch dazu verwendet werden, die Gegner auszutricksen. Damit aus Perspektivübernahme Empathie wird, muss noch etwas Entscheidendes passieren, etwas, das vermutlich im Spiel nicht enthalten ist. Die Annahme, dass Spiel automatisch zu einer höheren Ethik führt, ist äußerst gewagt.

2.2.5 Die Erfindung des Theaterspiels

Wieso erfindet eine Spezies ein Spiel, bei dem sie sich in zwei Gruppen aufteilt, Zuschauer:innen und Performer:innen, wobei die eine Gruppe öffentlich etwas vollzieht, was von der anderen Gruppe mehr oder weniger passiv mitvollzogen wird? Wozu ist dies nützlich, woraus hat es sich entwickelt und welche Ausdifferenzierungen ermöglicht es? Wohin schraubt es sich im Laufe der Zeit? Welche Höchstleistungen oder Selbsterkenntnisse werden hier gewonnen? Wie schaukeln sich diese beiden Gruppen gegenseitig hoch?

Theater wurde schon in den Anfängen der deutschen Theaterwissenschaft als soziales Spiel verstanden (Max Herrmann) und die Vertreter:innen des performativen Ansatzes der modernen Theaterwissenschaft haben diesen Strang wieder aufgenommen (Fischer-Lichte 2004). Es spricht einiges dafür, dass die Aufspaltung in Zuschauer:innen und Performer:innen eine wichtige Rolle in der sozialen Wirklichkeitskonstruktion haben. Die Wirklichkeit und deren Herstellung werden daher im Theater gleichzeitig vollzogen und in ihrem Vollzug transparent gemacht, sodass sichtbar und erlebbar wird, wie Wirklichkeit gemacht wird. Es ist also ein

Konstruktionsspiel, das die Spielhaftigkeit der Welt aufdeckt und damit die Konstruktion, während sie noch geschieht, potenziell zum Einstürzen bringt. In dieser Ambivalenz ist Theater gleichzeitig Weltkonstruktion und Weltdekonstruktion als Spiel. Um die Spielhaftigkeit von Theater wird es in Kapitel 3 gehen.

2.3 Parallelwelten: Strukturelle Ähnlichkeit zwischen Spiel und Wirklichkeit

Wie bereits gesagt, können wir nicht sicher sagen, ob Spiele die Wirklichkeit formen oder umgekehrt, wir können aber feststellen, dass das Spiel eine strukturelle Ähnlichkeit mit der Wirklichkeit hat. Die Bewegung einer Figur auf dem Spielbrett ist beispielsweise strukturell ähnlich wie die Bewegung durchs wirkliche Leben. Diese strukturelle Ähnlichkeit kann sehr abstrakt sein, etwa bei mathematischen Spielen wie Gobang oder bei Kreuzworträtseln. Sie muss aber vorhanden sein, damit das menschliche, letztendlich ja biologische, Motivationssystem darauf reagiert. Worin genau könnten diese strukturellen Ähnlichkeiten bestehen?

2.3.1 Entscheidungen

Sowohl im Spiel als auch in der Wirklichkeit treffen wir ständig Entscheidungen, und es scheint möglich zu sein, über die Entscheidungen im Spiel valide Rückschlüsse auf Entscheidungen im realen Leben zu ziehen. Das ist ganz und gar nicht selbstverständlich, ist aber seit den 1950ern eine effektive Methode, um das Verhalten von Agenten in einem System zu simulieren. Dies funktioniert vor allem in Systemen, in denen die Agenten klare Absichten verfolgen, zum Beispiel im Bereich der Wirtschaft, wo wir es mit Agenten zu tun haben, die ständig mit dem relativ klaren Ziel der Gewinnmaximierung oder Verlustminimierung Entscheidungen treffen, die wiederum die Wirklichkeit fundamental gestalten. Wenn man also annimmt, dass Entscheidungen im Spiel und Entscheidungen in der Wirtschaft auf ähnliche Weise getroffen werden, dann kann man anhand von Spielen diese Entscheidungen simulieren und damit vorhersagen.

Insbesondere die wirtschaftswissenschaftlich inspirierte Spieltheorie hat dazu einige Paradigmen entwickelt, die sich unter Experimentalbedingungen verwirklichen lassen und daher eine Art Zwischenexistenz zwischen Wirklichkeit und Spiel besitzen. Begründet wurde diese Herangehensweise, die auf mathematischen Modellen beruht, von Neumann und Morgenstern (Neumann and Morgenstern 1944), und sie wirkt bis heute weiter, indem sie davon ausgeht, dass sich alltägliche Entscheidungen im Spiel modellieren lassen. Das Faszinierende an dieser Theorie ist

ihre mathematische Fundierung, wodurch es möglich wird, entsprechende formale Modelle zu entwickeln und via Computer zu simulieren. Damit ein Spiel in diesem Sinne als Experiment funktioniert, muss es ein paar Bedingungen erfüllen: 1. Die Spielstruktur muss einfach und allen Akteur:innen bekannt sein und 2. es muss eine optimale Lösung geben. Wenn es eine solche optimale Lösung gibt, kann man die Abweichung davon erklären, sie funktioniert also als Bezugspunkt. Weiterhin wurde, zumindest in der ursprünglichen Theorie, die Annahme gemacht, Menschen verhielten sich rational, wenn ihnen alle notwendigen Informationen zur Verfügung stehen. An diesem Punkt wurde die mathematische Spieltheorie inzwischen vielfach widerlegt. Ihre Schlussfolgerungen sind auch deswegen problematisch, weil in realen Systemen die notwendigen Informationen eben nicht zur Verfügung stehen oder nicht zur Kenntnis genommen werden.

Komplex werden solche Modelle, wenn neben dem Wissen auch die Vorhersagen über die Entscheidungen der Mitspielenden einbezogen werden. Man kann dann das Spiel als eine Abfolge von Entscheidungen betrachten, die jeweils von den Entscheidungen der anderen Spielenden abhängen. Die Spielenden müssen dazu ihre eigenen Gewinnmöglichkeiten und Risiken gegeneinander abwägen – und die Entscheidungen der anderen Spielenden möglichst gut vorhersagen. Die berühmtesten experimentellen Spiele simulieren Dilemmata, also solche Situationen, in denen die Entscheidung besonders schwer ist (zum Beispiel das Gefangenendilemma).

Zug um Zug

Eine weitere strukturelle Ähnlichkeit ergibt sich durch die zeitlich versetzte Interaktion der Agenten, ihre jeweiligen Züge, die als Antworten verstanden werden können. Zwar agieren die Spielenden nicht immer nacheinander (dynamisches Spiel), manchmal haben alle Spielenden gemeinsam Zeit für die Entwicklung eines Zuges und machen ihren jeweiligen Zug dann gleichzeitig (statisches Spiel), wenn beispielsweise alle Spielenden gleichzeitig ihre Karten umdrehen müssen. Diese Gleichzeitigkeit ist jedoch eher künstlich erzeugt, während das Zug-um-Zug-Muster im Alltag ständig vorkommt. Durch diese Dynamik wird es möglich, Spielverläufe in kleine Einheiten zu zerlegen. Die kleinste Einheit ist dabei der Zug (turn), also diejenige Aktion, die ein Spielteilnehmenden zu einem bestimmten Zeitpunkt des Spieles ausführt. Ein Zug ist eine abgrenzbare Handlung mit einer klaren Ausgangssituation vor dem Zug und einer klaren Endsituation nach dem Zug. Dazwischen laufen Abwägungs- und Entscheidungsprozesse ab, die man dann rekonstruieren kann. Bei einem Zug-um-Zug-Spiel erfolgen die Entscheidungen in einer zeitlichen Reihenfolge aufeinander, und man kann ein solches Spiel als Entscheidungsbaum darstellen:

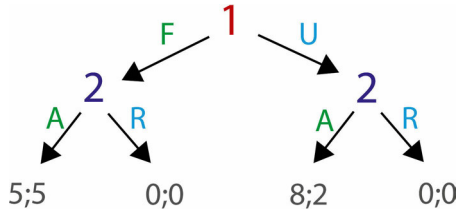


Abb. 4: Entscheidungsbaum im Spiel

Die Darstellung wäre wie folgt zu lesen: Spieler:in 1 hat zwei Möglichkeiten, nämlich F und U. Spieler:in 2 kann auf jede dieser zwei Möglichkeiten mit zwei anderen Möglichkeiten reagieren, nämlich A und R. In der letzten Zeile werden die Ergebnisse in Form von Auszahlungen dargestellt, also Gewinnaussichten. Man kann damit alle 4 Spielverläufe beschreiben: Wenn Spieler:in 1 Möglichkeit U wählt und Spieler:in 2 Möglichkeit A, dann bekommt Spieler:in 1 als Auszahlung 8 Einheiten, während Spieler:in 2 nur 2 bekommt usw.

Dies ist ein extrem vereinfachtes Beispiel: In den meisten Spielen existieren mehr als zwei Optionen und beträchtlich mehr als zwei Spielzüge, sodass diese Darstellungsform schnell sehr komplex wird. Die Dramaturgie des Spiels entsteht durch die voneinander abhängigen Entscheidungen: Spieler:in A kann noch nicht wissen, wie sich Spieler:in B entscheiden wird, und muss diese Unsicherheit in seine Entscheidung einbauen, indem er Wahrscheinlichkeiten annimmt und Annahmen über Spieler:in B trifft, beispielsweise ob er diesen als klug/dumm; risikobereit/risikoscheu usw. einschätzt. Die Vorhersage jedes Spielenden ist durch die Entscheidungsfreiheit des jeweils anderen niemals ganz zuverlässig. Es entsteht immer eine Lücke, die mit Spekulationen, Wahrscheinlichkeiten und Heuristiken gefüllt werden muss.

In der Soziologie ist dieses Phänomen bekannt als »doppelte Kontingenz«. Eingeführt von Talcott Parsons, fortgeführt durch Niklas Luhmann, bezeichnet Kontingenz die freie Wahl unter Handlungsalternativen. Doppelte Kontingenz liegt vor, wenn beide Partner einer Interaktion nicht nur in ihren Handlungen frei sind, sondern auch um die Handlungsfreiheit des anderen wissen. Elfmeterschießen gilt als idealtypisches Beispiel: Der Schütze muss nicht nur die möglichen Reaktionen des Torwarts vorhersagen, sondern auch noch die Vorhersagen des Torwarts, die dazu führen, dass er eher in die eine oder andere Ecke springen wird. Nur mit einer richtigen Vorhersage der Vorhersage des Torwarts kann der Schütze ihn wirklich »auf dem falschen Fuß erwischen«. Das gilt natürlich umgekehrt ebenfalls.

Durch die doppelte Kontingenz entsteht ein wechselseitiges Spiel mit Vorhersagen, Erwartungen und dem Brechen von Erwartungen, das Täuschung ermöglicht,

Überraschung, Einfühlung und Theory of Mind. In Spielen, die keinen Zufall enthalten, übernimmt die doppelte Kontingenz die Funktion, Unvorhersehbarkeit zu erzeugen, denn wir können nie ganz sicher sein, wie sich der oder die andere entscheidet.

2.3.2 Kooperation oder Nichtkooperation: Strategien

Während Spielzüge sozusagen die Bausteine des Spiels darstellen, sind Spielstrategien die entsprechenden Baupläne, an denen sich die einzelnen Züge ausrichten. Sie bieten eine übergeordnete Orientierung, nach welcher sich die einzelnen Entscheidungen richten können. Die Spieltheorie unterscheidet insbesondere zwischen kooperativen Strategien und nichtkooperativen Strategien. Dies ist die Grundlage für das berühmte Gefangenendilemma: Es stellt kooperative und nichtkooperative Strategien gegenüber und untersucht, wie man die Auszahlungen variieren muss, damit Menschen sich eher kooperativ oder nichtkooperativ verhalten. Häufig verhalten sich dabei Menschen unkooperativ, weil sie annehmen, der andere würde sich ebenfalls unkooperativ verhalten, obwohl beide von kooperativem Verhalten profitieren würden. Es sind also häufig unsere Annahmen über die anderen, die unsere Spielstrategien bestimmen. Wenn wir davon ausgehen, dass sie kooperativ und gut sind, wählen wir eher eine kooperative Strategie; wenn wir dagegen annehmen, dass sie unkooperativ sind, bevorzugen wir eine unkooperative Strategie. Das Ganze kann natürlich zu selbstverstärkenden Prozessen führen: Wenn die Annahme von Unkooperation dazu führt, dass sich alle unkooperativ verhalten, wird diese Annahme durch Erfahrung bestätigt und verfestigt sich zu einer Wirklichkeit, in der Menschen eben unkooperativ sind. Umgekehrt ist dies natürlich auch möglich. In dieser Rückkoppelung von Annahme und Erfahrung besteht ein enormes Eskalationspotenzial – eine ganze Gesellschaft kann zu einem kooperativen oder unkooperativen Spiel werden, das sich permanent selbst bestätigt. Wenn Spiele unsere Annahmen über die Strategien unserer Mitmenschen in die eine oder andere Weise formen, formen sie damit automatisch unser gesamtes Miteinander.

2.3.3 Stabilität: Nash-Gleichgewichte

Ein Nash-Gleichgewicht ist in gewisser Weise das genaue Gegenteil von doppelter Kontingenz: Es bezeichnet einen gedachten Zustand des Spiels, an welchem alle Spielenden ihre auch dann nicht verbessern könnten, wenn sie über die Spielentscheidung des anderen Bescheid wüssten. Wenn ich also beim Tennis durch einen Hellseher wüsste, dass mein Gegenüber einen langen Aufschlag nach rechts machen wird, er umgekehrt wüsste, dass ich dies weiß und mich genau richtig rechts aufstellen werde – und wenn dies trotzdem für beide die erfolversprechendste Variante ist, dann besteht ein Nash-Gleichgewicht. In einem Nash-Gleichgewicht brin-

gen Täuschung und Überraschung nichts, da es für keinen Spieler und keine Spielerin sinnvoll ist, von der gewählten Strategie abzuweichen. In einem Nash-Gleichgewicht ist daher alle Spielenden auch im Nachhinein mit seiner Strategiewahl einverstanden, er würde sie wieder genauso treffen. Die Strategien der Spielenden sind beim Nash-Gleichgewicht demnach jeweils wechselseitig beste Antworten.

Ein Spiel, das nur aus Nash-Gleichgewichten bestünde, wäre langweilig, weil es für die Spielenden zu jedem Zeitpunkt keine Entscheidung gibt, die sie schneller ans Spielziel bringt. Während doppelte Kontingenz uns dazu einlädt, über unser Gegenüber maximal viele Fantasien zu entwickeln, bringt das Nash-Gleichgewicht unsere Fantasietätigkeit zur Ruhe. Es ist sozusagen die sichere Ehe im Vergleich zur aufwühlenden Affäre der doppelten Kontingenz. Egal, was der oder die andere tut: Besser wird's nicht und nichts, was ich tue, wird daran etwas ändern. Ein System, eine Gesellschaft, muss ein gewisses Maß an Nash-Gleichgewichten haben, sonst werden ihre Mitglieder die Strategie oft ändern und unruhig werden.

Nash-Gleichgewichte sind daher theoretisch eine gute Sache, weil sie zu Stabilität führen müssten – jedenfalls dann, wenn Menschen rein rationale Wesen wären. Tatsächlich sind sie aber für die meisten Menschen schwer auszuhalten. Sie wählen dann entgegen aller Vernunft eine schlechte Strategie, einfach nur, um wieder Schwung und Spannung in das Spiel zu bringen und um unberechenbar zu bleiben.

Ähnlich ist es mit dominanten Strategien. Wenn es eine dominante Strategie gibt, also eine Strategie, die mit hoher Wahrscheinlichkeit zum Sieg führt, ist das Spiel schnell langweilig. Deswegen sind Spiele wie Gobang oder Mühle irgendwann »ausgespielt«, nämlich dann, wenn die dominante Strategie entdeckt wurde. Noch extremer ist es bei Rätselspielen: Sobald das Rätsel gelöst ist, kann das Spiel nicht mehr gespielt werden. Auch viele Computerabenteuerspiele, die auf Rätselplots aufbauen, kann man nur ein einziges Mal durchspielen. Dominante Strategien bedeuten, dass nichts mehr in eine unvorhergesehene Richtung eskalieren kann.

Man kann sagen, Nash-Gleichgewichte und dominante Strategien beschreiben Momente im Spiel, wo eine hohe Vorhersagbarkeit herrscht, vorausgesetzt, dass meine Mitspielenden sich rational verhalten. Da aber gleichzeitig das Prinzip der doppelten Kontingenz besteht, wird diese Vorhersagbarkeit grundsätzlich immer wieder zerstört, was den Reiz eines Spiels ausmacht.

2.4 Verdoppelung der Welt

Die strukturellen Ähnlichkeiten von Spiel und Wirklichkeit zeigen eine Verwandtschaft, die nicht nur unwillkürlich einleuchtet, sondern auch mathematisch simuliert werden kann. So können Spiele zu Modellen oder Simulationen der Welt werden. Sie akzentuieren bestimmte Parameter der Wirklichkeit und spielen mit ihnen herum. Eine zweite Wirklichkeit, die simulierte Wirklichkeit, kann dann in ein

Verhältnis zur wirklichen Wirklichkeit treten, diese bestätigen, hinterfragen, inspi- rieren oder einfach mit einer Alternative versehen. Weder ersetzt sie die Alltags- wirklichkeit noch existiert sie völlig losgelöst von ihr, vielmehr bildet sie eine zweite, ähnliche, aber nicht identische Wirklichkeit, in welcher Handeln möglich ist (denn sonst wäre es keine Wirklichkeit). Das Spiel führt demnach zu einer Verdoppelung der Wirklichkeit, und ein gutes Beispiel dafür ist der Karneval.

2.4.1 Karneval

Der Karneval ist ein faszinierendes gesellschaftliches Phänomen, das sowohl Kul- turtheoretiker:innen als auch Spielforscher:innen immer wieder beschäftigt, weil es ihn in einer rational ausgerichteten Kultur eigentlich nicht mehr geben dürfte. Es ist erstaunlich, dass er bis heute überlebt hat und sich gegen jede Veränderung der Gesellschaft behaupten konnte, mit all seinen Bezügen zum Unernst, zur Ver- kleidung, zur Trance, zur Grenzüberschreitung, zur Parodie und sogar zur zeitwei- ligen Umkehrung der gesellschaftlichen Ordnung. Allein die Tatsache, dass für ein paar Tage eine verrückte Herrschaft die Stadt übernimmt, verweist auf die Spiel- haftigkeit der Welt, indem sie die Regeln zeitweise außer Kraft setzt und damit als Spielregeln entlarvt, die fluide, veränderbar und verhandelbar sind.

Der Literaturwissenschaftler Michail Michailowitsch Bachtin wurde ab 1940 für seine These der Karnevalisierung bekannt, in welcher er den Karneval als Inbegriff einer Gegenkultur innerhalb einer Kultur charakterisierte und in dieser Gegenkul- tur den Ausgangspunkt des modernen Romans sah (Bachtin, Lachmann & Rabelais 2011). Das seltsame Nebeneinander von Kultur und Gegenkultur, die sich nicht be- kämpfen, sondern in weiten Teilen gegenseitig zu stützen scheinen, erklärt Bachtin mit einer Art Ventilfunktion des Karnevals: Wenn der brave Bürger ein paar Tage im Jahr ›Dampf ablassen‹ kann, dann kann er den Rest des Jahres gut funktionieren, so die These, die dem mechanistischen Menschenbild des frühen 20. Jahrhunderts folgt. Die Karnevalszeit wird hier als ein periodischer, alle Schichten erfassender Ta- bubruch verstanden, der in Zeiten starken Anpassungsdrucks als emotionales Ventil dient. Bachtin verwies dabei auf die von Konventionen und Standesdenken geprägte Kultur des Mittelalters. In Zeiten des Karnevals werde die Grenze zwischen Hoch- und Populärkultur zeitweise aufgehoben. Die sozialen Spannungen entladen sich in einem Fest, das Oberste werde nach unten gekehrt. Im Schutz von Rausch und Anonymität können Dinge gesagt und dargestellt werden, die unter normalen Um- ständen der Zensur unterliegen; Satire, Parodie, Karikatur sind die Stilmittel des Karnevals. Theaterhistorisch besteht über die Commedia dell'arte ein enger Zusam- menhang von Theater und Karneval, und es bleibt ein stark verdünnter Rest karne- valesker Unruhe im Theater, vor allem im sogenannten ›freien‹ Theater, erhalten.

Karneval ist vermutlich eine universelle Fantasie über die Abwesenheit von Au- toritäten, die in allen Kulturen gespielt wird: Kinder spielen es, sobald die Eltern aus

der Türe sind, Schüler:innen, wenn der Lehrer oder die Lehrerin ihnen den Rücken zudreht, Erwachsene, wenn sie auf Partys sind, und ganze Kulturen in ihren Karnevalszeiten. Ich denke, das Spiel ›Ist die Katze aus dem Haus, tanzen die Mäuse auf dem Tisch‹ wird in verschiedenen Formen in allen Kulturen gespielt. Es geht dabei vielfach um eine Verhöhnung und Sichtbarmachung der Willkürlichkeit von Regeln.

Der Karneval zeigt, dass Spiele eine Art verkehrte Welt herstellen können, einen Zerrspiegel, eine seltsame Verdoppelung der Wirklichkeit, die diese gleichzeitig infrage stellt und ergänzt. Im Widerspruch zu manchem anarchistischen Wunschdenken ist der Karneval dabei keine revolutionäre Keimzelle, sondern im Gegenteil eher ein reaktionärer, systemstabilisierender Faktor. Wie kann das sein? Die Antwort liegt vielleicht wiederum in einem größeren Spiel, in welchem Kultur und Gegenkultur ständig gegeneinander spielen und damit die Gesellschaft weiterentwickeln. In diesem zweiköpfigen Spiel werden – wie in jedem zweiköpfigen Spiel – gegensätzliche Wege zum selben Ziel beschritten: Die Spannung zwischen Durchsetzung und Brechung von gesellschaftlichen Regeln wird niemals durch eine Entscheidung beendet werden. Vielmehr wird die Spannung selbst genutzt, um eine Verfeinerung des Spiels zu erreichen. Die Aufspaltung der Ordnung in eine regelbejahende und eine regelverneinende Seite erscheint unter einem solchen Blickwinkel nicht mehr so seltsam, sondern geradezu konsequent und vielversprechend. Die beiden ›Köpfe‹ sitzen auf demselben Körper, aber sie sind in ständigem Diskurs miteinander, sodass die Spielzüge immer raffinierter werden können.

Karneval kann sich in der Wirklichkeit behaupten, weil er für die gedoppelte Erscheinung eines Themas in Spielform sorgt, einen verrückten Zwilling der Macht, der mit dieser ein immer weiter sich entwickelndes Spiel spielt. Weder ist der Karneval dabei ein Agent revolutionärer Veränderung – wie linke Kulturtheoretiker:innen gern glauben würden – noch ist er ein folgen- und bedeutungsloser Eskapismus (wie es rechte Kulturtheoretiker:innen gern sehen würden). Er zeigt vielmehr, dass Wirklichkeit und Spiel in einem dialektischen Verhältnis stehen, das langsame Evolutionen bewirkt.

2.4.2 Die Zwei-Welten-Theorie des Theaters

Die Verdoppelung der Welt durch das Theater kann ganz analog zum Karneval verstanden werden. Deutlich wird dies beispielhaft in der Betrachtung der Schauspieler:innen: Sobald sie die Bühne betreten, verdoppelt sich ihre Erscheinung gewissermaßen. Einerseits sind sie als lebendige Menschen noch vorhanden, andererseits verschwinden sie hinter der von ihnen verkörperten Figur. Je nach Theaterform versuchen sie, komplett in der Rolle aufzugehen oder als Schauspielende sichtbar zu bleiben (etwa bei Brecht), in allen Fällen haben die Zuschauenden die Möglichkeit, aus der Illusion auszusteigen und statt der gespielten Figur den spielenden Schauspieler oder die spielende Schauspieler:in zu sehen. Theatertheo-

retiker:innen seit Denis Diderots berühmtem »Paradox über den Schauspieler« (Diderot 1964) haben sich über dieses Phänomen Gedanken gemacht, und ich fasse die entsprechenden Ansätze hier als ›Zwei-Welten-Theorie des Theaters‹ zusammen. Sie gehen davon aus, dass im Moment der Aufführung zwei Wirklichkeiten gleichzeitig existieren. Einerseits die alltägliche Wirklichkeit, die mit Beginn der Vorstellung nicht verschwindet, denn wir sehen immer noch schwitzende, ihre Arbeit machende Schauspielende, mehr oder weniger gut gebaute Kulissen und Kostüme, Scheinwerfer, Vorhänge usw. – alles Phänomene, die uns daran erinnern, dass wir leibhaftig mit anderen Zuschauenden in einem Saal sitzen und uns der Tätigkeit des Schauens hingeben. Spätestens beim Applaus wird diese Wirklichkeit offensichtlich, die Schauspieler:innen sind wieder ›sie selbst‹, und die Ebene der Fiktion ist verschwunden. Während der Aufführung lassen wir uns als Zuschauende gleichzeitig auf die Fiktion ein, die auf der Bühne entworfen wird und die dann irgendwie innerhalb oder parallel zur alltäglichen Wirklichkeit existiert, diese zeitweise überlagert und mit ihr interagiert, die aber gleichzeitig eine eigene Realität besitzt. Die Zuschauenden finden sich in einer doppelten Wahrnehmungsordnung wieder, einer Art Kippbild, das sie teilweise selbst beeinflussen, das teilweise aber auch automatisch etabliert wird (Fischer-Lichte 2004). Entsprechend der Zwei-Welten-Theorie werden die Schauspielenden, sobald sie die Bühne betreten, zu Doppelfiguren, die mal so mal so betrachtet werden können, je nachdem, welche Wahrnehmungsordnung dominant ist oder welches Framing der Zuschauende wählt. Ein einflussreicher Vertreter der Zwei-Welten-Theorie ist auch der Theaterwissenschaftler Manfred Wekwerth, der sie den 70er Jahren ausformuliert hat (Wekwerth 1974).

Für die meisten Theatertheoretiker:innen ist die Zwei-Welten-Theorie evident, und sie verstehen sie hauptsächlich als semiotische Systeme, das heißt als Rahmungen, innerhalb derer Zeichen mit Bedeutung versehen und in ihrer Bedeutung verstanden werden können. Als Ausgangspunkt können Umberto Eco's Artikel »Semiotics of Theatrical Performance« (Eco 1977b) und Keir Elams Buch »The Semiotics of Theatre and Drama« (Elam 1980) gesehen werden. Erika Fischer-Lichte hat parallel dazu eine semiotische Sichtweise auf das Theater in der deutschsprachigen Theaterwissenschaft bekannt gemacht (Fischer-Lichte 2007). Eco geht von der Beobachtung aus, dass das Theater reale Objekte als Zeichen VORFÜHRT – im Gegensatz zur Literatur, wo Zeichen eindeutig Zeichen sind und auf etwas Nichtpräsentes verweisen. Es entsteht also ein doppeltes Spiel: Einerseits ist das Objekt real auf der Bühne zu sehen, andererseits ist es als Zeichen markiert. Dieses semiotische Doppelspiel, so Eco, charakterisiert das Theater und grenzt es von anderen Kunstformen ab. Dabei umfasst das Doppelspiel alle Elemente des Theaters, also auch die Schauspielenden, dessen Erscheinen sowohl als reales Objekt (der phänomenale Körper) als auch als Zeichen (die gespielte Figur) gesehen werden kann. Fischer-Lichte hat hervorgehoben, dass dies in der Wahrnehmung der Zuschauenden eine Oszillation erzeugt: Die

Zuschauenden können zwischen beiden Wahrnehmungen hin- und herspringen, es entsteht eine Kippfigur, die spontan oder willentlich mal die eine oder andere Sichtweise zulässt (aber niemals beide Sichtweisen gleichzeitig!) (Fischer-Lichte 2004).

2.4.3 Doppelte Schauspielende und doppelte Zuschauende

Auch die Zuschauenden verdoppeln sich in dem Moment, wo sie sich auf die theatrale Situation einlassen, ein Phänomen, das der Soziologe Goffman hervorhebt. In seinem Buchkapitel »The Theatrical Frame« (Goffman 1974) benennt er diese Rollen als »theatergoer«, womit das Individuum bezeichnet wird, das im Theater sitzt und weiß, dass es Schauspielenden bei der Aktivität des Schauspielens zuschaut, und als »onlooker«, worunter Goffman den Aspekt des Zuschauens meint, der sich auf die Fiktion einlässt, sich, im Jargon von Goffman, in ein »commitment« begibt. Es ergeben sich damit bei Goffman zwei korrespondierende Rahmungen, in denen jeweils sowohl die Performer:innen als auch die Zuschauer:innen Doppelrollen einnehmen und zwischen diesen wechseln können.

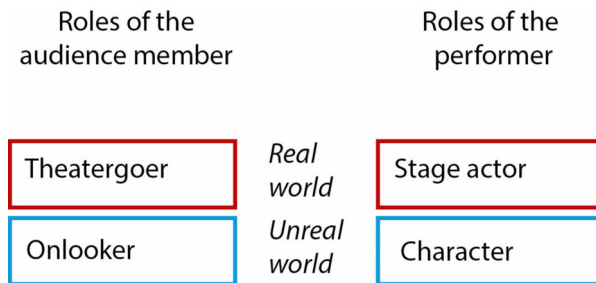


Abb. 5: Doppelrollen von Schauspielenden und Zuschauenden (Goffman 1974)

Hin und wieder werden die Zuschauenden komplett in die Fiktion eintauchen und dann zu 100 Prozent zu Onlookern. In vielen Fällen werden sie allerdings zwischen Fiktion und realer Situation hin- und herwechseln. In vielen postmodernen Aufführungen ist dies auch gewollt und wird in die Inszenierung miteinbezogen. Das Herausfallen aus der Fiktion ist der Gegenprozess zur Immersion, und seine Wirkung ist stark. Während das Eintauchen in die Fiktion dem Hineingleiten in ein warmes Bad gleicht, ist das Herausgerissenwerden eher vergleichbar mit einem kalten Guss, einem Schock.

Der Kulturwissenschaftler Robert Pfaller beschreibt die Reaktion des Publikums auf diesen Schock (Pfaller 2008): Wenn ein Schauspieler oder eine Schauspielerin auf der Bühne eine Leiche spielen soll und spontan niesen muss, wird dies in der Regel dazu führen, dass das Publikum lacht (möglicherweise auch die anderen Schauspieler:innen). Warum ist das so? Woher kommt diese Reaktion? Ist es ein Lachen über den Schauspieler oder die Schauspielerin, also ein distanzierendes Auslachen? Oder ist es ein Lachen über sich selbst, weil man sich selbst beim Eintauchen in die Illusion ertappt? Löst das Zerplatzen des ›Suspense of Disbelief‹, der willentlichen Unterdrückung des Wissens, dass es sich um eine Fiktion handelt, Lachen aus? Warum? Pfaller vermutet, dass in diesem Fall nicht so sehr die realen Zuschauenden enttäuscht wurden – denn diese wissen, dass sie im Theater sitzen und alles gespielt ist, sondern vor allem der fiktive naive Beobachter. Gelacht werde demnach nicht über die eigene Enttäuschung, sondern über die des naiven Beobachters.

Das Zerreißen der Illusion bringt damit ans Licht, dass die Zuschauenden, ähnlich wie die Schauspielenden, sich im illusionistischen Theater zu einer doppelten Existenz aufspalten, einmal als Theatergoer und einmal als Onlooker. In speziellen Momenten wie dem Niesen einer Leiche wird diese Spaltung plötzlich aufgehoben, und der Zuschauer oder die Zuschauerin lacht über den kindlichen Teil seines Selbst, dem er gerade noch den Genuss der Aufführung anvertraut hatte.

2.4.4 Probleme mit der Zwei-Welten-Theorie

Während diese Sichtweise ein einfaches und intuitiv einprägsames Theaterverständnis erlaubt, wird es doch immer brüchiger, je mehr man über das konventionelle Illusionstheater hinausdenkt, das schon seit weit über 100 Jahren hinterfragt und ergänzt wird. Nehmen wir Brecht: Wenn Schauspielende aus der Rolle heraustreten und diese kommentieren – wer sind sie dann? Sicher nicht mehr die Figur. Aber eben auch nicht der private Mensch hinter dem Schauspielenden. Etwas Ähnliches gilt für die Frage, wer die Schauspielenden beim Schlussapplaus sind. Sicher nicht Privatmenschen. Sie sind zwar ›out of role‹, aber noch geschminkt und in Kostüm. Zudem befinden sie sich noch auf der Bühne, wenn auch oft vor dem Vorhang, der im traditionellen Theater die Ebene der Fiktion öffnet und schließt. Noch schwieriger wird die Angelegenheit, wenn man den Bereich der Performances einbezieht, in welchem überhaupt keine Figuren mehr gespielt werden und keine Fiktion erzeugt wird. Wer sind die Performer:innen hierbei? Sicher wiederum keine Privatpersonen. Aber was dann? Hier kommt das Zwei-Welten-Modell an seine Grenzen. Es muss noch eine weitere Ebene geben. Auf dieser Ebene sind die Performer:innen weder Privatperson noch gespielte Figur, sondern etwas Drittes.

Ganz analog dazu fragt der Performanceforscher Philip Auslander, was ein Musiker ist, der auf der Bühne keine Figur darstellt, sondern einfach sein Instrument

spielt. Weder ist er Privatperson noch ist er Figur. Er nennt diese dritte Erscheinung »persona«.

»Das einfachste Modell des konventionellen Schauspiels ist natürlich, dass der Schauspieler eine reale Person ist, die eine fiktive Figur im Kontext einer dramatischen Erzählung darstellt. Bei jedem Schauspiel ist der Schauspieler also gleichzeitig in zwei verschiedenen Existenzweisen präsent. Es gibt jedoch Fälle, in denen das Schauspiel durch die Anwesenheit einer dritten Entität kompliziert wird, die ebenfalls vom Schauspieler dargestellt wird und die ich als Persona des Schauspielers bezeichnen möchte.« (Auslander 2015, 63) (Übersetzung GL)

Das Doppelspiel der Schauspielerenden erklärt also vieles – und doch bleibt an einem bestimmten Punkt eine Lücke: Damit die Schauspielerenden gleichzeitig als reales (Körper-)Objekt und als semiotisches Zeichen (Figur, Charakter) erscheinen, müssen sie nämlich etwas TUN, es handelt sich nicht um einen Automatismus. Sie verwandeln sich selbst in ein Zeichen – und dieser Vorgang ist etwas grundsätzlich anderes als das, was Autor:innen tun, wenn sie Zeichen (in der Regel Worte) verwenden. Es ist, als müsste sich die Tinte selbst in ein Wort transformieren, ein eigentlich unmöglicher, faszinierender und irgendwie auch verstörender Vorgang. Denn woher soll das Material wissen, zu welchem Zeichen es werden soll?

Schauspielende benötigen zu diesem Vorgang eine weitere Instanz, eine operative Instanz, die für diese Transformation zuständig ist. Es entsteht eine Dreiecks-gestalt, 1. Die Figur, ein Körper, der zum Zeichen wird, Zeichen aussendet und in einer Welt von Zeichen agieren kann. 2. Der Spieler/die Spielerin, ebenfalls ein Körper, der sichtbar wird, der oder die die Operationen des Theaterspiels durchführt, und 3. Die individuelle Person, die mit ihrem Körper immer auch anwesend bleibt, mit spezifischen, individuellen Merkmalen, Sinnen, Gefühlen und Geschichte.

2.5 Die Drei-Welten-Theorie der Performativität

Die Drei-Welten-Theorie wurde im Rahmen der Theorie der Performativität formuliert. Der Theaterwissenschaftler Klaus Schwind führte 1997 ein entsprechendes dreischichtiges semiotisches Modell ein (Schwind 1997). In seinem Artikel »Theater und Spiel« unterscheidet er drei verschiedene Bedeutungsebenen, wobei Schwind betont, dass in der konkreten Aufführung die Ebenen sich vermischen oder zwischen ihnen hin und her gewechselt wird. Sein Ausgangspunkt ist wieder die Drei-

fachfigur von Schauspieler versus Rolle versus Figur. Im Augenblick, in dem der Schauspieler die Bühne betrete, werde er erstens zur Figur, bleibe zweitens gleichzeitig ein Individuum mit seiner jeweiligen Körperlichkeit und trete drittens als Rollenspieler in Erscheinung, also als derjenige, der die Figur spielt. Die Zuschauenden haben damit die Möglichkeit, entweder die Schauspielenden in ihrer phänomenalen Gestalt oder als Rollenspielende oder als die fiktive Figur wahrzunehmen. Sie wählen den jeweiligen Bedeutungsrahmen gemäß seinem kontextuellen Bezugssystem und haben dabei ein gewisses Maß an Wahlmöglichkeit. Trotz der subjektiven Anteile, so Schwind, sei eine Analyse der hinter diesen Zuordnungen liegenden kulturell bedingten Wahrnehmungsstrukturierungen auf einer allgemeineren Ebene möglich und sinnvoll:

»Um dies intersubjektiv vermitteln zu können, sollten für eine Analyse jeweils Bezüge unterschiedlichster Art zu kulturell bedingten Wahrnehmungsstrukturierungen von Wirklichkeits- versus Spiel- versus Fiktions-Ebenen hergestellt werden. Eine solchermaßen wechselweise Korrelation der bedeutungsvermittelnden Einheiten von Schauspieler-Rolle-Figur auf dem Hintergrund von Bezugssystemen für unterschiedliche Bedeutungen aus Wirklichkeit-Spiel-Fiktion, und zwar vom Standpunkt und aus der Wahrnehmungsperspektive eines je bestimmten Betrachters heraus, ist die erkenntnisfördernde Fragestellung dieser theoretischen Anmerkungen.« (Schwind 1997, 419)

Hinter der Unterscheidung von Schauspieler, Rolle und Figur stehen also drei unterscheidbare bedeutungsgenerierende Bezugssysteme, nämlich Wirklichkeit, Spiel und Fiktion. Theatrale Zeichen können jeweils vor dem Hintergrund dieser drei Bezugssysteme benutzt und verstanden werden. Schwind hebt dabei die Ebene des Spiels hervor:

»Ich gehe im Folgenden davon aus, dass das entscheidende Bindeglied zwischen den verschiedenen Ebenen von Wirklichkeit und Fiktion das Moment des Spielens ist, das seinerseits eigene Ebenen, die zwischen ›real‹ und ›fiktiv‹ vermitteln, in deren Wechselbeziehungen miteinbringt.« (Schwind 1997, 421)

Es entsteht ein dreifach geschichtetes Modell, in dem das Spiel eine Zwischenstellung zwischen den semiotischen Bezugssystemen Wirklichkeit und Fiktion einnimmt:



Abb. 6: Drei Bedeutungsebenen (eigene Darstellung auf der Basis von Schwind 1997)

Die dreifache mögliche Rahmung des Theatralen bezieht sich nicht nur auf die Schauspielenden – hier ist sie nur besonders deutlich –, sondern auf alle Elemente der Aufführung, also auch auf die Kostüme, den Text, die Bewegungen, das Bühnenbild usw. Sie alle können dreifach wahrgenommen werden. Die Zuschauenden wählen einen dieser Bedeutungsrahmen oder wechseln zwischen ihnen hin und her. Innerhalb der jeweiligen Rahmung können sie die theatralen Zeichen deuten. Gleichzeitig können die Akteur:innen von der Bühne aus bestimmte Bedeutungsrahmungen anbieten, indem sie durch die Art der Inszenierung signalisieren: »Hier geht es um Wirklichkeit!«, »Hier geht es um Spiel!« oder »Hier geht es um Fiktion!«. Letztendlich können die Performer:innen aber nicht kontrollieren, welcher Wahrnehmungsrahmen bei den Zuschauenden gerade aktiviert ist. Sie machen also lediglich ein Angebot. Ob und wie es angenommen wird, liegt außerhalb ihres Wirkungsbereiches. Die drei Bedeutungsrahmen sind aber zu jedem Zeitpunkt der Aufführung vorhanden.

Die Drei-Welten-Theorie füllt damit die Lücke auf, die in der Zwei-Welten-Theorie offengeblieben war. Sie bietet Raum für zahllose Deutungen und hilft auch den Theatermacher:innen, die Ebenen klar zu unterscheiden und zu benennen, wann sie als individuelle Person, als Schauspielende oder als Figur empfinden oder handeln (ein großer Fortschritt, weil Schauspielende dazu neigen, eigene Impulse der Figur zuzuschreiben und andersherum).

In der Theorie der Performativität wird davon ausgegangen, dass diese drei Rahmungen von den Performer:innen erzeugt werden. Man könnte diese Idee aber auch auf den Kopf stellen und behaupten, dass die Theatersituation der Wirklichkeit nicht eine neue Ebene hinzufügt, sondern dass die drei Ebenen sowieso im Alltag enthalten sind und durch das Theater lediglich sichtbar gemacht werden. Dies ist eine zentrale These dieses Buches. Vermutlich lässt sie sich nicht beweisen, aber es ist möglich, diese Position einzunehmen und damit das Phänomen Theater besser zu

verstehen. Meine These ist also, dass Wirklichkeit, Spiel und Fiktion im Alltag untrennbar miteinander vermischt sind und eine Art grauen Nebel bilden. Wir können zu keinem Zeitpunkt klar sagen, mit was wir es zu tun haben, so wie wir bei weißem Licht nicht sagen könnten, dass es aus drei elementaren Farben zusammengesetzt ist. Erst wenn wir ein Prisma nehmen, das Licht hindurchfallen lassen, spaltet es sich in die drei Grundfarben auf und wir sehen einen Regenbogen. Das Prisma schafft aber kein neues Licht, sondern spaltet das Vorhandene lediglich in seine Bestandteile auf. So sehe ich das Theater als eine Art Prisma, das die Gemengelage der drei Welten aufspalten und sichtbar machen kann. Lassen wir Phänomene durch dieses Prisma fallen, dann erzeugen wir auf einer Projektionswand ein Dreifachbild, das keine Konstruktion ist, sondern eine Dekonstruktion dessen, was schon vorhanden, aber nicht sichtbar war.

2.5.1 Drei-Welten-Modell beim Improvisationstheater

Beim Improvisationstheater ist das Drei-Welten-Modell geradezu offensichtlich, weshalb es vermutlich auch kein Zufall ist, dass dieses Buch aus der Position eines Improvisationsschauspielers entstanden ist. Improvisateur:innen muss man nicht lange von dem Modell überzeugen, es ist für sie evident, während sich ›richtige‹ Schauspielende damit oft schwertun, weil sie mehr oder weniger bewusst das Zwei-Welten-Modell verinnerlicht haben. Daher ein kurzer Exkurs zur Praxis des Improvisationstheaters: Am Anfang einer Improvisationsaufführung tauchen die Spieler:innen zunächst gar nicht als Figuren auf, sondern betreten die Bühne meist in Alltagskleidern, jedoch mit einer gewissen schwungvollen Theatralität, die eine Differenz zu ihrem Alltagsself herstellt. Sie sind weder Figur noch Privatperson, sondern Spieler:innen. Während des gesamten Warm-ups wird diese spielerische Ebene verstärkt, und die Zuschauenden werden in sie hineingezogen. Erst danach schlüpfen die Spieler:innen in verschiedene Rollen und etablieren damit die Bedeutungsebene der Fiktion. Bis dies geschieht, können gut und gern bis zu 20 Minuten vergehen. Das heißt, sowohl die Ebene der Fiktion als auch diejenige der Wirklichkeit werden erst NACH der Spielebene etabliert und treten hinter diese zurück.

Im Verlauf der Aufführung wechseln die Spielenden nun zwischen den Ebenen des Spiels und der Fiktion hin und her, wobei auch die Ebene der Wirklichkeit immer wieder berührt wird, indem die Spielenden ihre phänomenalen Körper präsentieren oder wenn ihnen spontane Äußerungen entschlüpfen, bei denen das Publikum denkt: »Das ist er/sie jetzt aber wirklich!« Eine Selbstoffenbarung der Spielenden ist durchaus erwünscht, Aspekte aus ihrem Alltag fließen in die Aufführung mit ein, sie sprechen sich mit Klarnamen an; weit verbreitet ist auch die Verwendung von authentischen Monologen. Close brachte diesen Aspekt auf den Punkt: »The truth is funny.« (Halpern, Close and Johnson 1994, 15). Dabei geht es niemals um Selbst-

stoffbarung in einem therapeutischen oder paratheatralen Sinn, sondern um die Erzeugung einer dritten Resonanzebene: Die Zuschauenden werden in Unsicherheit gebracht, ob sie einen kurzen Blick auf die Schauspielenden jenseits von Figur und Rollenspielenden geworfen haben, als Mensch und Individuum. Erfahrene Improvisateur:innen spielen bewusst mit diesen Übergängen und Verwirrungen. Sie bauen wirkliche Emotionen und körperliche Impulse in ihr Spiel ein und schaffen Unklarheit darüber, ob sie nun als Person sichtbar geworden sind oder nicht. Die dritte Ebene, die Ebene des Spiels, wird bei dieser Theaterform hervorgehoben und zelebriert, während sie im Literaturtheater häufig verborgen wird. Das Improvisationstheater ist daher charakterisierbar durch seine Dreiwelthaftigkeit mit Betonung des Spiels, während andere Theaterformen die Fiktion oder die Authentizität hervorheben.

2.5.2 Theater als Prisma

Das Drei-Welten-Modell, das ich hier entwickle, geht also über das semiotische Modell hinaus. Während dieses zwar auch drei Bedeutungsrahmungen annimmt, versteht es sie lediglich auf der Ebene der Zeichen, die drei Bedeutungsrahmen dienen also der Zeichenerzeugung und dem Zeichenverständnis innerhalb eines performativen Aktes. Dies sagt aber nichts aus über das Verhältnis dieser Zeichen zur Wirklichkeit, es ist lediglich eine Verschlüsselungs-Entschlüsselungs-Methode. Ich dagegen gehe davon aus, dass die drei Welten tatsächlich existieren, also nicht nur durch Interpretation hervorgerufen werden, dass sie jederzeit auch außerhalb der Aufführung bestehen und in dieser nur sichtbar gemacht werden. Wenn die drei Wirklichkeiten im Theater zutage treten, dann nicht, weil sie nur dort existieren, vielmehr sind im Alltag Spiel, Fiktion und Wirklichkeit seltsam gemischt und schwer zu erkennen. Das ist auch der Grund dafür, dass wir Spiel umso weniger von Nichtspiel unterscheiden können, je genauer wir hinschauen. Unsere Definitionen laufen ins Leere, weil Spiel, Fiktion und Wirklichkeit weder nebeneinander liegen noch ineinander verschachtelt sind. Vielmehr existieren sie einfach parallel zueinander wie Paralleluniversen, die zwar eine innere Verwandtschaft haben, aber jeweils nach eigenen Gesetzen funktionieren. Im Theater wird die Dreidimensionalität deutlich sichtbar und hervorgehoben, es ist, als würden die einzelnen Farben leuchtender hervortreten. Das Theater wirkt als Prisma, es zerlegt die Alltagsrealität in ihre Bestandteile und spreizt sie auseinander. Im nächsten Kapitel werde ich diese Prismahypothese des Theaters genauer untersuchen.

3 Künstliche Regenbögen: Das Theater

Während ich im vorigen Kapitel versucht habe, das Verhältnis von Wirklichkeit, Spiel und Fiktion insgesamt zu beschreiben, werde ich in diesem Kapitel spezifischer und breite die These aus, dass das Theater die Dreiweltenhaftigkeit zelebriert und hervorhebt. Was immer der Inhalt des Theaterstücks sonst noch sein mag, darunter liegt immer auch die Erfahrung, dass die Wirklichkeit, das Spiel und die Fiktion getrennt sind und sich dennoch auf eine magische Weise durchdringen. Die Zuschauenden verlassen das Theater also mit einem neuen Blick auf die Wirklichkeit, die nun nicht angereichert um die Ebene des Spiels und der Fiktion erscheint.

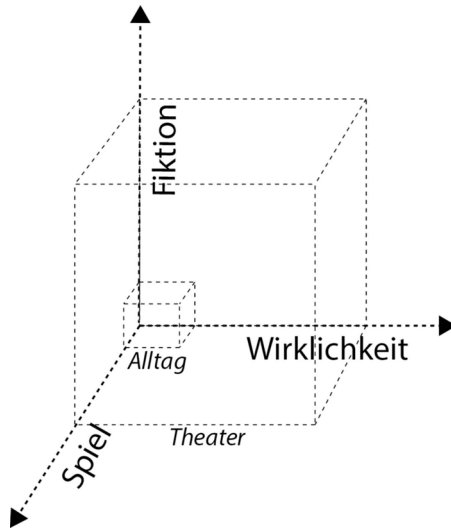


Abb. 7: Theater entfaltet die Dreiweltenhaftigkeit

Im Alltag, so die These dieses Essays, sind die Ebenen Wirklichkeit, Spiel und Fiktion ununterscheidbar miteinander vermischt, so wie alle Farben im weißen Licht vermischt sind. Mit bestimmten Techniken lässt sich diese Vermischtheit aber aufheben, so wie ein Prisma das Licht in seine Bestandteile aufbrechen kann. Dann werden die drei Bestandteile einzeln sichtbar und beschreibbar – oft per se schon ein schöner Vorgang, wie man am Regenbogen sehen kann. Das Theater ist eine solche Technik und darüber hinaus ist es natürlich auch noch eine Kunst, das heißt, die Technik der Sichtbarmachung der drei Welten ist nur die Grundlage für das, was da künstlerisch geschaffen werden soll.

Wenn man sich beliebige Ereignisse in einem entsprechenden dreidimensionalen Raum vorstellt, dann enthalten sie immer ein gewisses Maß an Wirklichkeit, Spiel und Fiktion. Im Alltag liegen sie ineinander verschachtelt vor und sind kaum zu trennen, das Theater dagegen entfaltet sie, schiebt sie auseinander und schafft damit eine Situation, in der Wirklichkeit, Spiel und Fiktion auseinanderklaffen und gleichzeitig nebeneinander erfahrbar sind.

Theater wird oft mit *Schau-Spiel* gleichgesetzt und damit, könnte man meinen, ist die Spielhaftigkeit des Theaters bereits unverrückbar in dieser Kunstform verankert. Tatsächlich scheint es aber eher so zu sein, dass das Theater immer in Gefahr ist, seine Spielhaftigkeit zu verlieren oder zu verleugnen, meist in einem Versuch, ernst genommen zu werden, wirklich wichtige Themen anzusprechen und mit anderen Kunstformen mithalten zu können, deren Spielhaftigkeit zwar bei genauer Betrachtung ebenfalls zum Vorschein kommt, die dies aber besser verbergen können als das Theater. Das Spiel auf der Bühne hat das Problem, dass es, um seine Spielhaftigkeit zu kaschieren, auch verbergen muss, wie viel Spaß das Schauspielern macht – während es gleichzeitig dafür sorgen muss, dass die Zuschauenden irgendwie Vergnügen an der Vorstellung haben (denn sie gehen freiwillig hin und zahlen Geld dafür), wofür wiederum die Spielhaftigkeit des Theaters von Vorteil wäre. Das ernste Theater ist daher niemals *ganz* ernst, auch wenn es sich noch so sehr bemüht. Die Spielhaftigkeit schimmert an allen Ecken und Enden durch, und das ist auch gut so. Beim Theater ist und bleibt die Spielfreude bei den Schauspielenden unausrottbar und sichtbar. Auch die Schauspielenden sind, letztendlich, freiwillig auf der Bühne. Sie haben diesen Beruf gewählt, weil er ihnen Freude macht und Befriedigung bringt, eine Motivation, die oft im Laufe der Karriere zugeschüttet wird, besser gesagt, sie wird verleugnet, weil sie irgendwie als unseriös daherkommt. Der Theaterwissenschaftler Dietmar Sachser widmet dieser Thematik sein Buch »Theaterspielflow: über die Freude als Basis schöpferischen Theaterschaffens« (Sachser 2009). Wie ist also das Verhältnis von Spiel und Ernst im Theater? Wie ist es möglich, dass Schauspielende eine Tragödie, wie zum Beispiel König Lear, »spielen«? Müsste es nicht eigentlich so sein, dass sie die Tragödie »arbeiten« oder »erleiden«? Dürfen sie dabei Freude haben, und wenn ja, wohin gehen sie mit dieser Freude? Und wenn nein, wieso tun sie sich das dann an, und warum sollten wir uns das anschauen?

3.1 Bitte einsteigen! Die Einladung zum Spiel

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

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

3.1.1 Der Magic Circle

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

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

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

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

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

3.1.2 Übergänge

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

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

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

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

3.1.3 Das Unbewusste spielt mit

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

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

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

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

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

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

3.1.4 Suspension of Disbelief

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

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

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

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

3.1.5 Involvement

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

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

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

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

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

3.1.6 Immersion

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

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

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

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

3.2 Identifikation

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

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

3.2.1 Projektion und Introjektion

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

Ich nachvollziehen, die er im selben Artikel beschreibt. Zu diesem Zeitpunkt, also 1915, stellte sich Freud das Ich als ein »autoerotisches« Selbstobjekt vor, das sich selbst primär als positiv und erotisch anziehend erlebt. Freud nimmt dabei an, dass das Ich am Anfang der psychischen Entwicklung positiv besetzt ist, während alles, was Nicht-Ich ist, negativ besetzt ist. Er geht sogar so weit, die Gefühle zum Nicht-Ich generell als Hass zu bezeichnen:

»Der Haß ist als Relation zum Objekt älter als die Liebe, er entspringt der uranfänglichen Ablehnung der Außenwelt von seiten des narzißtischen Ichs. [...] Die Entstehungs- und Beziehungsgeschichte der Liebe macht es uns verständlich, daß sie so häufig »ambivalent«, d.h. in Begleitung von Haßregungen gegen das nämliche Objekt auftritt. Der der Liebe beigemengte Haß rührt zum Teil von den nicht völlig überwundenen Vorstufen des Liebens her, zum anderen Teil begründet er sich durch Ablehnungsreaktionen der Ichtriebe, die sich bei den häufigen Konflikten zwischen Ich- und Liebesinteressen auf reale und aktuelle Motive berufen können. In beiden Fällen geht also der beigemengte Haß auf die Quelle der Icherhaltungstribe zurück.« (Freud 1982a, 101)

Die triebhafte Besetzung der umgebenden Objekte geschieht also vor einem Hintergrund von Ablehnung (sogar Hass) und bleibt daher immer ambivalent und konflikthaft. Die Liebe entfaltet sich also immer mit einer Beimischung von Hass, weil der oder die andere nicht Ich sind. Dennoch kann das Ich nicht umhin, Objekte in der Umgebung wahrzunehmen und in Relation zum Ich zu setzen. Es tut dies nach einem einfachen Code: lustbringend = ich, nicht-lustbringend = nicht ich. Durch diese Formel beginnen Objekte im Außen zu Objekten im Inneren zu werden, weil sie lustbringend sind, beispielsweise die mütterliche Brust. Sie wird, so Freud, zu einem Teil des Selbst des Säuglings, und ein Entzug der Mutterbrust wird entsprechend als Verletzung der eigenen körperlichen Unversehrtheit empfunden. Das Selbst hat sich also auf die Mutterbrust erweitert und umfasst diese danach.

»Das Ich bedarf der Außenwelt nicht, insofern es autoerotisch ist, es bekommt aber Objekte aus ihr infolge der Erlebnisse der Icherhaltungstribe und kann doch nicht umhin, innere Triebreize als unlustvoll für eine Zeit zu verspüren. Unter der Herrschaft des Lustprinzips vollzieht sich nun in ihm eine weitere Entwicklung. Es nimmt die dargebotenen Objekte, insofern sie Lustquellen sind, in sein Ich auf, introjiziert sich dieselben (nach dem Ausdrucke Ferenczis [1909]) und stößt andererseits von sich aus, was ihm im eigenen Innern Unlustanlaß wird.« (Freud 1982a, 98)

Introjektion ist für Freud daher Einverleibung (und wird als eine Form der Liebe empfunden) und ist ein zutiefst körperlicher Prozess, also nicht nur ein kognitiver

oder emotionaler, der dazu führt, dass wir uns einem Objekt annähern wollen, mit ihm verschmelzen wollen.

»Wenn das Objekt die Quelle von Lustempfindungen wird, so stellt sich eine motorische Tendenz heraus, welche dasselbe dem Ich annähern, ins Ich einverleiben will; wir sprechen dann auch von der ›Anziehung‹, die das lustspendende Objekt ausübt, und sagen, daß wir das Objekt ›lieben‹.« (Freud 1982a, 99)

Projektion dagegen ist der gegenteilige Prozess: Objekte werden aus dem Inneren und damit aus dem Selbst entfernt, wenn sie nicht lustbringend sind. Die Mutterbrust zum Beispiel ist nach der negativen Erfahrung, dass sie nicht immer verfügbar ist, nicht mehr lustbringend und wird aus dem Reich des Selbst wieder verstoßen. Wie Introjektion ein Versuch maximaler Annäherung ist, ist Projektion der Versuch, maximale Distanz herzustellen.

»Umgekehrt, wenn das Objekt Quelle von Unlustempfindungen ist, bestrebt sich eine Tendenz, die Distanz zwischen ihm und dem Ich zu vergrößern, den ursprünglichen Fluchtversuch vor der reizausschickenden Außenwelt an ihm zu wiederholen. Wir empfinden die ›Abstoßung‹ des Objekts und hassen es; dieser Haß kann sich dann zur Aggressionsneigung gegen das Objekt, zur Absicht, es zu vernichten, steigern.« (Freud 1982a, 99)

Indem Freud Identifikation, Introjektion und Projektion auf Triebe zurückführt, gibt er diesen Prozessen eine grundlegende biologisch-körperliche Konnotation. Es handelt sich nicht um die Projektion irgendwelcher inneren Bilder, sondern um konkrete Handlungsimpulse, die aus den Tiefen der Triebdynamik kommen. Die psychologische Wirklichkeit kann dabei in Widerspruch zur physischen Realität geraten, weil das Ich offenbar nicht primär zwischen äußeren und inneren Objekten unterscheidet, sondern diese mal als ›Ich‹ vereinnahmt (Introjektion), mal ›Nicht-Ich‹ ausstößt (Projektion). Es findet eine Art Osmose statt, ein Austausch von Objekten durch die Membran des Ich, wobei die Grundspannung dadurch hergestellt wird, dass das Ich sich selbst autoerotisch besetzt – ähnlich wie die Grundspannung bei der Osmose in der ungleichen Verteilung von Molekülen innerhalb und außerhalb der Zelle entsteht. In diesem Bild bleibend, könnte man sagen, es diffundieren ständig positiv besetzte Objekte ins Ich, während negativ besetzte Objekte in die Umwelt entlassen werden. Durch diese Operationen bildet und stabilisiert sich das Ich.

Wendet man dieses Konzept auf die Identifikationsprozesse im Theater an, dann ergibt sich das Konzept eines doppelten Prozesses: Einerseits werden positive Figuren auf der Bühne mittels Introjektion in das Ich der Zuschauenden gezogen. Das Ich möchte sie sich einverleiben und ihnen möglichst nahe sein.

Negative Figuren dagegen werden mittels Projektion mit unbewussten, lustreduzierenden Aspekten ausgestattet und auf Distanz gebracht. Emotional erleben die Zuschauenden also gleichzeitig ein Heranziehen von Figuren und ein Wegstoßen von Figuren – und in diesem aufgeladenen fiktionalen Kosmos aktualisiert er oder sie ein primäres Weltempfinden, das offenbar lustvoll und körperlich-biologisch ist. Eine Aktivierung der Prozesse der Introjektion und Projektion führt in frühe Stadien des Selbst. Die Regression in diesen Zustand aktiviert die Kräfte, die das Selbst immerzu performativ hervorbringen und ist möglicherweise per se bereits belohnend für die Zuschauenden. Gerade die Primitivität der dargestellten Welt, die Aufteilung in Gut und Böse, ist nach diesem Modell grundlegend und luststeigernd, indem sie Introjektion und Projektion in Gang setzt.

3.2.2 Dynamische Membrane zwischen innen und außen

Freuds Nachfolger Sándor Ferenczi, Melanie Klein und Donald Winnicott untersuchten die entsprechenden Prozesse konkret am Verhalten von Kleinkindern. Was sie von Freud übernahmen, war insbesondere die Vorstellung, dass die Beziehung zur Welt zunächst von Körperfunktionen und körperlichen Bedürfnissen gesteuert wird. Noch bevor ein ›Ich‹ oder ›Selbst‹ konstruiert wird, entstehen auf diese Weise interaktive Feedbackschleifen mit der Umwelt – etwa die Feedbackschleife zwischen Mutterbrust und Hungergefühlen. Diese einzelnen Schleifen umfassen also von Anfang an interne Objekte und externe Objekte, die Trennung der Sphären Selbst und Nicht-Selbst erfolgt also innerhalb dieser intern-externen operationalen Schleifen. Es ist wichtig, diese Grundannahme in ihrer Bedeutung zu verstehen: Innen und außen sind zunächst funktional gekoppelt und werden nicht als interne oder externe Objekte erlebt. Es bilden sich erst durch vielfältige Überarbeitungen der ursprünglichen funktionalen Zirkel Selbst-Objekte und Fremd-Objekte heraus – und damit Möglichkeiten für Identifikation und Figurenspiel, die für das Theater relevant sind.

Offensichtlich ist dies beim sogenannten »Übergangsobjekt«, womit Winnicott solche Objekte bezeichnete, die in der äußeren Welt bestimmte Funktionen übernehmen, die noch nicht ins Selbst integriert werden können (Winnicott 1953): Beispielsweise spendet ein Teddy oder eine Decke Trost, wenn die Mutter abwesend ist. Oder ein Spielzeughund lebt Rachegefühle aus, die dem Kind verboten sind. Solche Prozesse liegen natürlich auch dem Figurenspiel und Puppenspiel zugrunde und haben daher eine unmittelbare Relevanz für das Theater. Sie zeigen, wie das Aufsplitten von psychischen Anteilen zu einer psychischen Entlastung und zu einem Ausagieren von Konflikten genutzt wird – und zwar völlig ohne therapeutische Anleitung, einfach, weil diese Möglichkeit dem Menschen gegeben ist. Das Selbst ist viel dynamischer, als es sich selbst eingestehen will, und es setzt sich aus vielen Ein-

zelprozessen zusammen, die durchaus wieder zerfallen können, wie beispielhaft die sogenannte Gummihandillusion demonstriert.

Die Gummihandillusion: Teilidentifikationen

Im Jahr 1998 erstaunten die Psychiater Botvinick und Cohen die Fachwelt mit einem einfachen Experiment, das als »Rubber-Hand-Illusion« berühmt wurde (Botvinick and Cohen 1998). Dabei sahen die Testpersonen auf einem Tisch vor sich zwei Hände, einmal ihre eigene Hand und einmal eine Gummihand. Für sie entstand die optische Wirkung, die man hat, wenn die eigenen zwei Hände vor einem auf dem Tisch liegen, sie wussten aber natürlich, dass die rechte Hand nicht ihre eigene war, sondern eine Attrappe. Die Experimentatoren manipulierten daraufhin die Wahrnehmung, indem sie gleichzeitig mit Pinseln über die echte, nicht im Blickfeld liegende Hand und über die sichtbare Attrappe strichen, sodass die Körperempfindung mit dem Blick auf die Gummihand übereinstimmte. Sie konnten demonstrieren, dass die Teilnehmenden zuverlässig begannen, die Gummihand als Teil ihres Körpers zu empfinden. Sie richteten die Orientierung auf diesen künstlichen Körperteil aus und reagierten auf seine Bedrohung durch spitze Gegenstände, ganz so, als wäre es ihre eigene Hand. Das Erstaunliche daran war, wie einfach und wie zuverlässig sich das Körperschema austricksen ließ. Zahlreiche Nachfolgestudien haben das Gummihandexperiment seitdem bestätigt. Sobald zwei oder drei sensorische Inputs übereinstimmen (in diesem Fall das Visuelle und der Berührungssinn), werden schwächere Inputs (etwa die Lokalisation des Unterarms, aber auch das Wissen, dass es sich um eine Gummihand handelt) überschrieben. Die künstliche Hand wird dann kurzerhand in das Körperschema integriert, während die wirkliche Hand ignoriert wird.

Der Philosoph Thomas Metzinger hat die Frage gestellt, ob man auch die Wahrnehmung des gesamten Körpers entsprechend manipulieren könnte, ob man also den eigenen Körper wie die Gummihand mit Identifikation besetzen könnte, wenn man verschiedene sensorische Kanäle in Übereinstimmung brächte (Metzinger 2015). Entsprechend entwarf er ein Experiment, bei dem die Testpersonen sich selbst als Avatar sehen konnten, der genau wie im Gummihandexperiment mit leichten Berührungen stimuliert wurde, während genau diese Berührungen am echten Körper der Proband:innen vollzogen wurden. Das Ergebnis war, dass die Illusion etwas weniger zuverlässig erzeugt werden konnte, aber durchaus in beachtlichem Ausmaß. Das Körperschema als Ganzes lässt sich also auf einen Avatar übertragen, wenn der sensorische Input stimmt.

Diese Ergebnisse unterstreichen die Idee, dass das Selbstbild selbst ein aktiver Identifikationsprozess ist, der aus verschiedenen sensorischen Inputs ein Bild erstellt, mit dem wir uns dann identifizieren. Wir bauen uns also die Spielfigur, mit der wir am Leben teilnehmen, selbst. Der umgekehrte Weg ist damit auch gangbar: Es bedarf lediglich bestimmter performativer Handlungen, um das Selbst zu

einer Aufspaltung oder gar zu einer Migration in ein Objekt zu veranlassen. Die komplette Migration in ein Objekt, das zeigen die Versuche von Metzinger, dürfte glücklicherweise ausgesprochen selten sein, das Selbst bleibt trotz Aufspaltung in der Regel stabil.

Aus diesen psychologischen Überlegungen folgt, dass Identifikation ein vielschichtiger Prozess ist und nicht als ein Entweder-oder gedacht werden kann. Es gibt vielmehr erstens Teilidentifikationen, die an Körperteile, Körperregionen und deren Funktionalität gebunden sind. Die jeweilige Operationalität kann vom Körper abgespalten und auf ein äußeres Objekt projiziert werden, mit welchem die gewünschte Operationalität dann sogar noch vergrößert werden kann. Identifikationsprozesse sind zweitens nicht als Anstrengung zu verstehen, sondern als emergente Prozesse, die sich selbst in Gang setzen, also ›autopoietisch‹ sind. Sich mit einem Objekt zu identifizieren, bedeutet sogar im Gegenteil ein temporäres Ausschalten der mühsam erworbenen und aufrechterhaltenen Ich-Abgrenzungsfunktion und wird daher sogar eher als eine Entspannung oder ein Hinübergleiten ins Imaginäre erlebt. Dementsprechend wird es durch eine sichere Umgebung erleichtert, in welcher das Ich für eine bestimmte Zeit nicht gefährdet ist, also beispielsweise das Bett, die Couch oder eben den bequemen Zuschauersessel. Das Lusterlebnis beim Identifizieren entsteht möglicherweise bei dieser Entlastung der Ich-Funktionen. Die Ich-Grenzen sind keine festen Mauern, sondern ständig performativ hervorgebrachte Membrane, die sich auflösen, sobald das Individuum sie nicht mehr aktiv aufrechterhält. Das Ich ist keine stabile Entität, sondern eher eine Fiktion, eine Geschichte, die wir uns selbst erzählen und bei der neben der Erinnerung auch die Imagination und die Kreativität eine entscheidende Rolle spielen.

3.3 Hineinschlüpfen: Die Schauspielenden

Wenn Identifikation einen erheblichen Anteil von Imagination und Kreativität umfasst und voraussetzt, kann es nicht wundern, wenn der Prozess des Hineinschlüpfens in eine Rolle, wie sie die Schauspielenden vollziehen, ganz ähnlich abläuft. Dann folgt die Herstellung eines fiktiven Selbst vermutlich einem analogen Prozess, der sich demnach über körperliche Feedbackschleifen zu immer komplexeren Bildungen vollzieht, bis hin zum Einsatz von Imagination als dem Klebstoff, der aus den vielen Fragmenten eine irgendwie kohärente Figur macht. Mir ist klar, dass Identifikation mit der Figur nicht für alle Formen von Theater im Vordergrund steht, aber ganz ohne diese Prozesse scheint auch die postmodernste Aufführung nicht auszukommen.

Ein beträchtlicher Teil der Schauspieltheorien beschäftigt sich mit der Frage, wie das Verhältnis von Schauspielenden zu den von ihnen dargestellten Figuren ist:

Wo endet das eigene Selbst, und wo beginnt die gespielte Figur? Wie verhalten sich diese beiden Entitäten zueinander? Schon lange gibt es anekdotisches Material, immer wieder erzählte Geschichten über Schauspielende und ihre Identifikationen: Cicero gibt die Anekdote des römischen Schauspielers Paulus wieder, der nach der Überlieferung Elektra in ihrem Schmerz um ihren Bruder Orestes darstellte. Um die entsprechende Emotionalität zu erreichen, habe er anstelle der Urne des Orestes die Urne seines kürzlich verstorbenen Sohnes mit auf die Bühne genommen. Cicero merkt an, dass die Emotionalität des Schauspielers die Zuschauer:innen allesamt zum Weinen gebracht habe. Diderot kolportiert einen Bericht von Plutarch, nach welchem der Schauspieler Clodius Aesopus in Identifikation mit seiner Rolle Atreus die Kontrolle über sich verloren und in Rage einen vorbeilaufenden Diener erschlagen habe. Diderot zieht daraus den Schluss, dass sowohl Paulus als auch Aesopus mittelmäßige Schauspieler gewesen seien, dieser, weil er einen, moralisch zweifelhaften, Trick bemühen musste, um Tränen zu produzieren, jener, weil er keine Kontrolle über sein Spiel hatte.

Aristoteles glaubte, dass Schauspielende eine Fähigkeit zur Selbst-Erregung besitzen müssen, wofür sie einerseits leicht erregbar sein müssten, andererseits über Fantasie verfügen müssten:

»Außerdem soll man sich die Gesten der Personen möglichst lebhaft vorstellen. Am überzeugendsten sind bei gleicher Begabung diejenigen, die sich in Leidenschaft versetzt haben, und der selbst Erregte stellt Erregung, der selbst Zürnende Zorn am wahrheitsgetreuesten dar. Daher ist die Dichtkunst Sache von phantasiebegabten oder von leidenschaftlichen Naturen; die einen sind wandlungsfähig, die anderen stark erregbar.« (Aristoteles, ca. 335 v. Chr., § 17)

Schauspielende stellen den eigenen Körper als Spielfigur zur Verfügung und werden damit zu Spezialist:innen des Leib-Seele-Problems, also der Frage, inwieweit der Körper auf die Psyche einwirkt oder ob es nicht vielmehr andersherum ist, dass die Psyche auf den Körper einwirkt. Über dieses Verhältnis ist schon so viel geschrieben worden, dass ich dem nichts hinzufügen will. Es geht mir im Folgenden darum, wie Schauspielende am Spiel Theater teilnehmen.

3.3.1 Spielfiguren

Man könnte vermuten, dass die gespielte Figur dem entspricht, was bei Spielen die Spielfigur ist. Die Teilnahme an Spielen wird oft vermittelt durch Spielfiguren, das heißt, wir betreten die Spielwelt nicht mit unserem eigenen Selbst, sondern mit einer Symbolisierung oder einer Repräsentation. Das kann ein simpler Stein sein, eine geschnitzte Figur, ein digitaler Avatar – oder sogar der eigene Körper, der aber durch die Optionen des Spiels verändert ist und daher nur ›als ob‹ agiert. Eine

Spielfigur ist *kein notwendiges* Element des Spielens – es gibt eine Menge Spiele ohne Spielfiguren. Sie ist nur dann notwendig, wenn die Spielwelt so beschaffen ist, dass wir in ihr nicht mit dem eigenen Körper operieren können: auf einem Spielbrett oder im digitalen Raum. Darüber hinaus kann sie aber natürlich den Spielgenuss vielfach erhöhen, sie kann kunstvoll ausgeschmückt werden, Accessoires besitzen, wertvoll sein usw.

Nehmen wir als Beispiel Monopoly. Die Spielfigur erlaubt das Durchwandern von Straßen, in welchen ständig Abgaben bezahlt werden müssen. Die Spielfigur selbst hat dabei keine operativen Möglichkeiten, weil ihr Vorrücken durch Würfel determiniert ist. Die Handlungsmacht bleibt beim Spieler am Tisrand, der zum Immobilienspekulanten wird, sodass er oder sie sich eigentlich aufspalten muss in eine passiv leidende Figur, die durch die Spielfigur repräsentiert wird, und eine aktiv handelnde Figur, die vom Spielenden selbst inkorporiert wird. Im Gegensatz zum ersten Anschein erscheint der Spielende beim Monopoly daher in zwei Figuren, eine passiv-leidende auf dem Brett und eine aktiv-handelnde am Tisrand. Die besondere Konstellation, die hier aufgebaut wird, liegt weder in der einen noch in der anderen Position, sondern in der Spaltung des Spieler-Ichs. Monopoly erlaubt das spielerische Reenactment einer äußerst bedrohlichen, unverständlichen Situation, nämlich der Aufspaltung des Ich in gleichzeitig Täter und Opfer des kapitalistischen Systems.

Etwas Ähnliches kann man für das Schachspiel sagen: Die Spielenden verwandeln sich identifikatorisch nicht nur in ihre 16 Spielfiguren, sondern werden selbst zu einer 17. Figur, nämlich dem Feldherren, der von seinem Hügel aus dem Schlachtgetümmel zuschaut und strategische Entscheidungen trifft. Auch hier wird also eine Aufspaltung in verschiedene Objekte des Ich vorgenommen, die in der Realität so nicht vorkommen kann: Die Gleichzeitigkeit von Ich-Objekten von geringer Macht (Bauern) und großer Macht (Königin), von Ich-Objekten, die geschützt werden müssen (König) und die Position des Strategen, der Ich-Objekte benutzen und notfalls auch opfern muss, um sein Ziel zu erreichen. In Bezug auf die Identifikation mit den Spielfiguren ist Schach sicher eines der kompliziertesten Spiele, aber es macht besonders deutlich, dass nicht nur eine einzige Identifikation stattfindet, sondern eine Vielzahl von Identifikationen oder eine Aufspaltung des Selbst in verschiedene Positionen, die dann jeweils identifikatorisch besetzt werden können – eine staunenswerte menschliche Fähigkeit!

Spielende delegieren dabei das Risiko des Spiels an die Spielfigur, bleiben dadurch handlungsfähig und von den Konsequenzen des Spiels weniger berührt, sind aber gleichzeitig auf tiefer Ebene mit der Spielfigur verbunden. Wie ist es sonst möglich, dass wir mit unserer Spielfigur mitfiebern und mitleiden? Dass wir zusammenzucken, wenn sie auf dem Brett geschlagen wird? Dass wir sie hochleben lassen, wenn wir gewinnen? Dass wir sie ans Herz drücken, wenn ein besonders riskanter Zug bevorsteht? Verwandeln wir uns in die Spielfigur? Offenbar nicht, denn

wir verlieren nicht das Bewusstsein unserer Selbst, während wir das Spiel spielen. Obwohl manche Autor:innen davon ausgehen, dass Identifikation einen Verlust des Selbst bedeute (zum Beispiel Cohen 2001), dürfte das in Wirklichkeit nur graduell der Fall sein. Eher kann man vielleicht sagen, dass wir uns aufspalten in ein großes Spieler-Ich und eine kleine Spielfigur. Das Spieler-Ich hat Kontrolle auch außerhalb des Spiels, dagegen kann die Spielfigur ausschließlich in der Welt des Spiels operieren, und die Art der Operationen ist durch die Regeln determiniert.

Das zentrale Motiv für den Bereich des Schauspiels ist das der Aufspaltung, ein Vorgang, der durchaus geheimnisvoll bleibt. Die Schauspielenden splitten sich dabei auf in Spielende und Spielfiguren.

3.3.2 Avatare

Eine moderne Form der Spielfigur ist der Avatar, eine digital erzeugte Figur, die visuell um Größenordnungen komplexer sein kann als eine materielle Spielfigur und die zunehmend auch autonom am Spiel teilnehmen kann, also mehr ist als nur eine Marionette oder Puppe. Die Komplexität des Verhältnisses von Schauspielenden und ihren Figuren wird vielleicht durch die Beziehung User-Avatar noch besser charakterisiert als durch die Beziehung Spieler-Spielfigur. Dies könnte insbesondere für modernere Formen des Schauspiels gelten. So wie das Verhältnis Schauspieler-Marionette als Metapher für das Schauspiel im Literaturtheater verstanden werden kann, so bietet die Relation Schauspieler-Avatar eine Metapher für postdramatisches Schauspiel.

Die Frage, was denn überhaupt ein Avatar ist, wird im Kontext von Computerspielen stark diskutiert (Klevjer 2006) und es bleibt schwierig, diesen Begriff von anderen, verwandten Begriffen trennscharf abzugrenzen. Das Oxford English Dictionary erklärt den Ursprung des Begriffs Avatar aus dem Sanskrit als hergeleitet von *avatāra*, das man etwa mit ›Herabsteigen‹ übersetzen könnte, zusammengesetzt aus *ava* = hinab und *tar* = überschreiten. Genau betrachtet muss man es also mit ›eine Grenze überschreitendes Herabsteigen‹ übersetzen. Im Hinduismus wurde damit die Manifestation einer Gottheit in körperlicher Gestalt auf der Erde bezeichnet, eine Inkarnation, ein Herabsteigen aus den göttlichen Welten in die menschliche Welt. Es wird immer eine Art höhere Welt (die Welt der Götter, die Welt der reinen Ideen) und eine niedrigere Welt (die Welt der Erscheinungen) angenommen. Der Avatar dient dem Abstieg in diese Welt, eine Welt, in die man anders nicht gelangen kann.

In der Übertragung aufs Spiel wird der Mensch zu einer Gottheit und schickt einen Avatar in die niedrigere Welt, also die Welt des Spiels. Wie muss man sich die Relation von Spielenden und Spielfiguren vor diesem Hintergrund vorstellen? Im Folgenden arbeite ich mehrere Punkte heraus, die mir wesentlich erscheinen.

1. *Unterschiedliche Gesetze:* Die Schaffung eines Avatars bedeutet eine bewusste und gewollte Verdoppelung der Erscheinung und eine Transformation in eine andere Welt, die nicht den gleichen Gesetzen unterliegt wie die ursprüngliche Welt. Der Spielende könnte ohne Avatar in dieser fremden Welt nicht in Erscheinung treten und keine Operationen vollziehen. Im digitalen Kontext muss ein Mensch beispielsweise einen digitalen Avatar haben, um in einer digitalen Welt wirksam zu sein – und sei dies nur der Cursor –, da er nicht mit seinem physischen Körper in die digitale Welt hinüberwechseln kann. Der Avatar hat einen grundsätzlich anderen physikalischen Status als die Spielenden.
Dieser markiert einen Unterschied sowohl zur Maske als auch zur Marionette, die beide denselben physikalischen Gesetzen unterworfen sind wie die Spielenden, auch wenn dies gelockert ist, etwa indem die Marionette der Schwerkraft entzogen erscheint. Der Avatar geht in dieser Richtung deutlich weiter, unterliegt den Gesetzen der physikalischen Welt der Spielenden überhaupt nicht mehr und kann dadurch sowohl über die Fähigkeiten der Spielenden wie über die Möglichkeiten von deren Welt hinausgehen.
2. *Einseitige Abhängigkeit:* Stirbt der Avatar, dann stirbt der oder die Spielende noch lange nicht. Stirbt umgekehrt der oder die Spielende, dann hört auch der Avatar auf zu leben – also handlungsfähig zu sein. Die Beziehung, die entsteht, ist also eine der Abhängigkeit des Avatars von den Spielenden, der selbst weitgehend unabhängig vom Avatar bleibt. Im Film *Avatar* kommt genau dieser Beziehung eine zentrale Bedeutung zu, denn Jake will sie letztendlich lösen, um in seinem Avatar weiterleben zu können. Dazu muss die Verbindung zum Körper der Spielenden gelöst werden. Im Gegensatz zur Marionette hat der Avatar ein Eigenleben und bezieht seine Energie nicht aus einer fremden Identität, sondern direkt aus dem Spielenden selbst, aus dessen Hoffnungen, Träumen, Fantasien, kurz dem Unbewussten. Insbesondere die Intentionalität verbleibt beim Spielenden.
3. *Reziprozität:* Trotz der einseitigen Abhängigkeit wirken nicht nur die Spielenden auf den Avatar, sondern dieser wirkt auch auf die Spielenden zurück. Während man sich die Beziehung eines indischen Gottes zu seinem Avatar zunächst top-down vorstellt, gibt es bei genauer Betrachtung durchaus eine Wechselwirkung: Wenn ein Gott beispielsweise in Gestalt eines Stieres die Welt betritt, wird diese Welt ihm durch den Körper des Stieres vermittelt, und vermutlich werden Attribute des Stiers in die Erfahrungswelt der Gottheit gelangen. Dieselbe Reziprozität gilt auch für die Spielenden und ihr Verhältnis zum Avatar: Je nach Erscheinungsform des Avatars werden andere Aspekte der vielfältigen Persönlichkeit des primären Subjekts wachgerufen oder sogar ganz neue Wahrnehmungen möglich. Im Zustand des Spiels ist also das Selbst der Spielenden um einige Attribute erweitert, die sich durch den Avatar ergeben.
4. *Ähnlichkeit und Idealisierung:* Welche Rolle spielt die Ähnlichkeit des Avatars mit den Spielenden? Während ein Spielstein beim Damespiel offensichtlich keiner-

Bei Ähnlichkeit mit einem menschlichen Spieler besitzt, kann man bei Avataren viele Grade der Ähnlichkeit finden, die vermutlich für den Grad der Identifikation eine Rolle spielen. Grundsätzlich kommt die Forschung zu dem Schluss, dass sowohl Männer als auch Frauen Avatare auswählen, die ihnen ähnlich sind – dies aber nicht aufgrund realistischer Ähnlichkeit, sondern aufgrund idealisierter Ähnlichkeit, das heißt, Männer wählen idealisierte Männer, Frauen wählen idealisierte Frauen, die ihnen jeweils ähnlich sind. Die bevorzugte Form von Identifikation ist also offenbar diejenige mit einem Ideal-Selbst. Dies bestätigt die Annahmen der Psychoanalyse, dass Identifikation aus fantasierten Selbst-Objekten gespeist wird: Wir haben ein großes Repertoire an kindlichen Fantasien, in denen wir uns als groß, mächtig, heldenhaft, berühmt, reich, schön usw. entworfen haben, und die Identifikation knüpft an diese Fantasien an.

In dieses Bild passen auch die Ergebnisse einer Studie zum Zusammenhang von Persönlichkeit und der Wahl von Avataren: Je höher der Grad an Introvertiertheit der Spielenden, desto stärker die Tendenz, besonders attraktive und idealisierte Avatare zu wählen (Dunn and Guadagno 2012). Die Wahl dürfte daher, genau wie die kindlichen Fantasien, der Kompensation der eigenen wahrgenommenen Unzulänglichkeiten und Machtlosigkeit entspringen. Die Ähnlichkeit von Avataren ist demnach die Ähnlichkeit mit einem fantasierten Selbst-Objekt, nicht die mit dem tatsächlichen Selbst.

Wieso aber werden auch böse Avatare gewählt? Eine Studie fand, dass vor allem Männer eher geneigt sind, »bad guys« als Avatare zu wählen, während Frauen dies eher vermeiden (Ewell et al. 2016). Es liegt nahe, dies so zu interpretieren, dass zu den fantasierten Selbst-Objekten von männlichen Kindern eben auch fantasierte Bösewichte gehören, die insbesondere Rachegefühle ausleben können. Bei Jungen wird ein solches Selbst-Objekt auch nicht zwangsläufig unterdrückt, sodass sie im Fantasieleben üppig weiter existieren. Bei Mädchen werden ähnliche Rachefantasien möglicherweise anders verarbeitet oder sozial nicht unterstützt. Dieser Geschlechterunterschied könnte auch für die deutliche Präferenz von Actionfilmen bei Männern im Gegensatz zu Frauen verantwortlich sein. Die Wahl von bösen Avataren steht der Deutung, dass Avatare im Grunde Repräsentanten der Wunscherfüllung sind, also nicht im Wege.

Im Gegensatz zu älteren Metaphern des Schauspielens, der Maske im vormodernen Theater, der Marionette im Literaturtheater, besitzt der Avatar eine wesentlich größere Ähnlichkeit zum Selbst der Spielenden und lädt zu stärkeren Identifikationsprozessen plus stärkerer Fantasiebildung ein. Der Avatar speist sich aus dem individuellen Unbewussten, während sich die Maske aus dem kollektiven Unbewussten speist. Der Avatar agiert in einer fremden Welt, in die wir nicht mit unserem

Alltagsselbst gelangen können, und hat dort wundersame Kräfte. Er ähnelt unserem Selbst in imaginerter Idealisierung. Er ist ein Geschöpf des Tagtraums.

3.3.3 Figurendesign

Spielfiguren werden geschaffen, das gilt sowohl für die Spielsteine eines Brettspiels, für die digitalen Avatare eines Computerspiels als auch für die Figur im Schauspiel, auch wenn Schauspielende vermutlich nicht von ›Design‹ sprechen würden. Die Modelle von Gamedesigner:innen können aber nützlich sein, weil sie sehr einfach und klar sind. Designer:innen treffen klare Entscheidungen über ihre Figuren und unterscheiden dabei die äußere Erscheinung der Figur von ihrer Spielmechanik, die definiert, welche Operationen mit der Figur durchgeführt werden können – etwa eine Holzfigur, die mit der Hand über ein Brett geführt werden kann. Gamedesigner:innen unterscheiden hier zwischen ›Core‹ und ›Shell‹: Die Schale (Shell) ist die sinnliche, phänomenologische Oberfläche und Materialität der Spielfigur, also die kunstvoll geschnitzte Holzfigur beim Schach oder der ausgestaltete Avatar in einem Computerspiel. Der Kern (Core) enthält demgegenüber die Aktionsmöglichkeiten, die Operationen, die für die Figur zugelassen sind und die wiederum über das Regelwerk definiert sind: So kann der Läufer beim Schach nur diagonal bewegt werden, der Bauer nur nach vorne usw. Analog dazu wird ein Avatar im Computerspiel mit bestimmten Eigenschaften ausgestattet, die ihm Operationen in der Spielwelt ermöglichen.

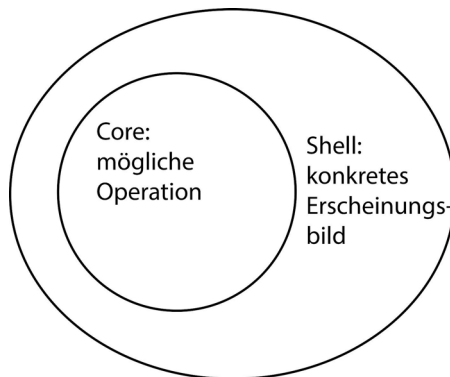


Abb. 8: Kern (Core) und Schale (Shell) einer Figur

Diese Unterscheidung ermöglicht auch eine differenzierte Betrachtung der Identifikationsmöglichkeiten: Man kann sich einerseits mit der äußeren Erscheinung identifizieren, andererseits mit ihren operativen Möglichkeiten. Da die Identifikation immer aus dem Tagtraum entsteht und dieser wiederum gespeist ist aus dem Unbewussten, ist der Akt der Identifikation auf den simpelsten Nenner gebracht: »Von welchem Aussehen träume ich?« und »Von welchen Fähigkeiten träume ich?«.

In einer einfachen Version sind dies ein tolles Aussehen und Superkräfte. Das Unbewusste, das sollte allerdings klar sein, ist in seinen Wunschfantasien allerdings wesentlich kreativer, denn diese können eben auch asoziale Strebungen umfassen und müssen dann sehr viel umständlicher imaginativ umgestaltet werden, um die innere Zensur zu unterlaufen. Es kann damit durchaus auch vorkommen, dass ein unansehnliches Äußeres imaginiert wird und zur Identifikation mit einer hässlichen Figur führt. Oder dass eine machtlose Figur fantasiert wird, die dann zur Identifikation mit einem Underdog führt. Die Variationen sind unendlich.

Gamedesigner:innen können mit diesen zwei Kategorien in der Regel gut auskommen, aber es entsteht ein ganz ähnliches Problem wie mit der Zwei-Welten-Theorie: Die Spielfigur muss in irgendeiner Form imaginativ aufgeladen werden, um zu einer wirklichen Identifikation zu gelangen. So basiert die imaginative Seite des Schachs als »Spiel der Könige« auf einer Erzählung von zwei feindlichen Armeen, die aufeinandertreffen. Als Regelsystem ist es dagegen nur unzureichend beschreibbar und kann die Erregung, die es auslöst, nicht erklären. Wäre der Bauer einfach nur ein Spielstein ohne die entsprechende Erzählung, dann wäre es für uns als Menschen viel schwieriger, das Spiel mit Bedeutung zu versehen (während ein Computer damit kein Problem hat, aber im eigentlichen Sinn eben auch nicht spielt). Im Beispiel von Schach bestünde der *Core* des Bauern in den für ihn zugelassenen Spielzügen, seine *Shell* in einer etwas kleineren Figur von beliebigem Material. Zwischen beidem vermittelt aber die fiktionale Ebene, die eine imaginative Aufladung der Figur zulässt, im Fall des Bauern wäre dies eine Figur, die irgendwie untergeordnet, minderwertig und unbeweglich ist, weshalb sie gern mal geopfert wird, das berühmte Bauernopfer. Gegenüber der Königin oder dem Pferd entwickeln wir eine andere emotionale Bindung und Wertigkeit, ihr Verlust schmerzt deutlich mehr. Es existiert also eine imaginative, emotionale Aufladung der Figur, die irgendwie zwischen Core und Shell vermittelt. In Erweiterung des Modells und in Weiterführung der Apfelmetapher würde ich diese als Pulp (Fruchtfleisch) bezeichnen:

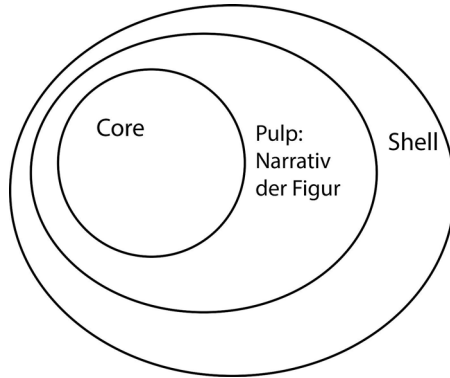


Abb. 9: Kern, Schale und Narrativ einer Figur

Eine Spielfigur ohne diese Zwischenschicht ist zwar möglich, bietet aber wenig Ansatzmöglichkeiten für die Imagination und damit die Identifikation. Für Schauspielende ist die Zerlegung einer Figur in Core, Pulp und Shell meiner Meinung nach fruchtbar. Sie können dann spezifische Fragen an die Entwicklung der Figur stellen:

- CORE: Welche Handlungsmöglichkeiten hat meine Figur? Welche Operationen kann sie durchführen, welche nicht? Wo sind ihre operativen Grenzen?
- PULP: Welche Narrationen und Imaginationen ruft sie wach? Was ist ihre Funktion in der Geschichte?
- SHELL: Wie sieht meine Figur aus? Welche Kleider trägt sie? Wie bewegt sie sich und wie spricht sie?

Die Reihenfolge dieser Fragen kann dabei variieren.

3.3.4 Imagination

Die immense Bedeutung der Imagination für die Identifikation ist hiermit umrissen, und sie wird in allen Schauspieltraditionen unterstrichen. Imaginationsfähigkeit scheint so etwas wie die Grundqualifikation der Schauspielenden zu sein, ein Paradigma, das der Schauspiellehrer Sanford Meisner auf die griffige Formel »Living truthfully under imaginary circumstances« (Meisner and Longwell 1987, 3) gebracht hat. Die Fähigkeit, »wahrhaftig unter imaginären Umständen« zu handeln, setzt natürlich voraus, dass die Imagination dieser Umstände möglichst lebhaft und präzise sein muss.

Beispielhaft sei hier das Konzept von Michail Tschechow skizziert, der die Imagination besonders explizit in den Mittelpunkt seines Ansatzes stellte. Er war ein Schüler von Konstantin Stanislawski und Jewgeni Wachtangow, Neffe des Dramatikers Anton Tschechow und hat die psychologisch-realistischen Schauspielkonzepte seiner Lehrer angereichert um Konzepte der Anthroposophie Rudolf Steiners und damit eine Schauspiellehre entwickelt, die einen großen Einfluss auf Schauspielerschulen in der ganzen Welt hatte. Im Mittelpunkt steht der Versuch, die »innere Gestalt« (Cechow 1990, 18) zu erfassen und in diese einzudringen. Das Mittel dafür ist die Vorstellungskraft, oft auch übersetzt als »Konzentration«, also eine Psycho-technik der Fokussierung. Die Vorstellungskraft ist bei Tschechow eine trainierbare Fähigkeit und steht im Mittelpunkt der Schauspielausbildung. Alles hängt von ihr ab.

»Die Vorstellungskraft wird elastischer und flexibler, je mehr Sie sie durch systematisches Üben trainieren. Die Gestalten werden Ihnen in immer rascherer Folge erscheinen. Das kann dazu führen, daß sie Ihnen entgleiten, noch ehe Sie sich richtig an ihnen begeistern konnten. Sie brauchen die Kraft, sie in ihrer Bewegung anzuhalten und vor Ihrem geistigen Auge zu fixieren, solange Sie wollen.« (Cechow 1990, 18)

Der Konzentrationsprozess, die grundlegende Operation der Vorstellungskraft, besteht dabei aus vier Handlungen und setzt sich aus diesen zu einer ganzheitlichen seelischen Bewegung zusammen, die es uns ermöglicht, die Durchdringung eines äußeren Objektes zu erreichen.

»Erstens *halten* Sie das Objekt Ihrer Konzentration unsichtbar *fest*. Zweitens *ziehen Sie es an sich heran*. Drittens *gehen Sie selbst darauf zu*. Viertens *durchdringen Sie es*.« (Cechow 1990, 19)

Tschechow identifiziert damit seelische Handlungen, die auf körperlichen Handlungen basieren: Festhalten, Heranziehen, Hingehen, Durchdringen; die Operationen, die zur Identifikation nötig sind, sind also internalisierte Operationen der Objektmanipulation – und damit eben *nicht* nur Operationen der Wahrnehmung. Vielmehr werden die Objekte und deren Manipulation innerlich simuliert bis hin zu einer Operation, die mit den meisten Objekten gar nicht möglich ist, nämlich der Durchdringung. Die Anwendung dieser Technik verschafft dem Übenden ein zutiefst leibliches Erlebnis der Identifikation mit jedem beliebigen Objekt. Er oder sie beginnt mit leblosen Objekten, schreitet voran über Pflanzen zu Tieren und zuletzt zu Menschen. Auch wenn der esoterische Anteil an diesem Konzept groß sein mag, ist die Wirkung auf die Übenden konkret und die Trainierbarkeit der entsprechenden Fähigkeit kann durch die Bewährung im Schauspielunterricht als gesichert gel-

ten. Mit dem Einüben des Konzentrationsprozesses erlangen die Schauspielschüler:innen also Kontrolle über den Prozess der Imagination und darüber zur Identifikation mit einem äußeren Objekt oder einer anderen Person.

3.3.5 Wechselwirkungen zwischen Figuren und Spielenden

Dass Spielende sich ihre Avatare auswählen und gestalten, ist insbesondere beim Schauspiel evident, aber die Frage, inwieweit der Avatar auf die Spielenden zurückwirkt, ist damit noch nicht beantwortet. Der Philosoph Thomas Metzinger weist auf zwei Effekte hin, die in diesem Zusammenhang relevant sind (Metzinger 2015): Der *Proteus-Effekt* bezeichnet die erlebnismäßige Verschmelzung mit einer positiven Figur und führt nachweislich zu einer messbaren Verhaltensänderung in Richtung soziales Verhalten, bessere Planung, Sparsamkeit, Gesundheitsverhalten. Er wird deshalb bei Präventionsprogrammen eingesetzt. Das Gegenteil davon ist der *Luzifer-Effekt*, die erlebnismäßige Verschmelzung mit einer negativen Figur, die im Nachhall dazu führen kann, dass ein Mensch gegen die eigenen Überzeugungen handelt. Beide Effekte sind ein Beleg dafür, dass die Bewohnung eines Avatars durchaus auf die Spielenden zurückwirkt. Auf das Schauspiel bezogen ergibt sich also die Frage, ob und inwieweit sich die Spielenden durch die gespielte Figur verändern. Auf den ersten Blick kann man vermuten, dass das Schauspielen uns zu besseren Menschen macht, weil es uns eine Perspektivübernahme ermöglicht, die im realen Leben nicht möglich wäre. Es erweitert unser Verständnis vom Menschlichen und seinen Emotionen, besonders in extremen Situationen, in die wir in Wirklichkeit nicht geraten wollen. Es befähigt uns dazu, uns besser in die Lage anderer Menschen zu versetzen und Empathie zu entwickeln. In der Tat wird dieses Argument von Theaterpädagog:innen fortlaufend vorgebracht. Aber stimmt es eigentlich?

Während ich dieses Kapitel schreibe, geht mit dem Skandal um Machtmissbrauch an der Berliner Volksbühne die Debatte um überkommene, chauvinistische Machtstrukturen am Intendantentheater in die nächste Runde. Auch hier wird wieder darauf hingewiesen, wie groß der Widerspruch zwischen dem moralisierenden Anspruch des Theaters nach außen und den moralisch zumindest inkonsistenten Innenstrukturen ist. Der Theaterkritiker Peter Kümmel weist in diesem Zusammenhang auch auf die Kluft zwischen der dargestellten Handlungsfähigkeit der Schauspielenden auf der Bühne und ihren oftmals mangelnden Fähigkeiten zur Selbstbehauptung innerhalb des Betriebes hin: »Wie kann es sein, dass Menschen, die auf der Bühne Tyrannenmord, Auflehnung und Staatsstreich spielen, hinter den Kulissen eher zum angstvollen Abwarten neigen?« (DIE ZEIT, 18.03.2021). Im Folgenden geht es nicht um die Bewertung der Machtstrukturen im Theater, sondern um die Frage, ob das Spielen einer Figur unsere Möglichkeiten und unser Einfühlungsvermögen erhöht, ob es insgesamt die Macht hat, uns zu transformieren und wenn möglich zu verbessern. Wenn der Akt des Schauspiels die

Schauspielenden verbessert, dann kann man das vielleicht auch vom Theater insgesamt erwarten. Wenn er dies nicht tut, muss man das Verbesserungspotenzial des Theaters vielleicht eher gering ansetzen.

Historisch gesehen wurde die Moralität von Schauspielenden meist bezweifelt. In Europa hat die christliche Kirche über Jahrhunderte aufrecht gehalten, dass Schauspielen eine moralisch minderwertige Aktivität und Schauspielende deswegen tendenziell unmoralische Menschen seien. Aber auch die Aufklärung sah Schauspielende eher als zwielichtig an. Jean-Jacques Rousseau hat diese aufgeklärt-ablehnende Haltung gegenüber Schauspielenden 1758 in seinem »Lettre à d'Alembert« ausführlich benannt. Er schreibt:

»[Das Leben von Schauspielenden] ist ein Zustand der Zügellosigkeit und Unsittlichkeit; dass die Schauspieler sich allen Arten von Ausschweifungen hingeben; dass die Schauspielerinnen ein höchst skandalöses Leben führen; dass sie alle geizig und verschwenderisch zugleich sind, immer verschuldet und immer extravagant; rücksichtslos in Bezug auf die Ausgabe ihres Geldes und taktlos in Bezug auf die Art und Weise, wie sie es bekommen. Ich finde außerdem, dass ihr Beruf in allen Ländern unehrenhaft ist; dass diejenigen, die ihm folgen, ob exkommuniziert oder nicht, überall verachtet werden.« (Rousseau 1758, 75–76) (Übersetzung GL)

Für Rousseau ist für diese moralische Verkommenheit der Schauspielenden schlichtweg ihre Aktivität des Schauspielens verantwortlich, denn Schauspielen sei

»[...] die Kunst der Fälschung, einen fremden Charakter anzunehmen, anders zu erscheinen, als er wirklich ist, kaltblütig in eine Leidenschaft zu geraten, zu sagen, was er nicht denkt, so selbstverständlich, als ob er es wirklich denken würde; kurz, seinen eigenen Stand zu vergessen, um den anderer zu verkörpern.« (Rousseau 1758, 79) (Übersetzung GL)

Die Schauspielenden kultivieren damit eine Aktivität, die zwar im Theater nach Rousseaus Einschätzung harmlos sei, jedoch ihren Charakter deformiere und die in anderen Zusammenhängen böse Folgen habe. Insofern sei die Tätigkeit des Schauspielens generell abzulehnen – nicht wegen ihrer direkten Wirkungen in der Aufführung, sondern wegen ihrer indirekten Wirkungen jenseits dieser.

»Deshalb beschuldige ich ihn [den Schauspieler] nicht unbedingt, ein Betrüger zu sein, sondern es sich zur Aufgabe gemacht zu haben, die Kunst der Täuschung zu kultivieren und sie in Gewohnheiten zu üben, die, obwohl vielleicht auf der Bühne unschuldig, überall sonst dem Laster unterworfen sein müssen.« (Rousseau 1758, 80) (Übersetzung GL)

Das Theater sei insgesamt nicht in der Lage, die Zuschauenden zu bessern, da es darauf angewiesen sei zu gefallen. Ihnen gefalle aber nur das, was sie in ihren Werten und Haltungen bestätige, und deshalb könne das Theater nur entweder affirmativ sein oder an Zuschaueremangel scheitern. Die Möglichkeit einer Katharsis als reinigende Kraft des Theaters lehnt Rousseau als unlogisch ab:

»Ich habe große Schwierigkeiten, diese Regel zu verstehen. Ist es so, dass wir, um gemäßigt und weise zu werden, damit beginnen sollten, unmäßig und verrückt zu sein?« (Rousseau 1758, 20) (Übersetzung GL)

In der Tat ist eine positive Wirkung des Auslebens von Emotionen, das ›Abreagieren‹, bis heute von Psycholog:innen nicht nachgewiesen, sondern eher eine Art Legende, die von Generation zu Generation weitergereicht wird. Bei nahezu allen Verhaltensweisen geht man davon aus, dass bewusste Übung der Schlüssel zur Entwicklung ist – nur bei Emotionen proklamieren manche Therapeut:innen, dass ein Ausleben und Ausdrücken schon per se ein Fortschritt wäre und zur Bewältigung von Emotionen diene. Weder Zuschauende noch Schauspielende, so kann man Rousseau zusammenfassen, werden also durch das Theater gebessert. Als Projekt des Humanismus taugt es daher nicht. Im Gegenteil könnte es sogar dazu führen, dass Zuschauende sich im Theater eine Art Ablass verschafften: Sie können sich dort als fühlende Menschen gerieren – um im Alltag umso kälter und fühlloser aufzutreten.

Schließlich taucht bei Rousseau ein Argument auf, das eine prinzipielle Unvereinbarkeit von Aufklärung und Theater konstatiert: Die Beobachtung, dass reife, ausgeglichene Persönlichkeiten auf der Theaterbühne einfach nicht wirksam zur Geltung kommen und daher tendenziell nicht verwendet werden.

»Die Vernunft allein ist auf der Bühne nicht von Nutzen. Ein Mann ohne Leidenschaften, oder der sie absolut unter seinem Kommando hat, würde niemanden zu seinen Gunsten einnehmen.« (Rousseau 1758, 18)

Eine ähnliche Diskussion habe ich weiter oben in Freuds Überlegungen zur Aufführung von psychopathischen Figuren aufgeführt. An dieser Stelle geht es jedoch nicht um die Frage, warum das Publikum solche Figuren sehen will, sondern darum, was das Bespielen solcher Figuren mit den Schauspielenden macht. Im Figurenarsenal des Theaters finden sich tatsächlich eher keine geraden, integren und moralisch einwandfreien Charaktere, sondern in der Mehrheit übertriebene, nicht ausgewogene, von Leidenschaften geformte Figuren. Was bedeutet es also für die Schauspielenden, sich ständig mit solchem ›toxischen‹ Menschenmaterial auseinanderzusetzen? Kann das gesund sein? Entwickeln sich Schauspielende in Richtung auf eine reife, ausgeglichene Persönlichkeit im Laufe ihres Berufslebens?

Seit Jahrhunderten schlägt sich denn auch die Schauspieltheorie mit der Beobachtung herum, dass Schauspielende neben und hinter der Bühne keine besonders reifen Persönlichkeiten zu sein scheinen. Das ist erstaunlich und widerspricht der Annahme, durch das Schauspielen würde die Fähigkeit zur Empathie geschult.

Für den Philosophen Denis Diderot war die Kritik an der Schauspielerpersönlichkeit ein wichtiger Ausgangspunkt für sein berühmtes Pamphlet »Paradoxe sur le comédien«, das 1780 nach seinem Tod 1830 veröffentlicht wurde (Diderot 1964). Darin bemüht er sich nachzuweisen, dass große Schauspielerinnen und Schauspieler sich keineswegs durch ein ausgeprägtes Einfühlungsvermögen (*sensibilité*) auszeichnen, sondern geradezu durch dessen völliges Fehlen. Im Alltag seien Schauspieler nicht empfänglich für Leiden, weder für fremdes Leiden noch – interessanterweise – für eigenes Leiden. Vielmehr besäßen sie eine gewisse emotionale Stumpfheit, womöglich, um die Hitze der Emotionen und Charaktere, die sie täglich spielen, überhaupt aushalten zu können. Diderot kannte viele Schauspieler:innen, er war ein regelmäßiger Theatergänger und nahm intensiv teil am intellektuellen Leben in Paris, damals die kulturelle Hauptstadt schlechthin. Er konnte sich in Schauspielende auch deshalb gut einfühlen, weil er selbst mit dieser Berufswahl geliebäugelt hatte. Mit diesem geschärften Blick nahm Diderot Widersprüche zwischen Schauspieler:innen und deren Figuren intensiv wahr. Er beschreibt sie wenig schmeichelhaft:

»In Gesellschaft finde ich sie, soweit sie keine Possenreißer sind, höflich, beißend und kalt, prunkliebend, verschwenderisch, mehr beeindruckt von unseren Lächerlichkeiten als gerührt von unseren Leiden; ziemlich gefaßt beim Anblick eines verdrießlichen Ereignisses oder bei der Erzählung eines pathetischen Abenteuers; abseits stehend, Vagabunden im Dienste der Großen, wenig Sitten, keine Freunde, fast keine jener heiligen und zarten Beziehungen, die uns mit den Leiden und Freuden eines anderen verbinden, der die unsrigen teilt.« (Diderot 1964, 69)

Diderot konstatierte, dass die Schauspielenden keine der idealen Eigenschaften ihrer gespielten Figuren mit ins reale Leben nahmen, insbesondere nicht deren Empfindsamkeit:

»Ich habe oft einen Schauspieler außerhalb der Bühne lachen sehen, ich kann mich nicht entsinnen, je einen weinen gesehen zu haben. Was machen sie also mit jener *sensibilité*, die sie sich anmaßen und die man ihnen zuspricht? Lassen sie sie auf den Brettern, wenn sie von ihnen heruntersteigen, um sie wieder aufzunehmen, wenn sie wieder hinaufgehen?« (Diderot 1964, 69)

Wenn Schauspielende sich überhaupt von anderen Menschen unterschieden, so Diderot, dann gewiss nicht dadurch, dass ihnen durch die Identifikation mit ihren Fi-

guren oder durch den Prozess des Schauspielens als Ganzem, ein höheres Einfühlungsvermögen zugewachsen wäre:

»Ich kann diese Menschen noch so aufmerksam betrachten, ich finde in ihnen nichts, was sie von den übrigen Bürgern unterscheidet, es sei denn eine Eitelkeit, die man Unverschämtheit nennen könnte, eine Eifersucht, die ihren Kreis mit Unruhe und Haß erfüllt. Unter allen Vereinigungen gibt es vielleicht keine, in der das gemeinsame Interesse aller und das des Publikums andauernder und offensichtlicher erbärmlichen kleinen Ansprüchen geopfert wird.« (Diderot 1964, 70)

Diderots Beobachtungen sind bis heute leider ziemlich treffend. Wer etwas Zeit mit Schauspielenden verbringt, wird feststellen, dass man in deren Gesprächen mit klugen, ausgewogenen Bemerkungen keine Punkte machen wird, sondern eher mit ausgefallenen, überspitzten Anekdoten. Hier wird ein anderes Spiel gespielt als in anderen Gruppen, die Wahrung ist schrill und bunt. Entweder man verlässt diesen Tisch nach kurzer Zeit oder man wird selbst etwas überdreht und unausgeglich. Es macht Spaß, wenn man diesen inneren Schritt erst einmal vollzogen hat (es macht keinen Spaß mehr, wenn man nicht mehr zurückfindet und ein paar Jahrzehnte in diesem Zustand bleiben muss ...). Wer mit Schauspielenden arbeitet, wird die Verwunderung, dass aus diesen unausgeglichene, kleinlichen, intriganten Persönlichkeiten so wundervolle Kunst entstehen kann, niemals ganz vergessen können.

Was sagt die empirische Forschung zu dieser Frage, die ja für den ganzen Bereich des angewandten Theaters, der Theaterpädagogik, des therapeutischen Theaters usw. fundamental wichtig ist? Auf einer allgemeineren Ebene wurde nachgewiesen, dass es eine positive Korrelation zwischen der Fähigkeit zur Imitation und der Empathie gibt (Dapretto et al. 2006). Wenn man also annimmt, dass Schauspielende gut imitieren können (was wiederum nicht unwidersprochen bleiben wird), dann erklärt dies auch ihre höhere Fähigkeit zur Empathie. Für eine generelle Aussage wie: »Imitation führt zu höherer Empathie« ist die Evidenz aber viel zu gering, obwohl es eine wichtige Frage wäre, die insbesondere für Theaterpädagog:innen große Auswirkungen hätte. In einer anderen Untersuchung benutzte Daniel Nettle eine Fragebogenmethode, den Empathizing Quotient (Baron-Cohen und Wheelwright 2004), um die Empathiefähigkeit von professionellen Schauspielenden zu erfassen (Nettle 2006). Schauspielende schneiden hier besser ab als Nicht-Schauspielende.

Eine andere Studie fand dagegen keine erhöhte Empathie bei Schauspielenden: Goldstein and Winner maßen den Zusammenhang von Empathie und Schauspiel mit dem »Index of Empathy for Adolescents« (Bryant 1982) und dem »Reading in the Eye«-Test. Sie fanden keine Erhöhung der Empathiefähigkeit (Goldstein and Win-

ner 2010). Entweder es ist ein Messproblem (Selbsteinschätzung) oder Schauspiel hat mit Empathie gar nicht so viel zu tun wie gedacht.

In einer älteren Studie von 1976 befragte Collum 83 professionelle Schauspieler:innen, Schauspielabsolvent:innen und Nicht-Schauspielende mit einem Selbstbeurteilungsfragebogen. Schauspielende erreichten höhere Empathiewerte als Nicht-Schauspielende, jedoch gab es einen traurigen zeitlichen Effekt: Mit zunehmender Schauspielerfahrung *sanken* diese Empathiewerte bis hin zu einer negativen Korrelation bei Schauspieler:innen, die über längere Zeit bereits ihr komplettes Einkommen aus der Schauspielerei bezogen (Collum 1976). (Wer einmal in der Kantine eines Stadttheaters gegessen hat, wird dieses Ergebnis kaum in Zweifel ziehen ...) Diese Ergebnisse könnten auf einen negativen Zusammenhang von Empathie und Professionalität von Schauspielenden hinweisen, wie ihn zum Beispiel der Theaterautor David Mamet in seinem Buch »Richtig und Falsch« beschreibt (Mamet 2001). Demnach wäre Empathie im konkreten Kontext des Schauspielberufs weder praktisch noch notwendig, vielmehr können professionelle Schauspieler:innen auf sie verzichten.

Könnte es vielleicht sein, dass die zentrale Fähigkeit der Schauspielenden gar nicht in der Empathie und in der Ausbildung einer reifen Persönlichkeit liegt, sondern im Gegenteil in einer Aktivierung von unreifen Zuständen, in denen das Ich noch aufgespalten ist in verschiedene kleinere Ich-Kerne, die noch nicht zu einem Ich integriert sind? Schauspielende können diesen Zustand herbeiführen – oder sind tatsächlich in diesem Stadium stecken geblieben.

3.3.6 Schauspielende als Champions der Bewusstseinspaltung

William Archer veröffentlichte 1888 das erstaunliche Buch »Masks or Faces: A Study in the Psychology of Acting«, das als Geburtsdokument einer empirischen Forschung an Schauspielenden gelten kann. Er bat verschiedene Schauspieler:innen um Beantwortung eines Fragenkatalogs, um das Verhältnis von gespielten Emotionen und echten Emotionen beim Schauspiel zu klären. Es ging ihm im Wesentlichen darum, Diderot zu widerlegen. Letzterer hatte eine Dichotomie von kaltem und heißem Schauspieler aufgemacht, und in der Tat sprachen seine Ergebnisse eher dafür, dass bei wirklichen Schauspielenden nicht das eine gegen das andere stand, also echte Gefühle gegen die gespielten Gefühle, sondern dass es ihnen gelang, einen doppelten Bewusstseinsstrom herzustellen. In diesem können sie gleichzeitig in die Gefühle der Figur eintauchen und selbst eine innere Beobachter- und Regieposition einnehmen, die es ihnen erlaubt, Kontrollverlust zu verhindern und die Figur durch die Anforderungen der Aufführung zu steuern. Das Paradox des Schauspielens ist damit zwar nicht gelöst, aber nach innen verlagert: »Das eigentliche Paradoxon des Handelns, so scheint es mir, löst sich in das Paradoxon des dualen Bewusstseins auf.« (Archer 1888, 150) (Übersetzung GL) Während Archer diese Spaltung des Be-

wusstseins als eine ganz normale Möglichkeit des menschlichen Gehirns verstand, postulierte er dennoch bei Schauspielenden eine besondere Fähigkeit, sich in diesen gespaltenen, dissoziierten Zustand zu bringen. Sie sind demnach Champions der Bewusstseinspaltung.

Von hier ist es nur ein kleiner Schritt zu einer psychischen Operation, die Melanie Klein »Ego-Splitting« nennt. Damit beschrieb Klein die Ausformung von Objektbeziehungen durch Projektion und Introjektion im Kleinkind als ein Aufsplitten eines äußeren Objektes (Mutterbrust) in zwei emotional gegensätzliche Objekte (gute Mutterbrust und böse Mutterbrust). In einem zweiten Schritt konstatiert Klein, dass dies nicht ohne ein gleichzeitiges Aufsplitten des Selbst möglich sei:

»Ich glaube, dass das Ich nicht in der Lage ist, das Objekt – intern und extern – zu spalten, ohne dass eine entsprechende Spaltung innerhalb des Ichs stattfindet. Deshalb haben die Fantasien und Gefühle über den Zustand des inneren Objekts einen entscheidenden Einfluss auf die Struktur des Ichs. [...] Es ist Fantasie, dass der Säugling das Objekt und das Ich spaltet, aber die Wirkung dieser Fantasie ist eine sehr reale [...]« (Klein 1946, 6) (Übersetzung GL)

In der kindlichen Entwicklung gibt es laut Klein notwendigerweise Phasen, in denen das Selbst fragmentiert und schwach ist, weil neue Erfahrungen noch nicht integriert werden können. In den frühesten Phasen existiert noch gar kein Selbst, sondern nur verschiedene Selbst-Kerne, die über Körperfunktionen und Emotionen mit äußeren Objekten verbunden sind. Erst nach und nach bildet sich aus diesen Inseln festes Land, und die Selbst-Kerne verschmelzen zu einem einigermaßen stabilen Selbst, es bleibt aber eine Möglichkeit, dass diese Selbst-Kerne wieder zum dominierenden Gebilde werden. Klein nannte diese Position »paranoid-schizoid« und stellte ihr eine zweite Position gegenüber, die sie »depressiv« taufte. In der paranoid-schizoiden Position schiebt das Kleinkind Objektrepräsentationen hin und her, um fantasierte Gefahren abzuwehren, die es sich nicht erklären kann. Es splittet die Welt in gute und böse Objekte und sich selbst in ein gutes und ein böses Selbst und beginnt ein seltsames Spiel mit dem Ziel, sich ein wenig Kontrolle über die äußeren Objekte zusammenzufantasieren, damit es ihrer Willkür nicht völlig ausgeliefert ist. Unfähig zu begreifen, dass diese Objekte unabhängig vom Kind existieren, einen eigenen Willen haben und nicht fühlen, was das Kind fühlt, muss es diese schmerzhaften Erlebnisse durch ein Spiel mit wechselnden emotionalen Besetzungen überspielen. In der depressiven Position versteht das Kleinkind, dass die gute und die böse Brust ein und dasselbe sind und beginnt, sie zu einem einzigen, konstanten Objekt zu integrieren. Klein nannte diese Position »depressiv«, weil sie glaubte, das Kind werde traurig, wenn es erkenne, dass es gegenüber derselben Brust aggressiv war, die es eigentlich liebt. Die Entwicklung des Selbst, so Klein, bestehe aus vielen solchen Zyklen von paranoid-schizoiden und depressiven Zuständen. Die Theater-

theoretikerin Maria Turri beschreibt diese Entwicklung hin zu einem reifen Selbst so:

»Wiederholte Zyklen von Projektion und Introjektion sind notwendig, um die dynamische Beziehung zwischen innerer und äußerer Realität herzustellen, bevor diese als getrennt konstruiert werden können. [...] Projektion und Introjektion als Prozesse unbewusster Identifikation, die das Selbst und den anderen verwechseln, führen schließlich zur Bildung des Selbst, das heißt des bewussten Identitätsgefühls.« (Turri 2017, 89) (Übersetzung GL)

Ein Bezug zum Theater wird von Klein nicht gemacht, er drängt sich aber förmlich auf: Ähnlich wie bei Archer stellen sich hier die Schauspielenden als Meister im Aufsplitten des Selbst in verschiedene autonome Kerne – nämlich die agierenden Figuren auf der Bühne – dar. Alle Figuren sind unvollständig und verkörpern nur den Teil eines Ganzen, das in Aufruhr ist und mit sich selbst im Kampf liegt. Dieser Aufspaltung in die verschiedenen Figuren als emotional besetzte Objekte entspricht eine Aufspaltung des Selbst der Zuschauenden, also ein Rückfall in eine paranoid-schizoide Position, wo die Zuschauer:innen nicht mehr so leicht sagen könnte, wer sie gerade ist: Das Ich-Bewusstsein kommt abhanden, wird durch fragmentierte Ich-Kerne ersetzt, die eine Destabilisierung erzeugen und eine Integration erzwingen.

Man könnte also sagen, Schauspielende wie Zuschauende lassen sich im Theater auf eine paranoid-schizoide Entwicklungsstufe zurückfallen, splitten sich auf und erhalten damit eine Möglichkeit, sich auf den drei Ebenen Wirklichkeit, Spiel und Fiktion gleichzeitig zu erleben.

3.4 Gespannte Saiten: Die Zuschauenden

Auch die Zuschauenden unterliegen Prozessen der Identifikation und gehen zum Bühnengeschehen in Resonanz. Wie genau solche Resonanzprozesse stattfinden, war immer Gegenstand von Spekulationen und ist es bis heute. Das Thema entzündete sich im 18. und 19. Jahrhundert vor allem an der Frage, ob Schauspielende die Emotionen, die sie spielen, wirklich erleben sollten. Tatsächlich geht die Diskussion über die Emotionalität der Zuschauenden im Theater weit zurück und fand einen besonders expliziten Ausdruck in der Folge um Diderots »Paradox des Schauspielers« (Diderot 1964) und der Auseinandersetzung mit den »Emotionalisten« in der Mitte des 19. Jahrhunderts.

Klassische Schauspieltheorien waren bis dahin von einem Konzept der Resonanz ausgegangen, das Gotthold Ephraim Lessing formuliert hatte und das in Analogie zur Physik gedacht wurde. Er verglich sie mit Schallwellen, die sich von einer Saite zur nächsten übertragen, also Re-Sonanz im wörtlichen Sinn. In Analogie

hierzu werden die Zuschauer:innen im Theater ›gestimmt‹, also in eine Aufnahmebereitschaft gebracht, um dann ihre Einfühlung zum Schwingen zu bringen. Dabei sind es zum einen die Emotionen der Hauptfigur, die von den Zuschauenden empfangen werden, zum anderen Mitgefühl aufgrund der Situation, in welche die Hauptfigur gerät, insbesondere Mitleid mit dem tragischen Helden. Die Annahme eines emotionalen Mitschwingens der Zuschauenden lebt bis heute fort, vor allem wurde die Diskussion durch die Entdeckung der Spiegelneurone wiederbelebt.

3.4.1 Was wissen wir über Spiegelneurone?

1. Sie liegen im motorischen Kortex und feuern beim Beobachten einer Handlung. Nachgewiesen sind sie via Elektroden im Gehirn von Makaken (Rizzolatti 2005)
2. Im menschlichen Gehirn sind sie ebenfalls aktiv, aber vermutlich eingebunden in ein ganzes System, das parieto-frontale Spiegelsystem. Man hat sie in denselben Hirnregionen nachgewiesen wie bei Affen, jedoch nicht auf der Ebene einzelner Neurone (Baaren et al. 2009). Das System ist wiederum nur ein Teil unserer Systeme zum Verstehen anderer, aber möglicherweise das Einzige, das eine »first person experience« ermöglicht. (Rizzolatti and Sinigaglia 2010).
3. Marco Iacoboni behauptete, mithilfe der funktionellen Magnetresonanztomografie bei Versuchspersonen die neuronale Spiegelaktivität nachweisen zu können; und das nicht nur in Hirnregionen, die mit der unmittelbaren Bewegungssteuerung zusammenhängen, sondern auch in Zentren für das Sprachverständnis. (Iacoboni 2005) Diese Ergebnisse lösten heftige Kritik aus, denn Kernspintomografen, wie Iacoboni sie benutzt, arbeiten zeitlich viel zu langsam, um schnelle Wahrnehmungsprozesse zu erfassen. Sie wurden möglicherweise vorschnell in Zusammenhang mit Empathie gebracht.
4. Es gibt zwei unterschiedliche Erklärungswege für die gleichzeitige Aktivierung von gleichen oder ähnlichen neuronalen Strukturen beim Handelnden und beim Beobachtenden. Die erste These, die von den Entdeckern des Spiegelsystems um Giacomo Rizzolatti und Vittorio Gallese vertreten wird, geht davon aus, dass die Beobachter der Handlung ›nichts tun‹ – und dennoch die entsprechenden Neurone im Gehirn aktivieren, sodass die Spiegelung tatsächlich rein neuronal wäre. Die alternative These geht davon aus, dass blitzschnelle, automatische und mit bloßem Auge nicht sichtbare Nachahmung von Gesichtsausdruck, Sprache, Körperhaltung und Gestik zu den entsprechenden Aktivierungen führen. Das Spiegelsystem wäre also eher beschreibbar als ein Simulationssystem, das über körperliche Nachahmung die entsprechende neuronale Aktivierung hervorbringt. Elaine Hatfield hat dafür den Begriff der emotionalen Ansteckung (emotional contagion) geprägt. (Hatfield, Rapson and Yen-Chi, 2009)

5. Die Spiegelung findet nahezu in Echtzeit statt, was bedeutet, dass wir vermutlich nicht in der Lage sind, dieses automatische körperliche Spiegeln bewusst durchzuführen: Eine Studie kommt zu dem Schluss, dass Menschen ihre Bewegungen in 21 Millisekunden synchronisieren können. (Condon and Ogston 1966) Zum Vergleich: Selbst Muhammad Ali brauchte 190 Millisekunden, um einen optischen Reiz zu identifizieren und weitere 40 Millisekunden, um darauf zu reagieren. Wenn wir also das Verhalten des Gegenübers spiegeln, erreichen wir Synchronizität nur über automatisierte, unbewusste Verarbeitungswege. Rizzolatti, einer der beiden Entdecker der Spiegelneurone, schlägt deshalb vor, das automatische Spiegeln als ein System anzunehmen, das uns eine Erfahrungsspiegelung in der Ersten-Person-Perspektive ermöglicht (Rizzolatti and Sinigaglia 2010). Wir versetzen uns damit fast in Echtzeit in die Position eines anderen handelnden Menschen, ohne diesen Prozess bewusst wahrzunehmen.

3.4.2 Aufspaltung versus Spiegelung

Die Zuschauenden werden durch die Spiegelung sozusagen verdoppelt und führt nun eine zweifache Existenz, einmal im Zuschauerraum und einmal auf der Bühne. Diese Verdoppelung kann er oder sie nicht bewusst steuern, aber sich ihrer im Nachhinein bewusst werden. Für diese spezifische Zuschauerwirkung steht insbesondere das sogenannte »epische« Theater von Bert Brecht. Turri führt dazu aus, dass das epische Theater von Brecht versucht, genau antagonistisch zum identifikatorischen Theater zu arbeiten. Während Letzteres nach der Prämisse arbeite »I weep when they weep, I laugh when they laugh«, verkehre das epische Theater dies genau in sein Gegenteil: »I laugh when they weep, I weep when they laugh.« (Turri 2017, 5) Sie weist darauf hin, dass dies keineswegs, wie oft kolportiert, eine generelle Ablehnung von Emotionen durch Brecht bedeute, sondern lediglich eine Ablehnung der »Empathie-Operation«, also aus heutiger Sicht eine Erregung der Spiegelneurone ohne Beteiligung der höheren, kritikfähigen Zentren des Gehirns. Was Brecht also versuchte, war keineswegs ein Theater ohne Emotionen, sondern ein Theater, in welchem die Emotionen nicht einfach direkt von den Schauspielenden verkörpert und von den Zuschauenden kritiklos übernommen wurden. Brecht arbeitete mit einer umgekehrten oder erweiterten Spiegelannahme: Zwar schwingen die Zuschauenden zunächst automatisch in der angebotenen Emotion mit, aber die Inszenierung lässt diese automatische Spiegelung entgleisen und nutzt dieses Entgleisen, um komplexere Bewertungen der gesehenen Situationen zu erlauben. Es entsteht in diesem Prozess eine weitere Position, nämlich die der sich selbst reflektierenden Zuschauenden. Sie findet ihre Entsprechung in den kommentierenden Schauspielenden auf der Bühne. Wie der Theaterwissenschaftler von Held feststellt, erzeugt das Aus-der-Rolle-Treten der Schauspielenden in Brechts Theater ein ebensolches

Aus-der-Identifikation-Treten bei den Zuschauenden. Wenn die Schauspielenden rational distanziert bleibt, bleibt dies auch der Zuschauenden. (von Held 2011, 43)

Nicht nur die Emotionen der Figur werden übertragen, sondern ebenso die Haltungen der Schauspielenden zu den Emotionen ihrer Figuren, also die gesamte Figur-Spieler:in-Mensch-Dreifachgestalt. Die auf der Bühne ausgedrückten Gefühle sind dabei nicht zwingend auch die im Zuschauerraum empfundenen, sondern können mit diesen sogar im Widerspruch stehen – beispielsweise, wenn ein Bösewicht jammert, der Zuschauenden aber Abscheu empfindet.

3.4.3 Das Theater als Schule der Aufspaltung

Die Debatte über das Verhältnis des Menschen zu den von ihm gespielten Rollen oder Figuren geht über das Theater hinaus, wird aber in diesem Kontext seit Jahrhunderten besonders intensiv diskutiert und durchlebt. Seit dem Zeitalter des Humanismus, also ab 1500, wurde die Frage virulent, wie sich der Mensch geistig, moralisch und emotional verbessern könne, und dem Theater fiel hier eine wichtige Rolle zu. Sie zeigt sich insbesondere in der Debatte über den »heißen« versus den »kalten« Schauspieler im 18. Jahrhundert, ausgetragen zwischen Denis Diderot und Pierre Rémond de Sainte-Albine.

Einigkeit bestand zwar darüber, dass das Erleben von Gefühlen durch die Zuschauenden zentral für das Theatererlebnis sei und dass das Theater irgendwie für die Entwicklung einer humanen Emotionalität wichtig sei. Uneinigkeit bestand allerdings darüber, wie dies zu bewerkstelligen sei: Sollte der Schauspieler selbst Gefühle und Empfindsamkeit in sich entwickeln und auf der Bühne zeigen – der »heiße Schauspieler«, wie er von den Emotionalisten gefordert wurde? Oder sollte der Schauspieler die Fähigkeit kultivieren, Gefühle beim Zuschauer auszulösen, ohne selbst in Emotionen zu geraten – der »kalte Schauspieler«, den beispielsweise Diderot proklamierte?

Die Emotionalisten sahen Gefühle als unpersönlich an, hofften aber auf eine allgemeine Erweiterung und Verfeinerung des emotionalen Spielraums der Zuschauenden. Es ging nicht um das Erinnern und Reproduzieren von eigenen biografischen emotionalen Zuständen – dies ist eine Idee des 20. Jahrhunderts, sondern um die generelle Entwicklung einer »Empfindsamkeit« (Sensibilité) als Merkmal des zivilisierten, modernen Menschen. Bis zur Aufklärung war diese Empfindsamkeit ein Distinktionsmerkmal von Adligen und Hochgestellten, die Dramatiker der Aufklärung setzten daher einiges daran zu zeigen, dass auch einfache Menschen diese Empfindsamkeit besitzen und entwickeln können. Dies galt zunächst für die bürgerliche Mittelschicht – erst im 19. und 20. Jahrhundert wurde auch der Arbeiter- und Bauernklasse eine Emotionalität zugeschrieben. Die Entwicklung der Empfindsamkeit ist daher ein humanistisches Projekt, und das Theater hat darin eine zentrale Rolle, indem die Zuschauenden die gezeigten

Emotionen der Schauspielenden zeitgleich miterleben und damit den eigenen emotionalen Raum erweitern und verfeinern. Das Hauptaugenmerk der Emotionalisten lag daher auf der Intensität des emotionalen Spiels der Schauspielenden, ihr »Feuer« (feu). (Sainte-Albine 1749) Je stärker dieses »Feuer« im Schauspieler, so die Annahme, desto stärker wurde auch ein entsprechendes Feuer im Zuschauer entzündet; es griff, um im Bild zu bleiben, auf die Zuschauer über. Die Aufgabe der Schauspielenden bestand daher im bürgerlichen Theater darin, die normalen Bürger dahin zu bringen, dass sie diese Empfindsamkeit entwickeln konnten.

In der Gegenposition von Diderot erkennt man dagegen eine klare Trennung von Schauspieler und gespielter Figur. Der kalte Schauspieler kennt die Schauspieltechnik und ist ein professioneller Akteur, der seine eigene Emotionalität klar von derjenigen der Figur trennen kann. Er wird also nicht in diese Emotionalität hineingezogen und entwickelt Techniken, sich von ihnen nach der Aufführung wieder zu befreien.

Analog dazu kann man sich ein heißes oder ein kaltes Publikum denken. Früher war das Involvement des Publikums offenbar viel heißer und körperlicher als heute. Fasziniert lesen wir heutzutage von Theaterskandalen, von Tumulten im Zuschauerraum, von Zwischenrufen und Prügeleien: Es gab offenbar Zeiten, in denen das Publikum weniger brav in seinen Sesseln saß, als dies heute der Fall ist. Und in den heutigen Schauspielenden scheint eine alte Erinnerung und Sehnsucht auch noch zu existieren, an ein Theater, in dem das Publikum mehr tat, als am Ende des Abends die Handflächen aneinander zu klatschen.

Keith Johnstone hat diese Sehnsucht erst verstanden, als er einen Boxkampf sah und miterlebte, wie das Publikum tobte, aufsprang, den eigenen Favoriten anfeuerte, sich den Hut vom Kopf riss und wirklich körperlich involviert war. Er wollte ein solches »heißes Publikum« auch im Theater und verbachte sein restliches Leben damit, entsprechende theatrale Anordnungen zu schaffen.

Das Theater wird dabei nicht gedacht als Ort der kühlen Reflexion, sondern als Ort des Spiels und des emotionalen Involvements. Übertragungen laufen hier nicht in laborhafter Ruhe ab, sondern passieren plötzlich, unreflektiert und emotionalisiert.

Stellt man heute die Frage, ob es im Theater ein heißes oder ein kaltes Publikum geben sollte, dann ist die Antwort unlogisch, aber konsequent: beides. Das Publikum muss sich, ebenso wie die Spielenden, aufsplitten in mehrere Positionen, eine warme Spiegelung der Akteur:innen, eine Zuschauerposition und nicht zuletzt ihre eigene subjektive Wirklichkeit.

3.5 Games im Theater

Bis hier habe ich Theater insgesamt als ein Spiel beschrieben, in dem sich Schauspielende und Zuschauende in verschiedene Rollen aufsplitten und dadurch die Dreiwelthaftigkeit sichtbar machen. Spiele durchziehen aber auch konkret das, was bei der Aufführung entsteht und gezeigt wird. Sie bringen die Aufführung eigentlich erst hervor, das ist hier die These. Besonders deutlich ist dies beim Improvisationstheater, mit dem ich daher beginne, um den Ansatz dann auf das Literaturtheater zu übertragen. In der Geschichte des Improvisationstheaters wurde der Spielbegriff ab den 20er Jahren des 20. Jahrhunderts zentral. Jacques Copeau und Susanne Bing waren vermutlich die Ersten, die in ihrem Versuch einer Erneuerung des Theaters in Frankreich ein Konzept von Spielen einführten. Sie griffen dafür auf progressive Erziehung nach Maria Montessori zurück, die begonnen hatte, nicht nur das Kinderspiel insgesamt wertzuschätzen, sondern auch konkrete Spiele zu sammeln und bewusst in der Erziehung einzusetzen. Beispielsweise geschah dies in der *Walden Infant School* durch Margaret Naumburg in New York, deren Methoden Copeau und Bing in einem USA-Aufenthalt während des Ersten Weltkriegs studieren konnten. (Frost and Yarrow 2007) Entsprechend kamen Games zunächst in ihrer Schauspielausbildung zum Einsatz.

Einen parallelen Weg beschritt Viola Spolin, von den Erziehungswissenschaften kommend und beeinflusst von der progressiven Pädagogik ihrer Lehrerin Neva Boyd, die Anfang des 20. Jahrhunderts eine Sammlung von sozialen Spielen erstellte und eine Theorie des Spiels begründete. Spolin baute auf Boyds Spielkonzeption auf und entwickelte ab circa 1930 zahlreiche »Theatergames«, die heute aus der Schauspielausbildung nicht mehr wegzudenken sind. Das Improvisationstheater verdankt ihr nicht nur einen Schatz an speziell für die Schauspielausbildung entwickelten Spielen, sondern auch eine grundlegende Begründung und Beschreibung ihres emanzipatorischen Potenzials: Das Spiel ersetzt die Lehrperson. Die Verwendung von Games war für Spolin eine entscheidende Neuerung, um aus der Abhängigkeit eines Lehrer-Schüler-Verhältnisses auszubrechen, die sie als destruktiv und die Persönlichkeit deformierend verstand.

Dass daraus eine neue Aufführungskunst wurde und Spolin zur Pionierin und Begründerin der Chicagoer »Schule der Improvisation«, war ursprünglich nicht von ihr geplant, und sie hat lange gezögert, bevor sie diese Entwicklung bejaht hat. Erst nach den erfolgreichen Experimenten der Gruppe »The Compass« und »The Second City« rund um ihren Sohn Paul Sills gegen Ende der 50er Jahre begann sie, Games auch als eine Möglichkeit zu sehen, Improvisation auf die Bühne zu bringen.

Der zweite Gründer des modernen Improvisationstheaters, Keith Johnstone, hat ebenfalls viele Games erfunden und gesammelt. Sein Werk umfasst Games zur Freisetzung von Spontaneität und zur Schauspielausbildung (Johnstone 1979), vor allem aber kommt ihm das Verdienst zu, theatrale Rahmungen für Improvisation er-

funden zu haben, die das Publikum in eine Art Metagame einbinden: Theatersport, Gorillatheater, Micetro, Livegame. (Johnstone 1999) Improvisationsspielende nennen diese umfassenderen Gebilde gern ›Formate‹, was aber viel zu nichtssagend ist, denn sie sind in Wahrheit sorgfältig ausgetüftelte Games mit einer ausbalancierten Spieldynamik. Man merkt dies meistens erst, wenn man sie verändert: Die Verschiebung einer einzigen Variablen verändert die gesamte theatrale Situation und bedeutet fast immer eine Verschlechterung der von Johnstone über Jahrzehnte optimierten Spielanordnungen.

Der Sprung der Games aus dem Workshopraum auf die Bühne ist bemerkenswert, weil die Games damit auch die Zuschauenden umfassen, was den Charakter des Spiels grundlegend verändert. Die Trainingsspiele wurden damit zu ›performativen Games‹, worauf ich in Kapitel 4 näher eingehen werde. Wer sich jemals in Workshops über Improvisationen vor Lachen gebogen hat, wird verstehen, dass irgendwann das Gefühl entstand, dass man das Publikum eigentlich um den schönsten Teil des Prozesses betrügt, wenn man es nicht an diesen Games teilhaben lässt. Gleichzeitig stellt der Schritt auf die Bühne eine grundsätzliche Verschiebung der Koordinaten des Spiels dar, denn nun kommen die *Erwartungen der Zuschauenden* ins Spiel, die ausbalanciert und gemanagt werden müssen. Die Zuschauenden werden dadurch tendenziell zu Mitspielenden, man lässt sie aktiv an der Ebene des Spiels teilhaben.

2.5.1 Games beim Improvisationstheater

Games unterscheiden sich beim Improvisationstheater darin, wie explizit sie die Dimension des Spielens in den Vordergrund rücken, insbesondere ob die Regeln dem Publikum oder den Mitspielenden mitgeteilt werden oder nicht (Lösel 2014).

1. *Regelgames* – *Es existieren klare Regeln, und die Zuschauenden werden darin eingeweiht:* Regelgames werden auf der Bühne durch eine Moderationsfigur erklärt, das heißt, die Spielregeln werden dem Publikum mitgeteilt. Dies umfasst Regeln der Zuschauerpartizipation und Regeln für das Zusammenspiel der Akteur:innen. Zum Beispiel wird im bekannten Alphabetspiel angekündigt, dass jede Äußerung der Spielenden mit einem darauffolgenden Buchstaben im Alphabet anfangen muss. Die Zuschauenden können dann die Regeleinhaltung beobachten.
2. *Heimliche Games* – *Es existieren Regeln, aber die Zuschauenden werden nicht eingeweiht:* Heimliche Games beruhen auf Verabredungen unter den Schauspielenden. Beispielsweise zählen die Statusspiele Johnstones (Johnstone 2002) und das Spiel mit Archetypen (Lösel 2008), aber auch allgemeine Regeln des Geschichtenerzählens dazu. Die Spielenden greifen hier auf gemeinsam erarbeitete Konzepte zurück, die den Zuschauenden nicht mitgeteilt werden.

3. *Emergente Games – Es existieren keine klaren Regeln; diese bilden sich erst während des Spielens:* Emergente Games stehen wiederum im Mittelpunkt des Ansatzes der Chicagoer Schule. Hier wird angenommen, dass Muster innerhalb der ersten 5 Dialogzeilen spontan auftauchen und daher weder intendiert werden müssen noch sollen. Vielmehr trainieren die Spielenden, »auf das Spiel zu horchen« (Listen to the game), wobei Muster erkannt, gesteigert und zu einem befriedigenden Höhepunkt gebracht werden sollen.

Emergenz ist etwas Magisches, denn es ist mehr als eine gemeinsame Konstruktionsleistung, vielmehr generiert sie das gleichzeitige Auftauchen von etwas Neuem während der Kommunikation. Es erscheint synchron in den Köpfen aller Beteiligten und ermöglicht damit ein gleichzeitiges Erkennen von etwas Unvorhersagbarem.

Diese drei Arten von Spiel bringen beim Improvisationstheater immerzu die Spielhaftigkeit der Aufführung ins Bewusstsein der Zuschauenden und der Akteur:innen. Die Ebene des Spiels wird daher beim Improvisationstheater die dominante Bedeutungsebene, aus welcher sich Fiktion und Wirklichkeit erst ergeben. Das wird schon dadurch deutlich, dass Improvisateur:innen die Bühne weder als Figur noch als Privatperson betreten. Meist springen sie demonstrativ lebenslustig auf die Bühne, machen energetisierende Gesten oder ein paar Tanzbewegungen – vermutlich mit einer ähnlichen Funktion wie der berühmte Harlekinsprung bei der Commedia dell'arte: »Seht her, ich bin da, ich bin der Botschafter der fiktionalen Welt und ich nehme euch mit!« oder einfach: »Seht her, dies ist Spiel!«

Games in der Chicagoer Schule der Improvisation

In der auf Spolin zurückverfolgbaren Chicagoer Schule ist das Game das Schlüsselkonzept, auf dem alles basiert. Die »Bibel« der Chicagoer Schule, »Truth in Comedy« (Halpern, Close and Johnson 1994) beschreibt den Hintergrund dieses Ansatzes, bleibt aber an vielen Punkten sehr vage. Es gibt daher im Grunde genommen keine kanonische Darstellung, sondern eine Vielzahl von Vorstellungen und Praktiken, die vor allem darin übereinstimmen, dass sie die Games als das Herzstück ihrer Theaterform betrachten. Das Spiel ist die Grundlage jeder improvisierten Szene: »Find your game and you have found your scene« (Halpern, Close and Johnson 1994, 87). Ich versuche hier, die entsprechenden Praktiken durch ein Beispiel zu verdeutlichen. Es basiert auf Workshops zum Spielstil der Upright Citizens Brigade, einer ausgesprochen erfolgreichen Improtheatergruppe sowohl in New York als auch in Los Angeles. Games werden in Szenen erstens gefunden (»Find the game«), zweitens untersucht (»Explore the game«) und drittens gesteigert (»Heighten the game«). Ein typischer Ablauf ist:

1. Base Reality = Who+What+Where werden im Spiel etabliert, sodass die grundlegenden Informationen und Parameter der Szene für alle klar sind.
2. The Unusual Thing = die Spielenden entdecken innerhalb dieser Fiktion ein Element, das nicht gut hineinpasst und daher Fragen aufwirft.
3. Yes and the Unusual Thing = die Spielenden bejahen dieses unpassende Element und fügen weitere Details hinzu.
4. »Explore and Heighten« = das Element wird circa drei Mal wieder eingeführt und dabei jedes Mal gesteigert. Was »steigern« genau bedeutet, ist variabel. Sehr oft werden Muster einfach übertrieben, bis sie grotesk wirken.

Tief in der DNA dieser Spiele ist noch die Grundidee von Spolin spürbar, dass Spiele eine Art Lernumgebung sind, in welcher Neugier und Spielfreude zu einem ganzheitlichen Lernprozess führen. In der Praxis ist diese Idee jedoch häufig so stark verwässert, dass man sie kaum noch finden kann.

Etwas irritierend ist beispielsweise die Beobachtung, dass die Spiele in der Chicagoer Schule bei genauer Betrachtung fast alle einer einzigen Spielfamilie zuzuordnen sind, der Familie der Übertrumpfspiele, bei denen es, wie der Name schon sagt, darum geht, den anderen zu übertrumpfen, indem man etwas besser kann oder etwas Besseres besitzt. Wie in Kapitel 1 besprochen, sind diese Spiele sicherlich elementar und evolutionär sinnvoll. Kinder fangen schon im Kindergarten mit Übertrumpfspielen an (»Das Auto von meinem Vater ist größer als das von deinem!« oder »Meine Mutter hat einen besseren Beruf als deine!«), und das zieht sich durch das ganze Leben durch. Trotzdem wäre Spolin mit einer Reduktion auf dieses Spiel sicherlich unzufrieden, weil sie Spiele immer im Kontext von Selbstwachstum und Lernen sah, wofür Konkurrenz ihrer Meinung nach kontraproduktiv ist, weil sie dafür sorgt, dass man von den Bewertungen der anderen abhängig bleibt.

Es gab auch später immer wieder Kritik an der Einengung des Spielbegriffs auf Wettbewerb. So kritisierte Amy Seham den maskulinen Wettbewerbscharakter der Chicagoer Schule und verband damit eine grundlegende Kritik an der Exklusion diverser Identitäten von der Impro-Community. (Seham 2001) Nicht zuletzt kritisiert David Razowsky, ein frühes Mitglied der amerikanischen Impro-Community, dass die Fixierung auf das Gewinnen eines Games auf der Bühne das Auftauchen von etwas Neuem, einer neuen Emotion, einer Selbstentdeckung, einer neuen Information, verhindert, statt es zu ermöglichen. Er stellt deshalb ein Modell auf, das zwar das emergente Spiel als zentrales Konzept sieht, aber nicht das erfolgreiche Spielen als eigentliches Ziel sieht, sondern im Gegenteil das Scheitern und die Kapitulation im Spiel als Grundlage des theatralen Spiels beschreibt. (Razowsky 2023)

Trotz dieser Einschränkung sind Übertrumpfspiele bemerkenswert flexibel, denn zu Beginn der Szene ist nicht klar, in welcher Disziplin das Übertrumpfen geschehen soll. Bessere Herkunft? Bessere Kleidung? Bessere Fähigkeit, Beleidigungen in Reimform zu bringen? Übertrumpfspiele bleiben deshalb erstaunlich

lange spannend und sind die Grundlage für die überwältigenden Erfolge des US-amerikanischen Improvisationstheaters.

Johnstone und die Statusspiele

Johnstone war nach eigener Aussage tief von Wachtangows Methode (s.u.) inspiriert (Gortschakow 2008, 7), und sein Denken kreiste später genau wie bei diesem um Parameter, mit denen man die Wirklichkeit simulieren und theatral steigern konnte. Sein zentrales Konzept hierfür war das Konzept des Status (Johnstone 2004a). Im entsprechenden Kapitel beschreibt Johnstone Status als Spiel und analysiert das Gesprächsprotokoll einer Gruppentherapiesitzung, um zu verdeutlichen, dass solche Spiele unbewusst im wirklichen Leben stattfinden, und zwar sogar unter den Vorzeichen einer sehr ernsten Situation, nämlich der Therapie. Die Teilnehmenden der Sitzung sind sich nicht bewusst, dass sie ein Spiel spielen, ebenso wenig der Therapeut (niemand geringerer als Wilfred Bion, ein berühmter Psychoanalytiker und Pionier der Gruppentherapie). Johnstones Vorgehen ist eine Art Spielanalyse und soll hier ausführlich wiedergegeben werden, weil es verdeutlicht, wie das Muster eines Spiels in der Wirklichkeit aufgedeckt werden kann. Johnstones Kommentare stehen kursiv und in Klammern, der Rest ist ein Protokoll der Gruppensitzung:

»FRAU X: Letzte Woche habe ich einen bösen Schreck gekriegt. Ich stand in der Schlange vorm Kino, als ich mich plötzlich so ganz merkwürdig fühlte. Ich dachte, ich würde gleich ohnmächtig oder so was.

(Frau X versucht, ihren Status zu heben, indem sie an einer interessanten Krankheit leidet. Frau Y übertrumpft sie augenblicklich.)

FRAU Y: Ihnen geht es doch gut, Sie können ins Kino gehen. Wenn ich bloß daran denken dürfte, mal ins Kino zu gehen, dann bräuchte ich mich über nichts mehr zu beklagen, meine ich.

(Frau Z hält Frau Y auf.)

FRAU Z: Ich weiß, was Frau X meint. Mir geht es genauso, nur, ich hätte weggehen müssen aus der Warteschlange.

(Frau Z erweist sich als sehr begabt, wie sie Frau X gegen Frau Y unterstützt, während sie gleichzeitig beansprucht, von größerem Interesse zu sein, weil ihr Zustand ernster sei. Herr A greift nun ein, um den Status von allen dreien herabzusetzen, indem er ihre Verfassung als ganz gewöhnlich hinstellt.)

HERR A: Haben Sie schon versucht, sich vorzubeugen? Das bringt das Blut wieder in den Kopf. Ich nehme an, Ihnen ist schwindlig geworden.

(Frau X verteidigt sich.)

FRAU X: Nein, wie Schwindel ist es nicht.

FRAU Y: Ich finde, es tut einem immer gut, wenn man ein bißchen Gymnastik macht. Ich bin aber nicht sicher, ob Herr A das so gemeint hat.

(Sie scheint ihre Kräfte mit denen von Herrn A zu verbünden, gibt aber zu verstehen, er sei nicht fähig, das zu sagen, was er meint. Sie fragt nicht »Haben Sie das sagen wollen?«,

sondern deckt sich mit einer ihrer typischen Hochstatus-Umschreibungen. Frau Z setzt jetzt den Status von allen herab und sofort auch ihren eigenen, um einen Gegenangriff zu vermeiden.)

FRAU Z: Ich meine, Sie sollten Ihre Willenskraft anstrengen. Und genau das ist es, was mir Angst macht – ich habe überhaupt keine.

(Jetzt interveniert Herr B, ich vermute, indem er Tiefstatus spielt, oder, wahrscheinlicher noch, indem er versucht, Hochstatus zu zeigen, was ihm mißlingt. Wenn man nur den Text vor sich hat, kann man das nicht genau entscheiden.)

HERR B: Mir ist letzte Woche was Ähnliches passiert, nur bin ich dabei nicht in einer Warteschlange gestanden. Ich habe zu Hause gegessen, ganz ruhig dageessen, und da ...

(Herr C zermalmt ihn.)

HERR C: Da geht es Ihnen gut, wenn Sie in Ruhe zu Hause sitzen können. Wenn ich das könnte, bräuchte ich mich über nichts mehr aufzuregen, meine ich. Wenn Sie es zu Hause nicht aushalten können, warum gehen Sie dann nicht ins Kino oder sonst wohin?« (Johnstone 2004b, 52–55)

Das Statusspiel liegt unter der Oberfläche des ansonsten freundlichen Gesprächs und sorgt für disruptive Äußerungen, die ständig die Spielziele der anderen stören. Ohne die Annahme eines Statusspiels erscheinen die Beiträge der einzelnen Personen mehr oder weniger verrückt, versteht man sie jedoch als Statusspiel, dann sind sie plötzlich folgerichtig. Das Statusspiel kann sich dabei beliebig an den Kontext anpassen, in diesem Fall erlangt man offenbar hohen Status, indem man besonders krank ist. Entsprechend der Situation ›Therapie‹ bemühen sich alle, einerseits besonders krank zu erscheinen, andererseits unterstützend und konstruktiv. Die Teilnehmenden verfolgen ihre Spielziele maskiert, so, als wollten sie sich nicht dabei erwischen lassen, und beweisen dabei eine, wie Johnstone bemerkt, außerordentliche strategische und kreative Fertigkeit. Denn auf dem Feld des Status sind wir alle Virtuosi:innen, ohne es zu wissen.

Entscheidend ist: Wenn man die Parameter des Spiels erkannt hat, kann man diese verwenden, um beliebig viele entsprechende Situationen theatral zu generieren. Mit seinem Konzept des Status hat Johnstone auch einige Theaterautor:innen inspiriert, unter anderem David Mamet.

3.5.2 Spiele im Literaturtheater und im inszenierenden Theater

Literaturtheater steht regelmäßig vor der Aufgabe, den Text des Dramenautors oder der -autorin zum Leben zu erwecken und für die Bühne tauglich zu machen. Dieser Prozess ist schwierig, Schauspielende suchen nach den verborgenen Motiven der Figuren, nach Kontexten (Umständen), dem Subtext, den Nuancen in der Betonung und so weiter. Eine alternative Herangehensweise ist die Suche nach Spielen, die hinter oder unter den Bühnentext gelegt werden können. Was macht den Text le-

benendig, und wieso gibt es nicht nur eine einzige, sondern sehr viele gültige Versionen, einen Text zu spielen? Wenn der Text nur die Oberfläche ist, was liegt dann darunter?

Wachtangow: Der Regisseur als Spieldesigner

Mit den historischen Avantgarden zu Beginn des 20. Jahrhunderts wurde die Idee des Kunstwerks als eines unumstößlichen, sozusagen von Gott direkt empfangenen, zumindest aber von einem Genie in genau dieser Form vollendeten, statischen Gebildes zunehmend hinterfragt. Die Avantgardisten wollten keine Geniekünstler mehr sein, sie wollten keine Kunst für die Ewigkeit machen, sie entdeckten und bejahten eine flüchtige und von der jeweiligen Zeit geprägte Kunst. Nicht mehr in Marmor und Bronze erstarrte Repräsentationskunst, wie sie in Museen und Denkmälern vorherrschte, sondern Einmischung, Entäußerung, Plötzlichkeit, Versuchsanordnung, und nicht zuletzt das Unperfekte, waren Gebote der Stunde.

Ein interessantes Beispiel für diesen Umbruch aus dem Theater ist Jewgeni Wachtangow, der ihn am eigenen Leib erlebte. Wachtangow hatte sich intensiv mit Stanislawskis System identifiziert und war darin eine Art Musterschüler gewesen. Stanislawski lobte ihn: Er lehre seine Methoden besser, als er selbst es könne. Wachtangow jedoch entwickelte sich ab etwa 1916 – auch unter dem Eindruck des Ersten Weltkriegs – immer weiter von Stanislawskis Schauspielsystem und von dessen Inszenierungsstil weg, wobei die Improvisation eine zunehmend größere Rolle spielte. Laut Frost und Yarrow war es Stanislawskis Freund Leopold Sulzerhitsky, der als Erster die Improvisation im Studio des Moskauer Künstlertheaters einführte und damit bei der jüngeren Generation auf begeisterte Aufnahme stieß. Hierzu gehörten neben Wachtangow auch Michael Tschchow, Maria Ouspenskaya und Richard Boleslawsky (Frost and Yarrow 2007, 21). Politische Ereignisse kamen hinzu: Die Erfahrung der Revolution ließ Wachtangow skeptisch werden gegenüber den herkömmlichen Stücken, die ein überkommenes, bürgerliches Zeitalter darstellten. Neue Stücke gab es jedoch noch nicht, und so begann er, eigene Wege zu gehen und neue Stoffe und Theaterformen zu entwickeln. Zum Konflikt mit Stanislawski kam es 1918, als Wachtangow das »Moskauer Künstlerische Volkstheater« gründete. Bis 1921 lehrte und inszenierte er nach Auffassungen, die sich von denen Stanislawskis drastisch unterschieden.

Es ging Wachtangow um ein progressives Theater, nämlich eines, das einen fluiden, polyfonen Wirklichkeitsbegriff entwickelte, während Stanislawski einen Realismus verfolgte, der heute meistens als »psychologischer Realismus« benannt wird und von einer einzigen Wirklichkeit ausgeht, die als Maßstab dient. Wachtangow dagegen entfernte sich zunehmend vom Anspruch, die Wirklichkeit so genau wie möglich abzubilden, und widmete stattdessen seine Aufmerksamkeit der Bühnenrealität als einer konstruierten Realität aus Fantasie, Wirklichkeit und Spiel. Die Orientierung am geschriebenen Drama wurde kritischer und distan-

zierter. Wachtangow suchte nach Zwischenräumen und Freiräumen, in denen Regisseur:innen und Schauspieler:innen in ihrem künstlerischen Schaffen größere Freiheiten hätten. Auf diese Weise fand auch die Idee des Improvisierens ihren Weg in die Arbeit Wachtangows und wurde zu einem visionären Traum:

»Irgendwann werden Stücke nicht mehr von Autoren geschrieben ... Das künstlerische Produkt wird vom Schauspieler geschaffen werden. Der Schauspieler muss nicht wissen, was wird, wenn er auf die Bühne geht. Er muss so auf die Bühne gehen, wie wir im Leben zu einem Gespräch oder zu einer Begegnung gehen ... Der Schauspieler muss so erzogen sein, dass man ihm vor dem Auftritt nur zu sagen braucht, was er zu spielen hat: Seine Vergangenheit, wie seine Beziehung zu den anderen ist, was seine Aufgaben sind. Dann muss er spielen können. Die Emotionen, Worte usw. kommen dann von selbst. Das wäre echte Commedia dell'arte. Das ist das Ideal.« (Wardentzky 2008, 305)

Wachtangow arbeitete zwar bis zu seinem frühen Tod weiterhin mit Dramentexten, jedoch galt seine Suche vorrangig Abfolgen von physischen Aktionen, die UNTER den Text gelegt werden konnten, um diesen zu stützen und zur Geltung zu bringen. War eine solche Abfolge gefunden, so »lag« der Text wundervoll auf dem körperlichen Spiel, und beides ergänzte sich positiv. Improvisation wurde zu Wachtangows fundamentaler Experimentiertechnik. Er entwickelte seine Stücke, indem er Serien von Improvisationen durchführen ließ, von denen er dann die passendsten auswählte, um sie für das Stück zu fixieren (Frost and Yarrow 2007, 222).

Der folgende Exkurs in die Regiearbeit Wachtangows soll verdeutlichen, wie sich bei ihm ein qualitativer Sprung vollzog, der nicht nur von der Bindung an den Text wegfürte, sondern grundsätzlich von der exakten Festlegung von Handlungsabläufen – hin zu systemisch aufeinander bezogenen Handlungssequenzen, die man als Spiele charakterisieren kann. Das Beispiel stammt aus den Aufzeichnungen von Nikolai Gortschakow, einem seiner Schüler. Geschildert wird Wachtangows Arbeit an einer Aufführung von »Das Jubiläum« von Anton Tschechow. Nachdem er die Inszenierung seiner Schüler betrachtet hatte, arrangierte Wachtangow die gesamte Bühne noch einmal neu. Er stellte die Bühne voll mit Möbeln und Gegenständen, die den ursprünglich geplanten Abläufen im Weg standen.

»Und wo sollen die Darsteller hin?« fragte einer. »Die Bühne ist ja so überladen mit Möbeln, dass man sich zwischen den Schränken, Tischen, Stühlen und dem Schreibpult von Chirin kaum einen Weg bahnen kann.«
 »Wunderbar, wenn Sie diesen Eindruck haben, ist es gelungen«, antwortete Wachtangow sehr zufrieden mit dem Einwurf. »Und jetzt bitte alle Darsteller auf die Bühne, und versuchen Sie, unter den erschwerten Umständen, Ihre Aufgabe zu erfüllen.« (Gortschakow 2008, 111)

Die Schauspielenden waren also gezwungen, von ihren Routinen abzuweichen, und Wachtangow sprang selbst auf die Bühne, um dieses Spiel noch weiter zu treiben:

»Der Mercutkina blieb nichts anderes übrig, als über das Schreibpult hinweg, hinter Chirins Rücken mit ihm zu sprechen, und das tat sie auch. Das Pult war hoch und verdeckte der Mercutkina fast ganz die Sicht auf Wachtangow. Um ihn zu sehen, versuchte sie, auf die Querstreben des hohen Hockers von Chirin zu klettern. Chirin-Lobaschkow störte das sehr stark. Er verließ nach der Hälfte ihres Monologs seinen Hocker und setzte sich mit seinem Buch an den großen Tisch. Da sich die Mercutkina natürlich gegen Ende ihres Monologs auf den frei gewordenen Hocker von Chirin setzte, kam Wachtangow hinter dem Pult hervor und ließ sich in den Sessel am Tisch nieder, um sie dazu zu bewegen, ihren Platz zu wechseln [...]« (Gortschakow 2008, 113)

Der springende Punkt hierbei ist, dass durch die Einführung dieses Spiels ein ästhetisch anspruchsvoller, neuer Ablauf entstand, der durch das Eingreifen einer externen Regie vermutlich nicht möglich gewesen wäre. Die Erkenntnis dieses Wertes kommt charakteristischerweise plötzlich:

»Und plötzlich entstand zu unserem großen Erstaunen (und unserer Begeisterung) ein ungewöhnliches szenisches Arrangement. Chirin kroch bedrängt von der Mercutkina mit seinem Vortrag unter den Tisch zwischen die zwei Schreibfächer, legte seinen Bericht auf den Boden und schrieb weiter. Wachtangow kauerte sich daneben, auch in diese Nische, und die Mercutkina, die bäuchlings auf dem Tisch lag, versuchte, mit einem Schirm einen ihrer beiden Partner zu erwischen, mal von der einen Seite des Tisches, mal von der anderen, und redete dabei mit ihrem Text auf sie ein.« (Gortschakow 2008, 114)

Nachdem Wachtangow die Routinen der Schauspielenden unterbrochen hat, lässt er das Zusammenspiel sich organisch entwickeln. Er stellt mit seinen Anweisungen hauptsächlich zwei entscheidende Dinge sicher, nämlich erstens, dass die einzelnen Handlungen durch *Hindernisse* verkompliziert werden, und zweitens, *dass jede Handlung des einen Spielers eine Handlung eines anderen Spielers hervorrufen muss*. Unter diesen Prämissen – und natürlich unter Einbeziehung all dessen, was die Schauspieler:innen über ihre Figuren bereits wissen – entstehen innerhalb kürzester Zeit zwei Spiele, die leicht als die uralten Kinderspiele ›Verstecken und Suchen‹ und ›Fangen und Verfolgen‹ zu erkennen sind. Sobald die zugrunde liegenden Spiele gefunden sind, sind alle physischen Handlungen aufeinander bezogen und klar. Sie müssen nicht mehr in Einzelaktionen zerlegt werden und könnten auch unter ganz anderen Umständen, etwa in einer anderen Bühneneinrichtung, verwirklicht werden. Sobald die Schauspieler:innen das Spiel erfasst haben, können sie spontan körper-

lich agieren und auch mit Abweichungen umgehen. Das spontan gefundene Spiel vermittelt zwischen dem festgelegten Text und der Freiheit der Schauspielenden.

Gortschakow beschreibt das Erlebnis, das mit dem Finden des Spiels verknüpft war, als ein bewegendes Aha-Erlebnis: Es löste Befreiung, Begeisterung und spontanes Verstehen aus. Über das Spiel begriffen die Schauspielenden schlagartig die gesamte Gestalt der Szene. Für Wachtangow ging es dabei um weit mehr als ein paar kluge Regietricks: Er wollte die schöpferische Kraft der Schauspieler:innen aktivieren und sie aus einem Dilemma herausholen, in welchem sie schauspieltechnisch steckten (Wardetzky 2008). Stanislawskis Konzept der Einfühlung führte in seinen Augen zu einer innerlichen, wenig theatergemäßen Spielweise (vielleicht der Grund, warum sie später vor allem im Film Erfolge feierte). Das wechselseitige Bezogensein der Spielzüge erzeugt dagegen eine eigene Ebene der theatralen Darstellung, eine Ebene des Spiels. Auf dieser Ebene entstehen selbstorganisierende Muster, die sinnvoll als Spiele bezeichnet werden können (obwohl Wachtangow diesen Begriff selbst nicht benutzte).

Diese Methode ist unmittelbar mit dem neuen künstlerischen Weltempfinden der Avantgarden zu Beginn des 20. Jahrhunderts verknüpft, indem sie das Entstehen einer künstlerischen Wirklichkeit nicht mehr als einen Prozess kontrollierter Nachahmung einer einzigen, dominanten Wirklichkeit versteht, sondern als ein Zusammenspiel verschiedener, innerer und äußerer, Wirklichkeiten.

Sanford Meisner

Einen anderen Weg zu einer psychophysischen (Spiel-)Dynamik fand der Schauspiellehrer Sanford Meisner. Auch wenn er selbst vermutlich nicht von Spielen gesprochen hätte, würde ich doch behaupten, dass seine Übungen Spielcharakter haben. Er suchte nach Wegen, den dramatischen Text mit einer Dynamik zu unterlegen, auf welcher der Text dann als eine Art Oberfläche schwimmen kann. Es ging ihm darum, das Verhältnis von Text und emotionaler Tiefendynamik auf eine instinktive, flexible Weise zu organisieren. Ein Text, der einfach nur das widerspiegelt, was im Körper und Gesamtsystem der Schauspielenden sowieso schon gesagt wird, ist flach. Es muss eine gewisse Spannung zwischen Gesprochenem und Gespieltem entstehen, wobei das Gespielte das Eigentliche ist, der Text dagegen »nur die Oberfläche.

»Der Text ist wie ein Kanu und die Emotion ist der Fluss, der es trägt. Der Text treibt auf diesem Fluss dahin. Wenn das Wasser unruhig ist, schwanken die Worte wie ein Kanu auf einem stürmischen Strom. Alles hängt davon ab, wie der Fluss deiner Emotionen dahinfließt. Der Text nimmt das Wesen deiner Emotionen an.« (Meisner 2016, 188)

In der Meisner-Technik gibt es beispielsweise das zentrale Konzept der »unabhängigen Tätigkeit«, und viele Generationen von Meisner-Schüler:innen erarbeiten sich seine Methode hauptsächlich über diese Übung. Die unabhängige Tätigkeit dient dazu, bei den Schauspielenden eine Immersion zu erzeugen, ein Versunkensein in eine wichtige und schwierige Aufgabe. Da für Meisner Schauspielen grundsätzlich »wahrhaftes Agieren unter imaginären Umständen« bedeutete, ist dieses Sich-Hin-einversetzen in eine Tätigkeit ein Maßstab und Modell für das glaubhafte Schauspielen an sich. Wer die Immersion in eine Tätigkeit bewältigt, schafft nach und nach auch das Einsteigen in die fiktionale Welt des Stückes.

Offenbar sind aber bestimmte Tätigkeiten besser hierfür geeignet als andere, und Meisner-Schüler:innen verbringen viele Stunden mit der Suche nach einer geeigneten Tätigkeit. Es stellt sich damit aber die Frage, wieso eigentlich nicht einfach alle Tätigkeiten als unabhängige Tätigkeit geeignet sind? Was unterscheidet die geeigneten von den ungeeigneten unabhängigen Tätigkeiten?

Ein konkreter Blick auf eine beliebte unabhängige Tätigkeit kann diese Frage erhellen, nämlich das Bauen eines Kartenhauses. Was unterscheidet diese von einer ungeeigneten, sagen wir mal »Fahrrad putzen«? Meiner Meinung nach erfüllt das Kartenhausbauen alle Bedingungen eines Games:

1. Es existiert ein klares Ziel: »Baue ein 4-stöckiges Kartenhaus« (Spielziel)
2. Es gibt Regeln: z. B. »Benutze dafür ausschließlich die Karten und deine Hände. Knicke keine Karten usw.« (Regelsystem)
3. Die Entfernung zum Spielziel ist unmittelbar erlebbar, denn aufgebaute Karten liefern ein unmittelbares Feedback (Feedbacksystem).
4. Im Fortgang des Spiels erhöht sich der Einsatz exponentiell. Wenn das Kartenhaus kurz vor Vollendung zusammenbricht, ist dies besonders schmerzlich, die Spannung steigt also an, die Finger beginnen zu zittern usw. (emotional attachment, Spannungsaufbau).

Inbesondere dieser letzte Punkt bedeutet eine Steigerung und unterscheidet das Kartenhausbauen von einer normalen Tätigkeit, wie zum Beispiel dem Putzen eines Fahrrads: Auch bei Letzterem habe ich ein Ziel (das Fahrrad soll sauber werden), Regeln (benutze einen Lappen, warmes Wasser usw.) und ein unmittelbares Feedback (Fahrrad wird sauber). Aber das Risiko steigt nicht exponentiell während des Prozesses: Wenn ich am Ende einen Fleck entdecke, den ich nicht entfernen kann, dann ist damit nicht automatisch die gesamte Aktion entwertet, und ich muss nicht von vorne anfangen, sondern muss nur diesen letzten Schritt neu entwerfen und durchführen. Ein Spiel dagegen steuert auf ein alles oder nichts zu, und darin liegt seine Dramaturgie, die uns unvermeidlich gefangen nimmt und eine Immersion erzeugt, die nicht in der Fiktion des Spieles liegt, sondern in seiner Mechanik von Wahrscheinlichkeiten.

Das Bauen eines Kartenhauses ist also deswegen ein Sprungbrett für Immersion und damit die Fähigkeit zum Schauspiel, weil es ein Spiel ist. Wenn dieses Spiel mit höchstem inneren Einsatz gespielt werden kann, dann ist das Schauspiel ebenfalls glaubwürdig und interessant, die Schauspielenden sind ganzheitlich involviert, der Körper ist vollständig engagiert, und der Text kann dann elegant darüber gelegt werden. Daher beruht die Meisner-Technik implizit darauf, ein Spiel zu finden, das man unter den Text legen kann bzw. das sich selbst unter den Text legt.

Theaterstücke als Spiele gesehen

Ich halte es für möglich, auch ganze Theaterstücke als Spiele zu verstehen und als solche zu analysieren. Spielanalysen können dazu dienen, die Spieldynamik zu erforschen, die unter den im Text festgelegten Worten liegt. Dazu müssen in der Regel Annahmen getroffen werden, die zu einer Reduzierung der Situation auf wenige, interdependente Parameter führen. Diese Interdependenz, die wechselseitige Abhängigkeit der Parameter, ist dabei unabdingbar, und in der Regel lässt sie sich durch einen »je ... desto ...«-Satz beschreiben. Im Beispiel von Johnstones Statusspielen ist dies etwa: »Je mehr sich mein Status erhöht, desto mehr sinkt dein Status.« Analog bei Wachtangow: »Je mehr du flüchtest, desto mehr verfolge ich dich.« Und schließlich beim Kartenhausbauen: »Je stärker du dich auf deine Welt konzentrierst, desto mehr lenke ich deine Aufmerksamkeit auf meine Welt.« Was hier unter den Text gelegt wird, ist mit ›Subtext‹ nur unzureichend beschrieben, weil es viel dynamischer und fluider ist als ein Text. Der Begriff ›Sub-Spiel‹ wäre passender. Das Verfahren lässt sich meiner Meinung nach auf jeden dramatischen Text anwenden, wobei es keineswegs so ist, dass unter jeden Text nur ein einziges Spiel gelegt werden kann, ganz im Gegenteil: Je nach Annahmen über Menschenbild, Ethik, Politik, Weltgeschehen können und müssen ganz unterschiedliche Sub-Spiele gefunden werden. In vielen Dramen ist das Spiel schon in den Text eingeschrieben. Hier ein paar Beispiele, die natürlich eine gewisse interpretatorische Willkür meinerseits enthalten:

Hamlet

Der Hauptstrang von Hamlet erzählt von Rache (wie überhaupt Rache ein beliebtes Motiv in Theater und Film ist). Hamlet erfährt durch die Erscheinung eines Geistes, dass sein Vater von dessen Bruder Claudius ermordet wurde. Gemeinsam mit seinem Vertrauten Horatio macht er einen Plan, den neuen König zu überführen, indem er in einer öffentlichen Theateraufführung das vermutete Verbrechen darstellen lässt, um an Claudius' Reaktion abzulesen, ob dieser verantwortlich ist. Dies gelingt, weil Claudius die Vorstellung abbrechen lässt. Hamlet aber zögert, Claudius beim Gebet zu töten und damit die Rache unmittelbar zu vollziehen. Danach kommt es zu vielfachen Verwicklungen und Missverständnissen. Hamlet wird von Claudius in Begleitung von dessen Jugendfreunden Rosencrantz und Guildenstern nach Eng-

land verbannt. Er kehrt aber nach Dänemark zurück und konfrontiert Claudius. Sie stehen sich also wieder gegenüber. Beide wollen den anderen töten und verwenden dabei Gift: Claudius an einem manipulierten Schwert, Hamlet in einem vergifteten Trank. Die Situation gerät aber so außer Kontrolle, dass am Ende nicht nur Claudius und Hamlet, sondern auch noch ihre Angehörigen sterben.

Es ist einerseits ein Spiel mit dem eskalierenden Gefühl der Rache, andererseits eine Warnung vor Zögerlichkeit bei diesem Spiel. Hamlets Tragödie besteht nicht so sehr in seinen scheiternden Plänen, sondern darin, dass er diese im Grunde durch seine innere Zerrissenheit selbst sabotiert: Er hat die Gelegenheit, Claudius beim Gebet zu töten, kann sich jedoch nicht dazu durchringen.

Die Interdependenz könnte also heißen: »Je mehr du zauderst, desto verheeren-der werden die Folgen.« Aus dieser wechselseitigen Verbundenheit aller Bühnenaktionen entsteht die tragische Spannung bei Hamlet. Wenn man nach einem Kinderspiel sucht, das diese Dynamik verdeutlicht, landet man vermutlich bei einem Feiglingsspiel, bei dem derjenige verliert, der zu spät oder zu wenig beherzt agiert: Wer zu kurz springt, fällt ins Wasser. Kinder spielen es, indem sie im Fluss von Stein zu Stein oder in Parks von Pfosten zu Pfosten springen. Man kann es gut als Solospiel spielen, denn ein Feedback ist unmittelbar (und nicht selten schmerzhaft). Infolgedessen kann man Hamlet auch als Solospiel spielen. Es erfordert Mut und Entschlossenheit, von einem festen Punkt zum nächsten zu springen und dabei für einige Momente jeglichen festen Boden unter den Füßen zu verlieren. Hamlet springt zu kurz. Er zögert im Moment des Absprungs. Hürdenläufe, Pferdespringreiten, alle Arten von Springspielen und die meisten sogenannten »Mutproben« inszenieren die Frage nach dem beherzten Absprung, dem alles oder nichts, dem Glauben an sich selbst. Mutprobenspiele und Feiglingsspiele gehören zu den dunklen Spielen, auf die ich in Kapitel 5 eingehe.

Faust

Die Spielhaftigkeit von Johann Wolfgang von Goethes »Faust« wird ganz explizit schon im »Prolog im Himmel« vorgestellt, der dem Stück vorangeht und quasi eine Spielanleitung darstellt. In diesem Prolog singen zunächst drei Erzengel ein Loblied auf den Herrn (Gott) und seine Werke. Mephisto mischt sich spöttisch ein, lenkt die Aufmerksamkeit auf den Menschen und sein Unglück: Der Herr habe ihm zwar Verstand gegeben, doch gerade dadurch sei der Mensch innerlich zerrissen, verlange zu viel und werde daher unglücklich und bedauernswert. Gott streitet diese Zerrissenheit nicht ab, betrachtet sie aber als notwendig für moralisches Wachstum, schließlich führe sie zu einer Läuterung und Besserung. Als Beispiel nennt er Doktor Faust, der ihm zwar bisher nur »verworren« diene, jedoch »Klarheit« erlangen werde. Im Gegensatz zu Mephisto bewertet er Fausts Unzufriedenheit und rastloses Suchen nach höherer Erkenntnis also positiv. Mephisto streitet dies ab und bietet eine Wet-

te an: Er werde Faust von seinem Weg des Suchens abbringen und ihn mit weltlichen Genüssen zufriedenstellen. Die Entwicklung zu etwas Höherem werde er damit unterbrechen, und Faust werde sich korrumpieren lassen. Falls ihm das gelinge, stehe ihm Fausts Seele zu. Gott willigt ein, und damit ist das Spiel definiert:

Die beiden spielen um einen wichtigen Einsatz, nämlich Fausts Seele und damit die Bestätigung der eigenen Hypothese über die Natur des Menschen. Es ist ein uralter Plot, der schon bei Adam und Eva im Paradies eingeführt wird, ein Versuchungsplot. Dabei versucht ein Spieler (Mephisto, die Schlange), eine Spielfigur vom rechten Weg abzubringen.

Noch allgemeiner kann man es als Destabilisierungsspiel verstehen: Im Kern handelt es sich um ein Balancespiel, wie man es auch im Zirkus sehen kann. Ein Artist steht auf einem instabilen Untergrund, einem Seil, einer Kugel, einer Rola Bola, während ihm ein anderer Artist Bälle und Jonglierkeulen zuwirft. Wird er fallen, oder wird es ihm gelingen, die Balance zu halten? Dieses Spiel wird auch von Kindern gespielt, wenn sie auf Zäunen balancieren, auf einer Slackline stehen, wenn sie auf Skateboards fahren. Ein anderes Beispiel sind Menschen auf Pferden, Bullen, Fahrrädern, Motorrädern, Hochrädern, in Flugzeugen oder in anderen labilen, dynamischen Gleichgewichten. Für Zuschauende ist ein Destabilisierungsspiel vor allem dann interessant, wenn eine gewisse Fallhöhe besteht. Er oder sie hat dann doppelte Gewinnaussichten: Wenn die Destabilisierung gelingt, sieht man einen tiefen Fall, und dieser ist für Beobachtende auf eine verbotene Weise immer lustvoll, weil er potenziell mit einem eigenen Aufstieg und mit Selbstbestätigung verbunden ist. Wenn die Destabilisierung dagegen misslingt, erleben die Zuschauenden ein erhebendes Beispiel für menschliche Größe, von welcher sie ebenfalls indirekt profitieren, weil sie ja auch Menschen sind.

Woyzeck

Eine Besonderheit von Georg Büchners Drama »Woyzeck« ist, dass niemand weiß, in welcher Reihenfolge Büchner die 31 Szenen eigentlich zu einem Stück zusammenfassen wollte, weil der Autor aufgrund seines frühen Todes das Manuskript nicht fertiggestellt hat. Aus Sicht der Spielanalyse ist dies aber geradezu ein Vorteil, denn statt einer linearen Erzählung finden wir eine Spielwelt mit verschiedenen Figuren und Konstellationen vor. Da ist vor allem Woyzeck selbst, die Hauptfigur, ein untergeordneter Soldat, dessen Sold nicht ausreicht, um seine Geliebte Marie und das uneheliche Kind zu unterhalten. Neben seiner Tätigkeit im Dienst seines Hauptmanns nimmt er deshalb einen Nebenverdienst als Versuchsperson an. Er muss sich dafür ausschließlich von Erbsen ernähren und gerät durch diese Diät in einen Zustand der Mangelernährung mit Halluzinationen. Der Doktor, ein gebildeter Naturwissenschaftler, führt die entsprechenden Experimente durch. Für ihn ist Woyzeck nur ein Versuchsobjekt, er sieht ihn nicht als Menschen. Der Arzt ist leicht

reizbar und hat eine sadistische Seite. Er schikaniert Woyzeck mehrmals öffentlich, erhöht jedoch bei jeder Verschlechterung seines körperlichen und psychischen Zustands dessen Sold.

Das Spiel, das sich unter der Oberfläche abzeichnet, ist ohne Zweifel bösartig, und wenn ich dem Spiel einen Namen geben würde, dann würde ich es »jemanden zum Ausflippen bringen« nennen. Es wird meiner Beobachtung nach gern von Geschwistern gespielt, weil es eine Hierarchie voraussetzt, die in der Geschwisterreihe per se vorhanden ist. Dabei sticheln mehrere Personen so lange an einer anderen herum, bis diese die Kontrolle verliert. Für die älteren Geschwister besteht der Gewinn darin, dass sie ihre überlegene Emotionsregulierung zur Schau stellen und selbst erleben können. Jeder Spielzug des Doktors ist auf die Demonstration von Überlegenheit durch Gefühlskontrolle ausgerichtet. Als Je-desto-Relation formuliert: »Je näher du an den Kontrollverlust gerätst, desto ruhiger und kontrollierter werde ich.« Ein anderer Name für dieses Spiel könnte »lebende Zeitbombe« sein, und es bezieht seine Spannung daraus, dass der Zeitpunkt der Explosion unbekannt ist.

Endspiel

Das Stück von Beckett, 1956 geschrieben, spielt in einer abstrakten fiktiven Realität, die auf so wenige Parameter reduziert ist, dass sie bereits in der Anlage eine Spielrealität ist: Die Welt ist zu Asche zerfallen, es existiert noch der gelähmte und blinde Hamm, der als Despot über seinen Diener Clov und seine in Mülltonnen hausenden Eltern regiert. Da es keine Außenwelt mehr gibt, reduziert sich das Stück auf kleine, sinnlose, schikanöse Spielchen, die Hamm mit den Menschen in seinem Machtbereich spielt. Es gibt keine wirkliche Handlung mehr, vielmehr scheint die Zeit in Wiederholungsloops stillzustehen. Weder Hamm noch Clov machen eine Entwicklung durch, Hamm bleibt uneinsichtig und selbstmitleidig, Clov bleibt unterwürfig und passiv aggressiv. Die Zeit scheint eingefroren, die Dystopie wird zum Endzustand, von dem aus kein Weg mehr wegführt.

Während an der Oberfläche Abhängigkeitsspiele gespielt werden, findet unter dieser Oberfläche ein Versuch statt, das Ende des Spiels zu bestimmen, also die Grenze zu finden, hinter der wir aufhören zu spielen, ein verzweifelter Versuch, das Spiel zu beenden – wie es auch schon der Titel andeutet. Es ist eine Versuchsordnung rund um die Frage: Wie schlimm müssen die Umstände sein, damit wir endlich aufhören zu spielen? Becketts resignative Antwort ist, dass wir diese Grenze nicht bestimmen und nicht finden können. Wir finden hier die Reinform eines dunklen Spiels, also eines Spiels, das die eigene Spielhaftigkeit permanent untergräbt und verdunkelt. Sucht man ein entsprechendes Kinderspiel, dann wäre dies etwa das Kopierspiel, bei dem Spieler:in A permanent wiederholt, was Spieler:in B gesagt oder getan hat. Wenn nun Spieler:in A sagt »Es reicht, lass uns aufhören«,

ist die Antwort von Spieler:in B ebenfalls »Es reicht, lass uns aufhören« – womit das Spiel eben wieder weitergeht. Die Spielregel verhindert eine Metakommunikation außerhalb des Spiels, und dadurch wuchert es ins potenziell Unendliche.

Die hier angeführten Beispiele sind unvollständig und erscheinen vielleicht übersimplifiziert, aber eine einfache Dynamik kann komplexe Muster hervorbringen. Diese Betrachtung des Theaters als Spiel stellt nicht die Bedeutung des Textes infrage, sondern sucht nach einer dynamischen Tiefenstruktur, die mehr ist als Text. Diese Tiefenstruktur ist vieldeutig, und es gibt unter der Oberfläche der Dramen natürlich immer mehr als nur ein einziges mögliches Spiel. Die Theatermacher:innen, wenn sie auf das Spiel horchen, finden also nicht ein ausbuchstabiertes Spiel vor, sondern die Ahnung eines Je-desto-Zirkels. Wenn ein solches Spiel gefunden ist, wird es zu einer körperhaften, dynamischen Metapher für das Stück. Sobald es auf diese Weise in die Körper und Seelen der Schauspielenden eingedrungen ist, können sie das Stück auf unzählige Weise variieren. Sie können eine für sie gültige Version erarbeiten, oder sie können das Stück an jedem Abend neu improvisieren, wie dies die Schauspieler:innen der Commedia dell'arte taten.

3.5.3 Sind Plots im Grunde genommen Spiele?

Tritt man noch einen weiteren Schritt zurück und betrachtet man die Versuche, aus Literatur und Film bestimmte grundlegende Erzählungen herauszufiltern, die sich zu allen Zeiten und an allen Orten der Welt finden lassen, dann fällt auf, dass diese Plots nicht selten große Ähnlichkeit mit Spielen haben. Eine der bekanntesten Sammlungen von Plots stammt von Ronald Tobias und listet 20 grundlegende narrative Strukturen auf:

1. Die Suche
2. Das Abenteuer
3. Die Verfolgung
4. Die Rettung
5. Die Flucht
6. Die Rache
7. Das Rätsel
8. Die Rivalität
9. Der Underdog
10. Die Versuchung
11. Die Metamorphose
12. Die Verwandlung
13. Die Reifung
14. Die Liebe
15. Die verbotene Liebe
16. Das Opfer

- 17. Die Entdeckung
 - 18. Die Grenzerfahrung
 - 19. Der Aufstieg
 - 20. Der Fall
- (Tobias 2016)

Sie bieten klar beschreibbare Rollen (zum Beispiel ›Verfolger‹ und ›Verfolgter‹) an und definieren sowohl Spielstrategien (zum Beispiel ›sich verstecken‹) als auch konkrete Spielzüge (zum Beispiel ›einen Unterschlupf finden‹). Plots können dabei mehr oder weniger emotionales Involvement erfordern: Liebesplots oder Racheplots können nicht ohne ein hohes psychologisches Involvement gespielt werden, Verfolgungsplots und Abenteuerplots dagegen schon. Alle Plots widmen sich einer imaginären Wunscherfüllung, die aus unserer biologischen Grundausstattung resultiert und an dieser ansetzt, etwa unserem Wunsch nach Liebe, Status, Sexualität, Zugehörigkeit, Respekt und Bewunderung. Sie erhalten ihre Universalität aus dem permanenten Zusammentreffen dieser Triebe auf dem Spielfeld der jeweiligen Gesellschaft, wo sie durch mehr oder weniger versteckte Spielzüge realisiert werden müssen. Die emotionale, psychologische Motivlage ist die treibende Kraft und sie sucht sich ihren Weg durch eine Landschaft von gegebenen Umständen, wodurch die Erzählung oder der konkrete Spielverlauf ihre jeweilige Form finden. Diese Art von Fiktionsspiel unterscheidet sich sehr von der Regeldramaturgie, wie man sie in vielen Ratgebern zum Storytelling findet. Den Ablauf der Handlung darf man sich hier linear vorstellen, vielmehr kann sie jeden beliebigen Verlauf und sogar verschiedene Verläufe gleichzeitig nehmen. Ich würde Plots daher als universelle Spiele verstehen, wobei der Fokus auf Imagination und Involvement liegt, während das Regelsystem in den Hintergrund tritt, ein typisches Merkmal von Konstruktionsspielen.

3.6 Die Ästhetik des Spiels im Theater

Das bisher Geschriebene macht für das Theater natürlich nur dann Sinn, wenn Spiele eine eigene Ästhetik hervorbringen, eine spezifische Ästhetik, die nur und ausschließlich durch Spiele erzeugt werden kann. Es muss eine Brücke geben zwischen Spiel und Ästhetik. Unter welchen Bedingungen bringt das Spiel also eine Ästhetik hervor? Wichtigster Referenzpunkt hierfür ist nach wie vor Friedrich Schiller, dessen Analyse des Zusammenhangs von freiem Spiel und Ästhetik bis heute nachhallt und unübertroffen ist, weshalb ich ihr hier etwas Raum gebe. Schillers Konzept des Spieltriebes, das er im 11. bis 16. Brief seiner Abhandlung »Über die ästhetische Erziehung des Menschen« (Schiller 2000) entwickelt, bringt Spiel und Ästhetik

in einen notwendigen Zusammenhang. Eine bestimmte Qualität von Kunst ist laut Schiller nur über den Bereich des Spiels zu erreichen.

Schiller beginnt seine Betrachtungen damit, den Menschen – darin zunächst ganz der abendländischen Tradition folgend – als »Doppelwesen« zu beschreiben, das gleichzeitig in zwei Welten, der materiellen und der geistigen, existiert. Diese Doppelnatur des Menschen manifestiert sich in zwei Grundtrieben: einerseits im »sinnlichen Trieb«, der dem biologischen Wesen des Menschen entspringt, mit Körper und Sinnen verbunden ist, nach Veränderung strebt und sich weitgehend über Empfindung steuert. Dem gegenüber steht der »Formtrieb«, der nach Freiheit vom Körper strebt, abstrakte, zeitunabhängige Orientierungen sucht und sich über das Denken steuert. Der Formtrieb findet Befriedigung in der Entdeckung von Gesetzmäßigkeiten wie »Recht« und »Wahrheit«. Diese Doppelnatur des Menschen sieht Schiller als problematisch: Zu viel Vernunft gebiert eine kalte Rationalität (hier grenzt er sich wie Kant von einer rein rationalen Aufklärung und der Französischen Revolution ab), zu viel Affektivität führt zur Unfähigkeit, bleibende Dinge hervorzubringen und vernünftige Urteile zu fällen.

»Hieraus fließen nun zwei entgegengesetzte Anforderungen an den Menschen, die zwei Fundamentalgesetze der sinnlich vernünftigen Natur. Das erste dringt auf absolute Realität: Er soll alles zur Welt machen, was bloß Form ist, und alle seine Anlagen zur Erscheinung bringen; das zweite dringt auf absolute Formalität: Er soll alles in sich vertilgen, was bloß Welt ist, und Übereinstimmung in alle seine Veränderungen bringen; mit andern Worten: Er soll alles Innere veräußern und alles Äußere formen.« (Schiller 2000, 11. Brief)

Die Binarität von Formtrieb und sinnlichem Trieb erweitert Schiller nun um einen dritten Trieb, der zwischen dem Geist und der Materie liegt und zwischen ihnen vermittelt: das freie Spiel. Schiller richtet seine Aufmerksamkeit dabei weniger auf reale Spiele (von Kinderspielen gar nicht zu reden), sondern auf ein ideales Spiel mit der Schönheit:

»Freilich dürfen wir uns hier nicht an die Spiele erinnern, die in dem wirklichen Leben im Gang sind und die sich gewöhnlich nur auf sehr materielle Gegenstände richten; aber in dem wirklichen Leben würden wir auch die Schönheit vergebens suchen, von der hier die Rede ist. Die wirklich vorhandene Schönheit ist des wirklich vorhandenen Spieltriebes wert; aber durch das Ideal der Schönheit, welches die Vernunft aufstellt, ist auch ein Ideal des Spieltriebes aufgegeben, das der Mensch in allen seinen Spielen vor Augen haben soll.« (Schiller 2000, 15. Brief)

Der Spieltrieb ist – und das unterscheidet das menschliche Spiel vom tierischen Spiel – mit einer aktiven Einbildungskraft ausgestattet, und diese imaginative Kraft

ist in der Lage, Formtrieb und sinnlichen Trieb so zusammenzubringen, dass Leben und Schönheit entstehen.

»Der Gegenstand des sinnlichen Triebes, in einem allgemeinen Begriff ausgedrückt, heißt Leben in weitester Bedeutung; ein Begriff, der alles materiale Sein und alle unmittelbare Gegenwart in den Sinnen bedeutet. Der Gegenstand des Formtriebes, in einem allgemeinen Begriff ausgedrückt, heißt Gestalt, sowohl in uneigentlicher als in eigentlicher Bedeutung; ein Begriff, der alle formalen Beschaffenheiten der Dinge und alle Beziehungen derselben auf die Denkkräfte unter sich fasst. Der Gegenstand des Spieltriebes, in einem allgemeinen Schema vorgestellt, wird also lebende Gestalt heißen können; ein Begriff, der allen ästhetischen Beschaffenheiten der Erscheinungen und, mit einem Wort, dem, was man in weitester Bedeutung Schönheit nennt, zur Bezeichnung dient.« (Schiller 2000, 15. Brief)

Der entscheidende Begriff hier ist der Begriff der »lebendigen Gestalt«. Sie entsteht im Wechselspiel zwischen sinnlichem Trieb und Formtrieb und erfasst beide:

»Durch diese Erklärung, wenn es eine wäre, wird die Schönheit weder auf das ganze Gebiet des Lebendigen ausgedehnt, noch bloß in dieses Gebiet eingeschlossen. Ein Marmorblock, obgleich er leblos ist und bleibt, kann darum nichtsdestoweniger lebende Gestalt durch den Architekt und Bildhauer werden; ein Mensch, wie wohl er lebt und Gestalt hat, ist darum noch lange keine lebende Gestalt. Dazu gehört, dass seine Gestalt Leben und sein Leben Gestalt sei. Solange wir über seine Gestalt bloß denken, ist sie leblos, bloße Abstraktion; solange wir sein Leben bloß fühlen, ist es gestaltlos, bloße Impression. Nur, indem seine Form in unsrer Empfindung lebt und sein Leben in unserm Verstand sich formt, ist er lebende Gestalt, und dies wird überall der Fall sein, wo wir ihn als schön beurteilen.« (Schiller 2000, 15. Brief)

Die Analyse Schillers erscheint auch heute noch treffend für die Beschreibung von Spiel. Einerseits besitzen sie eine formalisierbare Ebene der Regeln, andererseits eine sinnliche Materialität. Beides muss aber auf eine bestimmte Art und Weise zusammenkommen, um wirkliches Leben zu erzeugen, um wirkliches Spiel zu sein. Auch eine perfekte Spielmechanik ist kein hinreichender Faktor für ein Spiel, ebenso wenig wie eine perfekte Spielwelt. Es muss etwas Drittes hinzukommen.

So verhindert das Spiel, dass der Mensch einerseits völlig der Sinnlichkeit des Augenblicks hingegeben, andererseits vollständig von der kalten Ewigkeit der Vernunft geleitet wird. In diesem Sinne vermittelt das Spiel ständig zwischen Formtrieb und sinnlichem Trieb. Die Verwandtschaft zur Drei-Welten-Theorie, wie sie im 1. Kapitel beschrieben wurde, ist offensichtlich, und sicher sind sowohl die semiotischen Theorien als auch mein eigenes Konzept von Schiller inspiriert. Während

dieser jedoch von einer inneren Dreischichtigkeit ausgeht, betrachtet das semiotische Modell von Schwind die Bedeutungsgenerierung als dreischichtig, und mein eigenes Modell geht noch einen Schritt weiter, indem es behauptet, die Dreischichtigkeit sei kein inneres Phänomen, sondern der äußeren Welt inhärent. Die spezifische Ästhetik des Spiels entsteht genau durch diese Verwandtschaft von innerer und äußerer Dreischichtigkeit, die durch die Kunst sichtbar gemacht werden kann.

Wie in Kapitel 3.8 geschildert, entsteht durch das Involvement ins Spiel eine spezifische Ästhetik durch das Verschwinden des Künstlers oder der Künstlerin im Prozess des Spiels. Dadurch wird jede Art von Selbstdarstellung ebenso überflüssig wie die destruktive Einmischung der Vernunft. Der Philosoph Hans-Georg Gadamer rückte diesen besonderen Aspekt der Selbstvergessenheit in den Mittelpunkt seiner Ästhetik des Spielens: Die Spielenden involvieren sich in einer Weise, dass sie ihr Alltags-Ich vergessen und in einen Zustand der Selbst-Losigkeit eintreten. Sie verwandeln sich auf so fundamentale Weise zu Protagonist:innen des Spiels, dass sie die Erfordernisse des Spiels stärker spüren und umsetzen als ihre eigenen Bedürfnisse. Sie verschwinden damit als Subjekte und werden stattdessen zu Figuren des Spiels, welches zum eigentlichen Agenten wird. Gadamer drückt diesen Gedanken so aus:

»[D]as Verhalten des Spielenden [dürfen wir] nicht als ein Verhalten der Subjektivität [verstehen], da vielmehr das Spiel es ist, das spielt, indem es die Spieler in sich einbezieht und so selber das eigentliche Subjectum der Spielbewegung wird.« (Gadamer 1986, 54)

Für Gadamer ist dieses Phänomen mehr als nur ein Randphänomen des Spielens, sondern berührt den Kern dessen, was Spiel ist. Die Spielenden verlieren ihre persönliche Subjekthaftigkeit an die Eigendynamik des Spiels, und darin liegen sowohl die Beglückung durch das Spiel als auch die Schönheit des Spiels. Das Verschwinden des Selbst im Spiel wird nach dieser Auffassung zu einem zentralen Element, das an Kleists Bemerkungen über das Puppentheater erinnert, wo Schönheit ebenfalls nur im Verlust des bewussten Selbst entstehen kann. Der Übertritt ins Spiel wird damit zu einer Transformation des Ichgefühls. Wenn diese Auflösung vollständig ist, entsteht ein seltsames Gefühl, dass nämlich das Spiel uns spielt, nicht umgekehrt.

Das Theater hat in den letzten hundert Jahren gelernt, alle drei Ebenen zu bespielen, so wie die Musik irgendwann polyfon, also mehrstimmig, geworden ist. Das Gesamtspiel, könnte man sagen, dient der Entfaltung der Dreiwelthaftigkeit unserer Wirklichkeit innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens. Das ist das, was wir Theater nennen, und darin liegt seine Ästhetik als Spiel. Der Text verliert dabei seine dominante Bedeutung für das Theater, da er nur die Dimension der Fiktion bedienen kann. Der Text, das Werk ganz allgemein, ist nicht mehr das Eigentliche, sondern nur eine Oberfläche, unter welcher das eigentliche Theater stattfindet. Nach

Hans-Thies Lehmann, der den Begriff entscheidend prägte, geht es beim postdramatischen Theater darum, dass die Aufführungssituation eine Möglichkeit aufbaut, den Damentext in ein spezielles Verhältnis zum materiellen Bühnengeschehen zu setzen, um hierdurch alternative Wahrnehmungen bei den Zuschauenden zu erreichen (Lehmann 2011). Postdramatisches Theater misstraut dem Illusionismus und stellt daher das Gemachte des Werkes, den Prozess des Machens – und damit die Ebene des Spiels – absichtlich aus.

4 Performative Spiele

Warum erfindet eine Spezies ein Spiel, bei dem eine Gruppe von Individuen einer anderen Gruppe von Individuen dabei zusieht, wie sie bestimmte Verhaltensweisen dieser Spezies auf der Bühne nachspielen? Im Folgenden öffne ich wieder die weite Perspektive der Evolution und frage nach den spezifischen Merkmalen von Spielen, die ich hier als ›performative Spiele‹ bezeichne. Gemeint sind solche Spiele, bei denen ein zweiter Kreis, der Kreis der Zuschauenden, ein wesentliches Element des Spiels ist. Performative Spiele umfassen daher sowohl die Spielenden als auch die Zuschauenden, wenn auch natürlich in unterschiedlicher Weise. Performative Spiele sind ›zweiköpfig‹, womit gemeint ist, dass sie aus zwei Subsystemen bestehen, die miteinander interagieren. Gleichzeitig teilen sie sich einen ›gemeinsamen Körper‹, das heißt, sie beruhen auf denselben grundlegenden Parametern, es entstehen reziproke Rollen: Einerseits gibt es eine produzierende Seite, die Spielaktionen durchführt, andererseits eine rezipierende Seite, welche diese Optionen betrachtet und sortiert. Diese ›passive‹ Seite ist keineswegs wirklich passiv und ihre Beteiligung am Gesamtspiel kann durchaus wesentlich sein. Letztendlich entscheidet nämlich die rezipierende Seite, also die Zuschauenden, welches Spiel erfolgreich ist, sich durchsetzt und weiterentwickelt.

Die Idee der Zweiköpfigkeit entnehme ich der bereits erwähnten Entwicklung künstlicher neuronaler Netzwerke, wo die Aufsplittung von Systemen in zwei interagierende Subsysteme, insbesondere in der Form von GANs (Generative Adversarial Networks) seit circa 2013 zu einem enormen Entwicklungsschub geführt hat. Die Idee dahinter ist, lernende Netzwerke so zu bauen, dass sie eigentlich aus zwei künstlichen neuronalen Netzwerken bestehen, die gegeneinander ›spielen‹ (Goodfellow et al. 2014). Der Begriff GAN ist schwer ins Deutsche zu übertragen und bedeutet in etwa: ›Erschaffende gegnerische Netzwerke‹. Die verblüffende Grundidee ist, dass die beiden Subsysteme nicht zusammenarbeiten, sondern gegeneinander spielen. Sie übernehmen dabei zwei komplementäre Rollen, erstens die des ›Generators‹ und zweitens die des ›Discriminators‹. Das Spielziel des Generators besteht darin, auf einen Input sehr viele mögliche Outputs zu generieren, ohne zunächst zwischen guten und schlechten Outputs zu unterscheiden – ähnlich wie Menschen dies in einem Brainstorming tun. Die entsprechenden Outputs

werden dann vom Discriminator analysiert, und dessen Spielziel besteht darin, die guten von den schlechten Outputs zu unterscheiden. Beispielsweise könnte der Generator das Spielziel verfolgen, dem Discriminator gefälschte Bilder unterzujubeln. Im Verlauf dieses Spiels würde er immer besser darin, Bilder zu fälschen, während der Discriminator immer besser darin würde, ihre Echtheit zu überprüfen. Die Ergebnisse werden dabei fortlaufend in eine Verlustfunktion eingespeist, die den Generator dafür bestraft, dass er den Discriminator nicht täuschen konnte, und Backpropagation wird verwendet, um die Gewichte des Generators zu ändern. Da beide gegeneinander ›spielen‹, würden die Outputs des Generators immer schwieriger zu klassifizieren, während gleichzeitig die Fähigkeiten zur korrekten Klassifikation beim Discriminator immer weiter steigen. So steigert das GAN die Leistungsfähigkeit des Gesamtsystems, indem es gegen sich selbst spielt.

Man kann sich das Ganze zum Beispiel personifiziert vorstellen als einen Boxer, der trainiert, echte Angriffe von Täuschungsmanövern zu unterscheiden. Er hat einen Sparringspartner, der versucht, Angriffe wie Täuschungsmanöver aussehen zu lassen und Täuschungsmanöver wie echte Angriffe. Die beiden bilden ein System, das sich selbst trainiert und immer besser darin wird, zwei interdependente Fähigkeiten zu optimieren. Dieses System spielt also gegen sich selbst, indem es sich aufsplittet. Man sieht in diesem Beispiel die Verwandtschaft zum Theater, das ebenfalls mit Täuschungsmanövern arbeitet, eine Aufspaltung erzeugt und die Grenze zwischen echt und als-ob verwischt. Theater als zweiköpfiges System bestünde dann aus den Akteur:innen auf der Bühne als Generatoren, die Zuschauenden als Diskriminatoren, und beide sind Teil eines Systems, das gegen sich selbst spielt.

Es geht dabei nicht um eine einzelne Partie des Spiels – oder um eine einzelne Vorstellung eines Theaterstücks – sondern um Tausende und Hunderttausende von Partien, in welchen sich die Parameter des Spiels herausbilden und immer feiner werden. Eine einzelne Theatervorstellung hat in diesem evolutionären Spiel der Menschen gegen sich selbst kaum eine Bedeutung, das Theater als Gesamtspiel dagegen schon.

4.1 Primäres und sekundäres Spiel

Zum besseren Verständnis unterscheide ich im Folgenden zwischen einem primären und einem sekundären Spiel. Angenommen, vier Personen spielen ›Mensch ärgere dich nicht‹, dann ist dieses Spiel mitsamt seinen tradierten und verabredeten Regeln das primäre Spiel. Angenommen, eine Gruppe von Zuschauenden nimmt um die Spielenden herum Platz und beobachtet sie, dann haben wir die Voraussetzung für ein sekundäres Spiel. Dieses kommt aber erst wirklich in Gang, wenn die Zuschauenden innerlich einsteigen, womit gemeint ist, dass sie einen Einsatz wagen, ein Involvement, ein Attachment, eine Identifikation. Das kann

ein rein emotionaler Einsatz sein, indem sie einen bestimmten Spieler oder eine bestimmte Spielerin favorisieren, oder es kann ein materieller Einsatz sein, etwa wenn auf den Ausgang des Spiels gewettet wird. Genau wie im primären Spiel existieren im sekundären Spiel einige implizite und explizite Regeln, die sich allerdings von denen des primären Spiels unterscheiden. Zuschauende im Sport dürfen beispielsweise ihre Favoriten mit Rufen unterstützen, manchmal auch Ratschläge geben, er darf aufspringen, jubeln, weinen, fluchen, aber er darf nicht direkt in das Spiel eingreifen, ja, er darf das Spielfeld nicht einmal betreten. Die Teilnehmenden des sekundären Spiels dürfen in jedem Fall Wetten auf den Spielverlauf abschließen und die Konsequenzen dieser Wetten aushandeln, wodurch ihre Konsequenzhaftigkeit von sehr gering bis zu existenziell gehen kann. Der Einsatz kann unter Umständen extrem hoch sein, man kann sich mit Wetten buchstäblich um Haus und Hof bringen.

Gemeinsam sind die Werthaftigkeit des Spielverlaufs und das emotionale Attachment – sowohl Spielenden als auch Zuschauenden darf der Spielverlauf natürlich nicht egal sein, er muss eine hohe emotionale Bedeutung haben. Weiterhin gemeinsam ist das Interesse an einem variablen Spielverlauf, insbesondere einer Offenheit des Spielausgangs – es darf nicht von vornherein feststehen, wie das Spiel verlaufen wird und wie es ausgeht.

Relevant sind aber die Unterschiede. So haben zwar beide Spiele Regelsysteme, jedoch ist das Regelsystem der Zuschauenden so konzipiert, dass sie weniger Einfluss auf das primäre Spielgeschehen haben als die Spielenden selbst, was ich hier in Anlehnung an Dagmar Dörger als »Regeln der Reduktion« bezeichne (Dörger and Nickel 2008). Zwischen Spielenden und Zuschauenden befindet sich ein Sicherheitsabstand, im Fußball etwa eine Absperrung und einige Meter Sicherheitszone, damit die Zuschauenden keine Gegenstände aufs Spielfeld werfen. Beim Theater ist in der Regel die Bühne abgesetzt, sodass Zuschauende sie nicht betreten, und so weiter. Die Eingriffs- und Mitspielmöglichkeiten der Zuschauenden sind damit begrenzt. Neben den Regeln der Reduktion gibt es aber auch noch Regeln der Partizipation, also der Art, wie sich die Zuschauenden dennoch einbringen können. Im Theater haben sich diese Regeln der Partizipation immer wieder geändert: Während die Zuschauenden vom Literaturtheater in eine passive Rezeptionshaltung gebracht wurden, um die Aufführung so aufmerksam wie möglich zu verfolgen, wurden sie im 20. Jahrhundert im Versuch einer Demokratisierung der Theater immer wieder, mit wechselndem Erfolg, zur Partizipation aufgefordert. Heute existieren all diese Regeln der Partizipation und Reduktion nebeneinander, und in vielen Fällen müssen sie zu Beginn der Aufführung erst kommuniziert werden, weil es keine gültige Norm mehr gibt.

Der zweite relevante Unterschied zwischen primärem und sekundärem Spiel bezieht sich auf die Spieler:innenanstrengung, die beim primären Spiel höher ist als beim sekundären Spiel. Geschwitzt wird vornehmlich im primären Spiel, dort

ist der Einfluss auf das Spielgeschehen nicht reduziert, und entsprechend geht es hier ums Ganze. Die Selbstwirksamkeit ist beim primären Spiel tendenziell hoch, beim sekundären Spiel niedrig.

Deutliche Unterschiede finden sich schließlich auch beim Aspekt der Konsequenzhaftigkeit. Beim primären Spiel wird sie in der Regel gemindert, um die Spielhaftigkeit zu erhalten und eine gewisse Leichtigkeit herzustellen. In Kapitel 1 habe ich herausgearbeitet, dass diese Konsequenzreduzierung nicht immer gelingt und dass man schon gar nicht von einer Konsequenzlosigkeit sprechen kann. Dennoch gibt es eine Tendenz zur Konsequenzreduzierung. Beim sekundären Spiel gilt eher das Gegenteil; die Konsequenz soll gesteigert werden, um die Spannung zu erhöhen. Für die Zuschauenden besteht der Kitzel des Zuschauens gerade darin, dass sie das an und für sich ja bedeutungslose Spiel mit Bedeutung und Konsequenzhaftigkeit anreichern und überhöhen. Das Spiel hat für sie oft eine höhere emotionale Bedeutung als für die Spielenden selbst, in vielen Fällen, etwa bei Wetten, auch eine ökonomische Bedeutung. Damit kommt ein Moment der Wirklichkeit ins sekundäre Spiel hinein.



Abb. 10: Primäres und sekundäres Spiel

Die Interaktion von primärem Spiel und sekundärem Spiel ist das zentrale Merkmal von performativen Spielen. Man kann hierbei zwei Wirkungsrichtungen unterscheiden, eine zentrifugale, die vom inneren Kreis des primären Spiels in den äußeren Kreis des sekundären Spiels wirkt, und eine zentripetale, die entgegengesetzt von außen nach innen wirkt. Erst wenn beide vorhanden sind, kann man von einer Wechselwirkung sprechen, wie sie für performative Spiele konstitutiv ist.

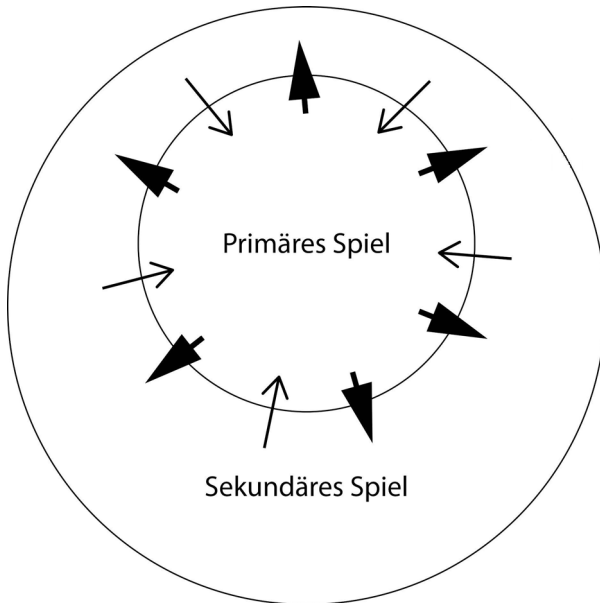


Abb. 11: Zentrifugale und zentripetale Wirkungen zwischen primärem und sekundärem Spiel

Normalerweise ist die zentripetale Wirkung deutlich schwächer als die zentrifugale Wirkung, aber sie muss vorhanden sein, damit Rückkoppelungsprozesse stattfinden können. Ein gutes Beispiel für eine zentrifugale Wirkung ist die bereits genannte Wette. Die Zuschauenden beobachten den Spielgang nicht nur, sondern machen Vorhersagen über dessen Ausgang und riskieren entsprechende Einsätze. Auf diese Weise wirkt das Spiel in den zweiten Kreis hinein, also in die Zuschauenden, die hier schon mehr sind als nur Zuschauende, weil sie sich auf ein Involvement eingelassen haben. Ein Beispiel für eine zentripetale Wirkung wäre dagegen, wenn die Buhrufe der Zuschauenden einen Schachspieler verunsichern und er die Partie ver-

liert. Dann wirkt der äußere Kreis auf den inneren Kreis zurück. Die zentripetalen Wirkungen können sehr schwach sein, etwa wenn wir ein Fußballspiel im Fernsehen anschauen. Die Zuschauerreaktionen haben hier keinen realen Einfluss auf das Spiel. Dass sie aber einen imaginären haben, zeigt sich, wenn wir vor dem Fernseher jubeln oder fluchen, als ob die Spielenden uns hören könnten. Mindestens diese imaginierte zentripetale Wirkung muss vorhanden sein, damit das Spiel ein performatives Spiel ist.

Durch die Konsequenzminderung im primären Spiel und die Konsequenzerhöhung im sekundären Spiel entsteht eine grundsätzliche Spannung, die dazu führt, dass die Zuschauenden mehr Risiko auf der Bühne sehen wollen als die Spielenden eingehen wollen. Dies manifestiert sich beispielsweise sehr deutlich im Zirkus, wo das Risiko, bzw. die Illusion des Risikos, das vielleicht wichtigste Element der Darstellung ist.

4.1.1 Backseat Gamer

Besonders deutlich wird diese Spannung zwischen Risikolust bei den Zuschauenden und Risiko bei den Spielenden beim Phänomen des ›Backseat Gamers‹, das bei Computerspiel und E-Sport zunehmend von sich reden gemacht hat. Backseat Gamer sind Personen, die Computerspiele nicht selbst spielen, sondern anderen dabei zusehen – und dies dann kommentieren. Das Phänomen ist natürlich nicht neu, wie schon ein kurzer Blick auf alle Arten von Fans zeigt, die das Kommentieren von Spielen zu einem wesentlichen Teil ihrer Kommunikation machen. Psychologisch bleibt das Phänomen aber das Gleiche: Aus sicherer Distanz wird innerlich mitgespielt, ohne die mit dem Spiel verbundenen Konsequenzen tragen zu müssen. Was sich vermutlich durch die digitalen Medien geändert hat, ist der Grad der Anonymität, das Fehlen von sozialer Kontrolle und das Fehlen von körperlicher Kopräsenz.

Abgeleitet ist der Begriff des Backseat Gamers von der Situation des Autofahrens, wo vom Rücksitz ständig Kommentare kommen, das Steuern des Wagens aber beim Fahren bleibt. Für den Fahrenen ist dies eine nervtötende Situation, denn der Backseat Gamer blickt ihm oder ihr über die Schulter und nimmt damit fast dieselbe Perspektive wie der Gamer selbst ein. Die daraus resultierende Verschmelzung von Zuschauenden und Spielenden führt zu einer Steigerung von Haltungen, die sowieso schon im Spannungsverhältnis zwischen primärem und sekundärem Spiel enthalten sind. Die Gamer-Community hat für die Rollen der Backseat Gamer eigene Begriffe entwickelt:

- *Passive Backseat Gamer* beschränken sich darauf, beim Spielen zuzusehen und ihre Kommentierung des Spiels auf unauffällige Art und Weise kundzutun. In einem Livestream fallen sie nicht auf, weil ihre Kommentare eher körpersprach-

lich sind, also etwa ein Kopfschütteln oder ein Lächeln, die sich digital nicht abbilden.

- *Informative Backseat Gamer* glauben aus irgendeinem Grund, dass sie den Auftrag haben, ihr Wissen in das Spiel einzubringen. Dabei handelt es sich häufig um Informationen und Fakten, welche mit dem aktuellen Spielgeschehen nichts zu tun haben. Sportreporter:innen sind gute Beispiele für Informative Backseat Gamer. Sie übermitteln Anekdoten, Statistiken, Verkaufszahlen oder einfach Klatsch über Spielende.
- *Besserwisser Backseat Gamer* sind eine Steigerung des Informative Backseat Gamers. Diese Art des Backseat Gamings tritt vor allem dann auf, wenn die Zuschauenden das Spiel früher einmal selbst gespielt haben und glauben, eine qualifizierte Insidermeinung zu vertreten. Diese Backseat Gamer sind anstrengend und gefürchtet bei Spielenden und Organisator:innen des Spiels, denn einerseits kommt es sehr häufig zu Spoilern, welche den Spielspaß trüben, andererseits schreckt der Besserwisser auch nicht vor Beleidigungen zurück.
- *Backseat Gamer als Troll* sind die Trickser unter den Backseat Gamern, indem sie den Eindruck vermitteln, Informative Backseat Gamer zu sein, in Wirklichkeit aber absichtlich falsche Informationen streuen. Sie missbrauchen sozusagen die Position des Informative Backseat Gamers und machen sich einen Spaß aus Fake-Informationen und deren Verbreitung.

Der springende Punkt hier ist, dass durch das Zusammenwirken von primärem und sekundärem Spiel eine Dynamik entsteht, die eine Regression in unreife Zustände bei den Zuschauenden begünstigt, weil sie selbst die Konsequenzen der beobachteten Handlungen nicht tragen müssen. Man kann die zentripetale Wirkung vermutlich auf den Nenner bringen, dass die Teilnehmenden des sekundären Spiels (die Zuschauenden) einen maximalen Einfluss auf das primäre Spiel wünschen und herbeifantasieren, bei einem gleichzeitig minimierten persönlichen Risiko. Das performative Spiel kommt diesem grundsätzlichen Bedürfnis weit entgegen und spielt damit.

4.1.2 Antäuschen

Performative Spiele enthalten ein hohes Maß an So-tun-als-Ob. Es werden nicht nur Strategien verfolgt, sondern es wird auch noch so getan, als ob man bestimmte Strategien verfolge, während man in Wirklichkeit einen anderen Plan hat, der genau auf dieser Täuschung basiert. Diese Täuschungsmanöver beziehen sich gleichzeitig auf die Mitspielenden und auf die Zuschauenden. Sie basieren darauf, dass man eine Erwartung aufbaut, sie dann in eine falsche Richtung lenkt und dadurch die Möglichkeit bekommt, selbst einen Schritt in Richtung auf das Spielziel hin zu machen. Bei Strategiespielen werden falsche Spuren beispielsweise gelegt, indem die Erwar-

tung aufgebaut wird, dass man defensiv spiele, um dann überraschend sehr offensiv vorzugehen. Bei Kartenspielen wie dem Poker besteht das Antäuschen darin, dass man die Mitspielenden durch Mienenspiel, emotionale Geräusche, »verräterische« Gesten in den Glauben bringt, sie hätten Informationen über das Blatt, die eigentlich geheim bleiben sollten, aber durch spontane Gesten und durch ihre überlegene Menschenkenntnis dechiffriert wurden. Kurz: Durch das Antäuschen entsteht eine performative Ebene des Spiels, ein Spiel mit den Erwartungen der Mitspielenden, das gleichzeitig mit den Erwartungen der Zuschauenden korrespondiert. Mit dem Antäuschen schleicht sich das performative Spiel in fast alle Spiele ein und ermöglicht das Erreichen eines höheren Levels: Wenn die Spielmechanik eigentlich ausgereizt ist, kann das antäuschende Spiel den Reiz des Spiels noch lange aufrechterhalten. Schauspielende sind in der Regel recht gut in dieser Disziplin, wie nicht anders zu erwarten, und die Technik des Antäuschens hat viel mit dem Theater gemeinsam.

4.2 Erwartungen

Durch das emotionale Involvement entstehen permanent Erwartungen in den Zuschauenden. Sie machen innerlich und oft unbewusst Vorhersagen über den Spielverlauf, und man kann sagen, dass die daraus resultierenden Erwartungen bestimmend sind für das Involvement der Zuschauenden. Je stärker das Involvement, desto stärker die Erwartungsproduktion. Zu Beginn des Spiels ist die Erwartung oft bereits hoch. Das gilt auch für das Theater. Johnstone schreibt, jedes Publikum sei zu Beginn der Aufführung in Erwartung eines Wunders (Johnstone 1998, 36), und ich teile seine Meinung. Es ist etwas ausgesprochen Gehobenes, Pures, Wunderbares im Raum, bevor die Aufführung losgeht, eine Hoffnung, die größer ist als alles, was wir als Theatermacher:innen jemals schaffen können. Sie ist einfach so da, ein Rohstoff, mit dem wir arbeiten können. Schauspielende spüren den Erwartungsaufbau des Publikums in ihren Körpern und genießen ihn irgendwie. Viele Schauspielende stehen vor ihrem Auftritt hinter dem Vorhang und »spüren das Publikum«. Sie spüren den Rhythmus der Erwartungen des Publikums, wie ein Surfer den Rhythmus des Ozeans spürt. Wenn es gelingt, können sie die Welle surfen; das Timing sitzt, die Modulation des Spiels verändert sich für genau dieses präsente Publikum.

Verpasst man den idealen Zeitpunkt, dann sinkt die Erwartung sehr schnell und die Wirkung verpufft oder ist eine völlig andere. Nach einer Weile baut sich die Erwartung wieder auf, sie strömt von selbst nach, die theatrale Situation sorgt dafür, dass dieser Rohstoff ständig nachwächst. Das eigentliche Material des Theaters sind daher nicht Schauspielerkörper, Kostüme, Bühnenbild oder Dialoge, sondern Erwartungen. Keine Erwartungen = kein Theater. Schauspielende oder Autor:innen, die keine Erwartungen hervorrufen, haben nichts, womit sie arbeiten können.

4.2.1 Kleine Typologie der Erwartungsmodellierung

Ich vermute, dass jeder und jede von uns in der Kindheit ein bestimmtes Muster im Umgang mit Erwartungen gelernt hat, und die folgende Typologie skizziert acht basale Strategien des Umgangs mit Erwartungen. Ein Theaterstück bedient sich in der Regel mehrerer solcher Erwartungsstrategien und Autor:innen, Performer:innen und Schauspieler:innen haben ein Autor, ein Performer, ein Tänzer, ein Schauspieler hat vermutlich ebenfalls mehrere dieser Strategien im Repertoire. Wie alle Typologien ist auch die folgende nicht ganz ernst zu nehmen. Sie soll illustrieren, wie unterschiedliche Strategien von Erwartungsmodellierung mit performativen Strategien verknüpft sind.

1. *Erwartungen einheizen – Die Animation:* Animator:innen wecken den Lebensgeist (Anima) in den Zuschauenden und steigern damit die Erwartungen. Oft ist dies ein körperlicher Prozess: Aufstehen, Klatschen, rhythmische Bewegungen und Rufen gehören dazu, ebenso laute Musik und eine gewisse Enthemmung. Animator:innen bedienen dabei eine sehr elementare Erwartung, nämlich die auf eine Intensität des Lebens und auf einen Genuss der eigenen Vitalität. »Wir sind nicht tot und möchten dies auch zeigen.« Das Leben ist ein Fest, und die Aufführung dient immer dem Vollzug dieses Festes. Inhalte spielen kaum eine Rolle und werden im Glutofen des Warm-ups eingeschmolzen. Das Einheizen von Erwartungen bedeutet für die Animator:innen wie für das Publikum, dass sie sich lebendig fühlen, eins mit sich selbst und mit der anwesenden Gemeinschaft. Manchmal werden unerfüllbare Erwartungen geweckt. Animator:innen müssen dann schnell verschwinden, bevor das Publikum auf Einlösung der Erwartungen drängt.
2. *Erwartungen ignorieren – Künstlergenies:* Das Genie schafft Kunst ganz aus sich selbst heraus und ignoriert Erwartungen. Meist ist es männlich. Es spürt, dass eine Aufführung so – und nur so! – stattfinden darf. Oft packt die Inspiration das Künstlergenie mit Haut und Haar und verursacht einen *Furor poeticus*, einen kreativen Wahnsinn und Schaffensrausch, in welchem alle Fragen verschwinden und ein direkter Kontakt zu einer höheren Wahrheit und Quelle entsteht, die keine Interaktion mit anderen Menschen benötigt und durch diese nur verschmutzt würde. Das Genie bringt das Werk unter Schmerzen, allein, zur Welt (nur mit der unerwähnten Hilfe von zwei bis drei Personen, die ihr Leben opfern, um die Entwürfe ins Reine zu schreiben, zum Einwohnermeldeamt zu gehen und die Miete zu bezahlen). Alle Erwartungen werden wütend abgewehrt mit Hinweis auf einen nicht hinterfragbaren Auftrag. Im Idealfall nimmt das Genie die Erwartungen seiner Umwelt und seines Publikums gar nicht erst wahr und errichtet eine Mauer, an welcher diese abprallen.

3. *Erwartungen bedienen – Entertainer:* Entertainer sind Expert:innen darin, die Erwartungen des Publikums zu kennen und in der jeweiligen Situation zu befriedigen. Sie sind grundsätzlich damit einverstanden, dass die Zuschauenden ein Recht haben, unterhalten und in ihren Erwartungen bestätigt zu werden, was ihnen unter seriösen Künstler:innen den schlechten Ruf eingebracht hat, *affirmativ* zu sein. Aber was ist eigentlich schlecht daran, affirmativ, also bestätigend, zu sein? Unsere Welt destabilisiert uns schon genug, da kann doch wenigstens die Kunst ein Ort sein, wo unsere Erwartungen und Hoffnungen erfüllt werden! Damit Entertainer die Erwartungen erfüllen können, müssen sie zu Virtuosen werden, denn das Publikum liebt Virtuosität. Es will einen Löwen durch einen Feuerreif springen sehen, es will eine Jungfrau schweben sehen, es will einen vierfachen Salto auf dem Hochseil beklatschen. Und Entertainer sollen gut aussehen. Singen sollten sie auch können. Und natürlich immer gute Laune haben. Mit einem Wort: Entertainer sind wie Sisyphos, jeden Abend wälzen sie den Fels der Publikumserwartungen einen Berg hinauf, um am nächsten Morgen festzustellen, dass er wieder unten im Tal liegt. Entertainer sind die verachteten Helden des Showbiz. Ihre Tragik liegt darin, dass niemand alle Erwartungen erfüllen kann, denn Erwartungen steigen exponentiell, wenn sie befriedigt werden.
4. *Erwartungen brechen – Postdramatische Performer:innen:* Postdramatische Performer:innen kennen die Erwartungen des Publikums, setzen aber alles daran, sie zu brechen, weil die Erschütterung des Weltbildes der Zuschauenden das Ziel ihrer Arbeit ist, wofür in der gewohnten Wahrnehmung zumindest ein kleiner Riss geschaffen werden muss. Es handelt sich um einen heiligen Akt der Erwartungsbrechung. Was in den Zuschauenden an Erwartungen entsteht, muss im Namen ihrer Emanzipation unbedingt enttäuscht werden. Muster dürfen nicht zu deutlich erkennbar sein und Sehgewohnheiten aus dem Theater, der bildenden Kunst, der Musik, dem Tanz müssen zerstört oder zumindest gestört werden. Die Performance entsteht erst aus dieser Irritation und Destabilisierung der Erwartung. Die Performer:innen kennen oder ahnen die Erwartungen des Publikums, agieren aber bewusst dagegen. Sie lernen (oft schon in den Kunsthochschulen), mit der Enttäuschung des Publikums zu leben und diese als eine Bestätigung ihrer Kunst zu verstehen.
5. *Erwartungen umleiten – Magier:innen:* Zauberer und Zauberinnen lenken die Erwartungen der Zuschauenden bewusst in eine falsche Richtung, um ihnen in einem Nebenraum der Aufmerksamkeit eine Überraschung vorzubereiten, während diese abgelenkt sind. Sie wissen genau, wie Aufmerksamkeit und Erwartungsbildung funktionieren und wie man sie manipuliert. Dafür bereiten sie ihre Tricks akribisch vor und trainieren sie sehr lange, denn ihre eigene Aufmerksamkeit muss von den Zuschauenden abgekoppelt sein, ohne dass diese es merken. Magier:innen können auf einen Gegenstand deuten, dabei aber in ih-

rer Jackentasche einen ganz anderen Gegenstand präparieren. Die Erwartungen des Publikums sind ganz selbstverständlich das Material, mit dem Magier:innen spielen. Sie gehen durch eine Tür hinaus und kommen am anderen Ende des Raumes wieder zum Vorschein. Sie setzen die physikalischen Gesetze außer Kraft und freuen sich an der Überraschung der Zuschauenden. Sie kennen die Mechanismen der Erwartungsbildung und haben gelernt, damit manipulativ zu spielen. Sie können dies genauso gut auf einem Kindergeburtstag tun wie bei einem Betrug in Millionenhöhe. Sie tun es, weil sie es können.

6. *Erwartungen spiegeln – Die Maske*: Masken haben keine Mimik, und gerade dadurch werden sie zu idealen Projektionsflächen für Erwartungen. Ganz besonders trifft dies natürlich auf Neutralmasken zu, aber auch Schauspielende lernen, ihr Gesicht so zu öffnen, dass der Zuschauenden sich selbst darin sieht. Voraussetzung dafür ist eine gewisse Selbstlosigkeit: Je mehr die Schauspielenden sich selbst aus ihrem Gesicht zurücknehmen können, desto mehr wird es zu einer Einladung an die Zuschauenden, dieses Gesicht zu bewohnen. Masken können deswegen weinen, ohne Tränen zu vergießen, lachen, ohne den Mund zu bewegen, Angst haben, ohne die Augen aufzureißen und so weiter. Sie funktionieren als Leinwand für Zuschauererwartungen. Im Spiegel sehen die Zuschauenden also sich selbst, unverfälscht von irgendwelchen Manipulationen der Bühnenkünstler:innen. Dieser Umgang mit Publikumserwartungen führt über eine Zen-artige Selbstentleerung und ist ein langer Weg.
7. *Erwartungen um die Ohren schlagen – Clowns*: Clowns besaufen sich an Erwartungen, ohne sich im Geringsten um deren Erfüllung und Befriedigung zu kümmern. Sie erwachen, sobald ein gewisses Maß an Aufmerksamkeit auf sie gerichtet ist, und werden sofort von dieser abhängig, weshalb sie alles tun werden, um diese Aufmerksamkeit nicht zu verlieren – alles, außer die Erwartungen zu bedienen. Sie nehmen die Aufmerksamkeit als Geisel und machen damit, was sie wollen. Sobald die Zuschauenden nicht mehr wegschauen können, werden Clowns zu Alleinherrscher:innen, die sich an keine Regeln mehr halten. Sie schlagen den Zuschauenden ihre eigenen Erwartungen rechts und links um die Ohren, sie zweckentfremden ihre Aufmerksamkeit in einem Akt von Größenwahn und Selbstermächtigung und lassen den Zuschauenden als einzigen Ausweg das Lachen. Sie müssen gute Miene zum bösen Spiel machen. Und seltsamerweise scheint dieser rebellische Umgang mit Erwartung befreiend und gesund zu wirken. Nach der Begegnung mit Clowns sind die Zuschauenden selbst besser in der Lage, sich gegen fremde und eigene Erwartungen zu wehren.
8. *Erwartungen verknoten – Kabarettist:innen*: Kabarettist:innen führen Erwartungen in kunstvollen Schlaufen auf sich selbst zurück, indem sie deren Voraussetzungen entlarven. Da sind sie ganz nah an der Philosophie, die immer wieder die Grundlagen des Denkens ausputzt. Scheinbar vom gesunden Menschenverstand geleitet, erzeugen Kabarettist:innen die Erwartung eines harmlosen

Spaziergangs, der aber dann seltsam im Kreis herumführt, die eigenen Anfänge kreuzt und sich selbst von hinten betrachtet. Kabarettist:innen kennen die Erwartungen des Publikums, insbesondere die Erwartung, dass die Welt irgendwie logisch und möglicherweise sogar gerecht sein sollte. Diese Erwartung ziehen sie wie einen Ochsen am Nasenring durch die Manege, erzeugen eine alternative Logik und bringen den Ochsen damit zum Stolpern. Kabarettist:innen sind Kinder der Aufklärung mit unterschwelligem Heilserwartungen, die sie sowohl verspotten als auch zelebrieren. Im Gegensatz zu Magier:innen verfügen sie nicht nur über Menschenkenntnis, sondern auch über Einfühlung und einen gewissen Optimismus, dass die Menschen im Prinzip fähig sind, ihre Erwartungen selbst zu erfüllen, wenn sie deren Voraussetzungen verstehen.

4.2.2 Erwartungen im primären und sekundären Spiel

Erwartungen verbinden also sekundäres und primäres Spiel, indem die Zuschauererwartungen auf die Spielenden zurückwirken. Ich hatte im obigen Abschnitt darauf hingewiesen, dass die Zuschauenden tendenziell die Erwartung haben, dass die Spielenden ein hohes Risiko eingehen mögen, während sie selbst gleichzeitig möglichst in Sicherheit sind. Der Einfluss von Erwartungen geht aber noch viel weiter: Durch sie strömt permanent Imagination und damit Unbewusstes in das Spiel. Die Erwartungen erzeugen einen zweiten Film, der im Hintergrund abläuft und mit unseren Hoffnungen und Ängsten verbunden ist. Je näher das Spiel seinem Ziel kommt, desto höher ist in der Regel diese tiefenpsychologische Komponente und desto wilder werden unsere Vorhersagen: Wird mein Mitspieler oder meine Mitspielerin genau diesen einen Zug machen, den ich befürchte oder den ich erhoffe? Diese gegenseitig abhängigen Erwartungen verraten viel über unsere emotionalen Grunderwartungen.

Erwartungen laufen nicht immer durch das Großhirn. Psycholog:innen unterscheiden zwischen Makroerwartungen und Mikroerwartungen. Makroerwartungen sind halbwegs rationale Abwägungen von Wahrscheinlichkeiten, Mikroerwartungen dagegen sind sehr schnell und automatisch. Sie beziehen sich nicht auf längere Vorhersagen, sondern darauf, was die Mitspielenden im nächsten Moment tun werden. Das können mikroskopisch kleine Vorhersagen sein, etwa darüber, wohin sich ein Spielender in der nächsten Millisekunde bewegen wird. Diese Mikroerwartungen laufen im Gegensatz zu den Makroerwartungen automatisch ab, das heißt, das Gehirn produziert diese Erwartungen ohne unseren Willen, einfach, weil es für Vorhersagen im Lauf der Evolution optimiert wurde (Clark 2016).

Man muss sich die Erwartungssituation zwischen zwei Akteuren (A und B) daher doppelt verknüpft vorstellen, einmal über Mikro- und einmal über Makroerwartungen, wobei die fortschreitende Zeit die Erwartungen permanent wieder auflöst, indem sie diese entweder bestätigt oder widerlegt. So entstehen zwei ständige Strö-

me von Erwartungen, die miteinander verkoppelt sind. Auf beiden Ebenen fließen unbewusste Anteile, Fantasien, Imaginationen und verdrängte Teile mit ein.

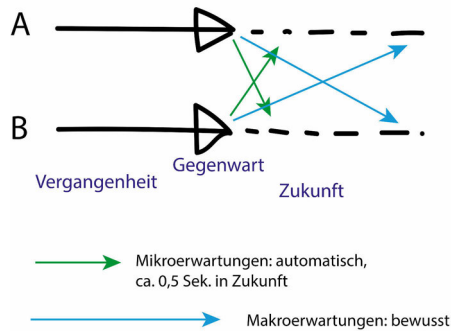


Abb. 12: Mikro- und Makroerwartungen

Jedes performative Spiel generiert daher Mikro- und Makroerwartungen, um diese dann zu erfüllen oder zu brechen. Das Spiel auf der Bühne als primäres Spiel dient dazu, im Publikumsraum Erwartungen aufzubauen, und das ist verbunden mit einem Versprechen, diese Erwartungen zu erfüllen oder zumindest nicht zu ignorieren. Die Bühne wird dadurch zu einem Ort gesteigerter und verpflichtender Erwartungen, denn in der Zuschauererwartung ist etwas enthalten, das mehr oder weniger geduldig auf die Erfüllung eines Versprechens wartet, als bestünde eine Vereinbarung oder sogar ein Vertrag. Im Moment, in welchem ein Darsteller oder eine Darstellerin die Bühne betritt, erklärt er oder sie sich einverstanden mit diesem Vertrag. Er oder sie hat »zu liefern«, darf aber auch mit der Erwartung spielen, sie dehnen, verändern, quetschen, stauchen und sogar brechen. Das Publikum sucht im Theater nicht die exakte Erfüllung seiner Erwartung, sondern erwartet auch den Widerstand gegen diese Erwartung, das Überraschende, Eigenständige, Eigensinnige. Es wäre paradoxerweise geradezu enttäuscht, wenn seine Erwartungen einfach erfüllt würden. Der springende Punkt für die Schauspielenden sind die Mikroerwartungen, denn sie umfassen unmittelbar das Bewegen und Sprechen, die Mimik, die Gestik usw. Der springende Punkt für Autor:innen ist das Spiel mit den Makroerwartungen, also der Aufbau einer narrativen Spannung. Das Theater insgesamt ist der Resonanzraum für die daraus resultierenden Spannungen.

4.2.3 Erwartung und Storytelling

In gewisser Weise besteht daher jede Aufführung in einem Öffnen und Schließen von Erwartungsbögen. Das gilt besonders für das Storytelling, das ja im klassischen Theater mit der Aufführung zusammenfällt, indem die Aufführung genau eine einzige Geschichte erzählt. Deutlicher hat sich dieses Prinzip im Film erhalten, wo das Storytelling immer weiterentwickelt wird (während es im Theater mit snobistischer Geste als altmodisch verworfen wird). Jan Pinkava, Regisseur, Animator und Drehbuchautor (Ratatouille), skizziert den Aufbau einer Story als einerseits einer linearen Sequenz von Szenen. Andererseits als ein Gewebe von Erwartungen, die in der Seele der Zuschauenden entstehen und die durch den ›Payoff‹, die Auszahlung, erfüllt werden sollten:

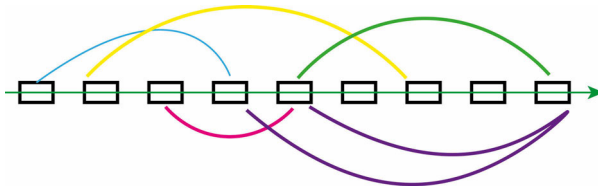


Abb. 13: Storytelling als Architektur von Erwartungsbögen
(Pinkava 2022)

Der Begriff ›Payoff‹ stammt eigentlich aus der Finanzbranche und verweist darauf, dass die Zuschauenden in irgendeiner Weise ›investieren‹ und daraus Erwartungen ableiten. Sobald die Zuschauenden investiert haben, besteht der Trick der Storyteller darin, den Gewinn fast auszuzahlen, um dann noch weiteren Einsatz zu fordern, um noch größeren Gewinn zu erwarten usw. Die Zuschauenden erleben also einen Verlauf, in welchem es Zeitpunkte gibt, an denen ihre Erwartungen beinahe erfüllt werden, enttäuscht und schließlich, in der Regel, erfüllt werden. Dieses Einsteigen, Investieren, Involviertsein, das Herausbilden von emotional gefüllten Erwartungen ist der Kern dessen, was wir als Spannungsaufbau erleben und was offenbar sehr befriedigend ist.

4.2.4 Der Circle of Expectations

Johnstone führt in seinem Buch »Impro for Storytellers« den Begriff »Circle of Expectations« ein (Johnstone 1999, 79). Er bezeichnet die Gesamtheit der Erwartun-

gen, die zu einem bestimmten Zeitpunkt einer Interaktion bestehen¹. Der Circle of Expectations besteht nicht aus benennbarem, explizitem Wissen, aber wir können dennoch sehr genau sagen, ob eine Äußerung innerhalb des Kreises lag oder außerhalb, sobald sie gemacht ist. Wir haben dafür ein sehr deutliches Sensorium in Form von Überraschung, Verwirrung oder Verstörung, wenn etwas außerhalb des Circle of Expectation liegt, und in Form von Bestätigung oder Langeweile, wenn etwas innerhalb liegt. Weiterhin haben wir ein Gespür für die Schwere der Erwartung zu einem bestimmten Zeitpunkt der Interaktion. Ein Gespräch kann über weite Strecken nur kleine Erwartungen aufbauen (Small Talk), dann aber wieder Momente haben, wo die Erwartungen sich auftürmen. Die Spannung steigt, ebenso wie die Anspannung. Mindestens ein Interaktionspartner spürt die Last einer gewaltigen Erwartung, denn der nächste Zug wird für den Fortgang der Interaktion entscheidend sein. Man kann ein Gespräch als eine Abfolge von Zügen darstellen, und jeder Zug baut einen Circle of Expectations auf:

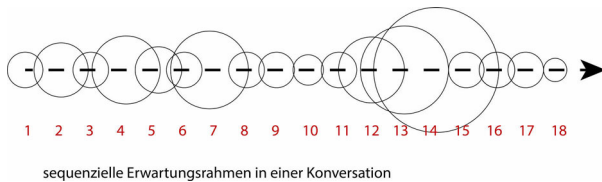


Abb. 14: Ständiger Wandel des Circle of Expectations

Der Circle of Expectations bezieht sich sowohl auf Mikroerwartungen als auch auf Makroerwartungen und er enthält neben offensichtlichen Vorhersagen große Mengen von unbewussten Fantasien.

4.3 Die Kunst der Aufspaltung

Noch einmal: Was ist also das Spezifische des Theaters als performatives Spiel? Wozu hat sich unsere Spezies ein Spiel ausgedacht, das zu einem zweiten Spiel, dem des Zuschauens, führt? Wozu spalten wir uns immer wieder in eine Gruppe von

¹ Später verwendete er die Formulierung »Circle of Possibilities«, offenbar um dem Missverständnis vorzubeugen, die Improvisierenden sollten sich den Erwartungen des Publikums unterwerfen. Doch damit geht ein wichtiger Aspekt des Konzepts verloren, weshalb ich hier die ursprüngliche Begriffsbildung verwende.

Performer:innen und eine Gruppe von Zuschauer:innen auf, um Handlungen zu simulieren? Gibt es ein Spielziel jenseits des offensichtlichen Ziels, zu unterhalten, Geschichten zu erzählen und verschiedene Ebenen von Bedeutung zu erzeugen, ein Ziel, das in der Performativität selbst liegt, also im Betrachten von Artgenoss:innen auf eine bestimmte Weise und in einem bestimmten Kontext?

Als zentrale Praxis wird zunehmend die Praxis der Aufspaltung deutlich:

Wie im vorigen Kapitel herausgearbeitet, sind Schauspielende Expert:innen in der Aufspaltung des eigenen Selbst in Ich, Spielende/r, Figur. Dem entspricht eine Aufspaltung der Zuschauenden. Zusätzlich habe ich in diesem Kapitel eine noch fundamentalere Aufspaltung untersucht, nämlich die in eine Gruppe von Performenden und eine Gruppe von Zuschauenden. Wie die Pole einer Batterie produziert diese Aufspaltung eine besondere Energie, nämlich die Energie der Erwartungen. Diese reichen von Mikroerwartungen, die sich nur auf den nächsten Moment beziehen, zu Makroerwartungen, die den gesamten Verlauf der Aufführung und der Story umfassen. Zwei Punkte scheinen mir entscheidend zu sein: Erstens führt das Aufbrechen der Alltagswirklichkeit in ihre Bestandteile Wirklichkeit/Spiel/Fiktion zu einer Vervollständigung der Wahrnehmung, die auch starke imaginative Anteile zulässt, das Unbewusste einlädt und einen Zugang zu einer kindlich-ganzheitlichen Weltvorstellung ermöglicht. Weil alle unsere Zugänge zur Welt einmal spielerisch waren, sind sie auch nur im Spielerischen vollständig.

Zweitens erzeugt die Aufspaltung in eine Gruppe von Akteur:innen und eine Gruppe von Zuschauenden eine unsymmetrische Erwartung: Die Zuschauenden erwarten aus ihrer sicheren Position heraus ein gesteigertes Risiko auf der Bühne. Dies kann ein gefährlicher Akt im Zirkus sein, der die Akrobat:innen ins Risiko bringt, oder ein Theaterstück, in welchem die Figuren in fiktives Risiko geschickt werden. Ohne dieses Risiko wäre das Zuschauen sinnlos. Würde Rotkäppchen auf dem Weg bleiben, gäbe es kein Märchen.

Die Betrachtung von Artgenossen in gefährlichen Situationen scheint auf Menschen einen großen Reiz zu haben. Sie betrachten sich selbst in Lagen, in die sie nicht kommen möchten und die nur in der dreifachen Rahmung als Wirklichkeit/Spiel/Fiktion überhaupt genießbar sind. Das gesamte Spiel Theater führt dazu, dass die Akteur:innen (Generatoren) sich darin überbieten, immer neue riskante Lagen zu erfinden, die bei den Zuschauenden (Diskriminatoren) eine sehr spezifische Angstlust erzeugen, ein verbotenes Prickeln.

5 Dunkle Spiele des Theaters

Die Vorstellung, Spielen sei eine harmlose oder gar ›unschuldige‹ Tätigkeit wurde in den vorigen Kapiteln bereits immer wieder infrage gestellt. Das vorige Kapitel hat diese Befragung noch vertieft, indem es die Bühne als Ort des erwarteten Risikos beschreibt. Auf allen drei Ebenen des Theaters erwarten die Zuschauenden ein sich steigendes Risiko, während für die meisten Menschen eine Bühne schon per se etwas Gefährliches ist (Wirklichkeit), sollen sie dort auch noch etwas Riskantes performen (Spiel) oder sich als Figur in eine gefährliche Geschichte verwickeln (Fiktion). Man kann daher fragen, ob eine dunkle Seite des Spiels nicht sogar der heimliche Kern des performativen Spiels und des Theaterspiels ist. Während ich dies schreibe, findet in der Ukraine gerade ein Krieg statt, und das Spielen erscheint als eine unmögliche Reaktion auf die Wirklichkeit. Das trifft aber nur dann zu, wenn man einen Spielbegriff wählt, der das Spiel eben auf seine Harmlosigkeit reduziert. Ich selbst habe lange an der Harmlosigkeit des Improvisationstheaters gelitten, bevor mir klar wurde, dass der dahinterliegende Spielbegriff oberflächlich, verharmlosend und idealisierend ist. Spiel wird hier gleichgesetzt mit fröhlichem Zeitvertreib. Spiel ist aber älter, vielschichtiger und dunkler als diese modernen Zuschreibungen. Insbesondere die Kunstform Theater hat allgemein ein inniges Verhältnis zu den düsteren, unbeherrschbaren Seiten des Spiels und ist daher zwingend darauf angewiesen, einen erweiterten Spielbegriff zu haben. Darum soll es im folgenden Kapitel gehen.

Ein Phänomen, das die ganze Kontroverse wie in einem Brennglas vergrößert, ist die Spielsucht. Sie ist natürlich in erster Linie ein Problem der Betroffenen, aber sie ist gleichzeitig ein theoretisches Problem, weil in der Spielsucht genau das verloren geht, was Spiel laut den klassischen Definitionen ausmacht: die Freiwilligkeit, die Eingegrenztheit und die Konsequenzverminderung. Statt Freiwilligkeit entwickelt sich ein zwanghafter Wunsch, statt Eingegrenztheit verliert der Betroffene die Kontrolle über Spielanlässe und das Ausmaß der im Spiel verbrachten Zeit, und statt Konsequenzlosigkeit gefährdet der Spielsüchtige seine Arbeit, seine Beziehungen, seinen ökonomischen Status und seine Gesundheit. Spielsucht ist in gewisser Weise also das Gegenteil von Spiel. Aber wie ist das möglich, da doch Spielsüchtige auf der Oberfläche genau dasselbe tun wie Spielende? Kann es sein, dass ein identisches

Verhalten eine so unterschiedliche Qualität annimmt? Aus der Suchtforschung weiß man ziemlich genau, was Spieler süchtig macht: Sie wissen im Prinzip, dass Spielautomaten und Glücksspiel nicht manipulierbar sind, aber sie verfallen einem magischen Denken, bei welchem sie eine Fantasie von Selbstwirksamkeit aufbauen, eine Art Allmachtsfantasie, die gegen jede vernünftige Argumentation immun ist. Spielsüchtige verfallen der Imagination, dass sie gegen das System gewinnen können, die englische Sprache kennt dafür die treffende Wendung »to game the system«. Diese Weigerung, die eigene Ohnmacht gegenüber dem Zufall oder dem Spielsystem zu akzeptieren, führt zu einem ständigen Versuch, die eigene Selbstwirksamkeit zu beweisen, indem zufällige Ergebnisse als Wirkung des eigenen Handelns umgedeutet werden. In gewisser Weise weigert sich unser Gehirn, Zufall zu begreifen, und baut stattdessen Konstruktionen von Kausalität auf, die durchaus abstrus werden können, aber ein inneres Bedürfnis befriedigen.

Es dürfte wohl so sein, dass unser Gehirn regelrecht süchtig nach Mustererkennung ist, und zwar in einem ganz buchstäblichen, biochemischen Sinn süchtig: Sobald wir ein Muster erkennen, wird Dopamin freigesetzt, ein Belohnungsstoff, der zu Gefühlen von Glück, Euphorie und Zufriedenheit führt. Dopamin ist der wichtigste Stoff des internen Belohnungssystems. Umgekehrt gilt, dass wir unter Einfluss von Dopamin mehr Muster erkennen, leider auch da, wo keine Muster sind, und wiederum begleitet von einem Gefühl von Euphorie und Glück, sodass Menschen in diesem Zustand nur schwer zu kritischem Denken fähig sind. Man hat beispielsweise festgestellt, dass Dopamin die Anfälligkeit für Verschwörungstheorien steigert. Zufälligkeit und die Abwesenheit von Mustern sind für unser Gehirn dagegen eine unangenehme Sache, sie erzeugen Dysphorie und einen Hunger nach Mustern. In vereinfachender Weise kann man sagen, der Bindestoff zwischen Spiel und Wirklichkeit ist das Dopamin.

Angeblich gibt es Spielautomaten, deren Suchtpotenzial bei 100 Prozent liegt, das heißt, jeder, der damit eine Zeit lang spielt, wird besessen von diesem Spiel und verliert die Kontrolle darüber. Dies ist ein interessanter und erschreckender Gedanke. Was wäre, wenn wir ein Spiel erfinden, das der Realität das Wasser abgräbt und bei dem wir einfach nicht aufhören können, es zu spielen? Was, wenn wir es schon erfunden haben?

5.1 Warum tun wir uns das an?

Das Theater wirft in diesem Kontext spezifische Fragen auf, besonders deutlich beim Phänomen der Tragödie: Die Frage, warum wir uns das Leiden und Sterben von Artgenoss:innen in der Tragödie anschauen, ist schwerer zu beantworten als die Frage nach der Komödie, die Lachen, Spott und Leichtigkeit in Gesellschaften bringt. Man darf nicht vergessen, dass die Menschen freiwillig ins Theater gehen –

niemand zwingt sie dazu, wenn man von einem gewissen sozialen Druck einmal absieht. Aristoteles findet auf die Frage, warum wir uns Darstellungen des Negativen anschauen wollen, eine einfache Erklärung, nämlich den menschlichen Drang zum Lernen:

»Denn von Dingen, die wir in der Wirklichkeit nur ungerne erblicken, sehen wir mit Freude möglichst getreue Abbildungen, z.B. Darstellungen von äußerst unansehnlichen Tieren und von Leichen. Ursache hiervon ist folgendes: Das Lernen bereitet nicht nur den Philosophen größtes Vergnügen, sondern in ähnlicher Weise auch den übrigen Menschen (diese haben freilich nur wenig Anteil daran).« (Aristoteles, ca. 335 v. Chr., 4)

In der Tragödie sieht Aristoteles daher vor allem ein Lernmittel, durch welches wichtige Lektionen über die Gewalt des Schicksals, die angebrachte Furcht vor den Göttern und das Mitleid mit anderen Menschen erlernt werden können und sollen. Da Menschen einen natürlichen Drang zur Erkenntnis haben, gehen sie in die Tragödie. Die schöne Annahme, Menschen würden durch das Beobachten von gespielter Elend oder gespielter Ungerechtigkeit etwas lernen, wurde in der Aufklärung wieder aufgegriffen. Sie ist idealistisch und progressiv, aber man muss leider zugeben, dass sie durch die Erfahrung eher nicht gedeckt wird. In Kapitel 3 habe ich versucht, die Idee, dass Schauspielende und/oder Zuschauende durch das Theater etwas lernen und sich bessern, als humanistischen Mythos zu entlarven.

Ebenfalls bereits in der Antike formulierte Platon eine Gegenposition, die im Betrachten von Elend auf der Bühne keine den Menschen verbessernde Wirkung sieht, sondern im Gegenteil davon überzeugt ist, dass dadurch menschliche Schwächen und Unzulänglichkeiten gesteigert werden. Platon sieht dafür einen zwingenden Grund, nämlich die Basierung des Schauspiels auf Nachahmung. Er lässt Sokrates argumentieren, dass das Prinzip der Nachahmung regelhaft dazu führe, dass das Gute im Menschen in den Hintergrund tritt:

»Der ungeduldig sich gebärdende Teil der Seele liefert nun bekanntlich Stoff zu vieler und mancherlei Nachahmung; dagegen die verständig überlegende und ruhige Sinnesart ist, weil sie sich immer gleichbleibt, weder leicht nachzuahmen noch durch Nachahmung leicht begreiflich, besonders für einen Volkshaufen und für eine bunte Menschenversammlung in Theatern; denn es wäre die Nachbildung eines ihnen ganz fremden Seelenzustandes. [...] Nun hat doch offenbar der für die Nachahmungspoesie geschickte Dichter zu einer solchen verständig ruhigen Gemütsart keine ursprünglich angeborene Anlagen, und seine Kunstgeschicklichkeit kann gar nicht das Ziel haben, derselben zu gefallen, wofern er den Beifall bei der großen Mehrzahl davontragen will; vielmehr hat er nur Anlagen für die zu kläglich und ungeduldiger Gebärdung und zu vielfacher Änderung aufgelegte Sinnesart, weil diese leicht nachzuahmen ist.« (Plato 1940, 382)

Das, was leicht nachzuahmen ist, ist also nicht das Eigentliche und Wertvolle des Menschen. Eine Kunst, die auf Nachahmung basiert, muss den Menschen daher notwendigerweise trivialisieren. Die Menschen gehen demnach nicht ins Theater, um etwas Neues zu lernen, sondern um etwas zu sehen, das sie leicht verstehen können – und das ist immer das ihnen schon Bekannte, das leicht nachzuahmen ist. Das Erhabene dagegen ist für das Theater nicht geeignet, weil es langweilt und nicht verstanden wird. In Platons Vision eines idealen, auf Vernunft gegründeten Staates, hat das Theater daher keinen Platz. Dasselbe gilt für das Spiel: Da es auf Freiwilligkeit basiert, so die Annahme, kann es nur dem Vergnügen dienen, denn was sonst sollte unsere Motivation sein, uns auf ein emotional negativ besetztes Ereignis einzulassen?

Mehr oder weniger ziehen sich die unterschiedlichen Bewertungen des theatralen Spiels durch die Jahrhunderte, die einen behaupten, dass theatrale Darstellung das Beste im Menschen zum Vorschein bringt, andere behaupten genau das Gegenteil. In der Moderne taucht aber ein neues Motiv auf, das den Menschen nicht mehr in einem Kampf zwischen den Mächten des Guten und des Bösen versteht, sondern die inneren Konflikte in den Mittelpunkt stellt. Das Zeitalter der Psychologie bringt auch eine künstlerische Moderne hervor, die das Problematische im Menschen selbst, in seiner Psyche und ihren Widersprüchen lokalisiert.

5.2 Die Entdeckung des Dark Play

Während Schiller dem Spielen noch eine zentrale Bedeutung in der Menschwerdung bescheinigt, suchen die Romantiker bereits andere, schattenhaftigere Erfahrungen, lassen sich in Träume gleiten und kommen mit Dingen zurück, die sie selbst nicht verstehen und auch nicht verstehen müssen. Denn sie überlassen sich der Traumwelt mit einer Hingabe, die quasireligiös ist und auch die Grenze zum Tod, zur Selbstauflösung, nicht scheut. Die Vernunft erscheint nun bereits abgelebt und tot, eine Gegnerin des Lebens mit seinem vielschichtigen Untergrund. Das Selbst kann sich nicht begreifen, es benötigt daher Umwege und Psychotechniken, auch solche, die es in Gefahr bringen. Ein Selbst ist so selbstverständlich, dass es sich selbst nicht verstehen kann, nur Erfahrungen am Rand und außerhalb des Selbst ermöglichen, dass wir dieses verstehen oder wenigstens erleben können.

5.2.1 Nietzsches dunkler Spielbegriff

Nietzsche war schon im 19. Jahrhundert aufgefallen, dass Spiel auch eine dunkle, destruktive Seite hat. Er fand im kindlichen Spiel eine Aktivität, die dem künstlerischen Schaffen innerlich verwandt war, und er sah dabei eine Gleichzeitigkeit von

Unschuld und Amoralität am Werk, welche er als Ausgangspunkt der Kunst, insbesondere der Tragödie, identifizierte.

»Ein Werden und Vergehen, ein Bauen und Zerstören, ohne jede moralische Zurechnung, in ewig gleicher Unschuld, hat in dieser Welt allein das Spiel des Künstlers und des Kindes. Und so, wie das Kind und der Künstler spielt, spielt das ewig lebendige Feuer, baut auf und zerstört, in Unschuld – und dieses Spiel spielt der Aeon mit sich.« (Nietzsche 1980, 830)

Nietzsche verweist auf die Figur eines spielenden Weltkindes, das mit seiner gleichgültigen und gleichzeitig kreativen Haltung die Welt als ein ästhetisches Phänomen rechtfertigt. Dabei meint er nicht, dass das Spiel die Welt verschönert, sondern dass überhaupt eine Formwerdung stattfindet, die einen inneren Bezug zur Welt ermöglicht. Aus diesem Bezug kann der Mensch über eine pessimistische Verurteilung der Welt hinauswachsen und zu einem »ästhetischen Menschen« (Nietzsche 1980, 831) werden. Das Spiel trägt in sich sowohl aufbauende als auch zerstörende Momente, es kippt also nicht ins Destruktive oder wird irgendwie korrumpiert, sondern trägt ein zerstörendes Momentum von Anfang an in sich.

Im ästhetischen Spiel – zu dem er insbesondere das Theater und die Tragödie zählt – geschieht etwas Seltsames: Die Spielenden sind nicht nur Subjekte des Spiels, sondern auch dessen Objekte, das heißt, das Spiel beginnt mit ihnen zu spielen, sie werden zum Teil eines umfassenden Spiels des Daseins. Im ästhetischen Spiel verdreifacht sich der Mensch, er wird »zugleich Dichter, Schauspieler und Zuschauer« (Nietzsche 1980, 48).

Es gibt also einen gedachten Ort des Spiels, an welchem Kinderspiel und ästhetisches Spiel, Unschuld und Moral, Objektivität und Subjektivität des Menschen in eins fallen, ihre Gegensätze sich auflösen, und an diesem Ort verdreifacht sich der ästhetisch Spielende.

Die Verwandtschaft zum Drei-Welten-Modell fällt auf und ist kein Zufall, denn auch Nietzsche hatte natürlich Schiller gelesen. Was an dieser Stelle hervorgehoben werden soll, ist seine Beobachtung, dass insbesondere das kreative Spiel keine harmlose Sache sei, sondern in sich eine dunkle, zerstörerische Seite habe, die von der konstruktiven, kreativen Seite nicht zu trennen sei.

5.2.2 Freud jenseits des Lustprinzips

Sigmund Freud war kulturell sehr interessiert, ging oft ins Theater, und viele seiner Deutungen leitet er aus dem Theater ab, beispielsweise den Ödipuskomplex. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts war er überzeugt, mit dem Lustprinzip ein universelles, biologisch begründetes, psychologisches Motiv gefunden zu haben. Er stieß aber gerade beim Theater auf einen Widerspruch dazu: Warum gehen Menschen frei-

willig ins Theater und setzen sich dabei regelmäßig einer negativen Erfahrung aus? Warum tun sie sich das an? Das Phänomen Theater war nicht kompatibel mit Freuds Lustprinzip, also der grundsätzlichen Orientierung an Lust und Befriedigung, die er aus seiner biologistischen Sicht der Triebe abgeleitet hatte. Im Gegensatz zu Tieren schien Menschen verblüffend oft auch negative Erfahrungen aufzusuchen und irgendwie davon zu profitieren. Besonders deutlich werde dies in düsteren Genres wie der Tragödie und dem damals sehr populären Schauerroman (heute als Horrorfilm, Splatterfilm, Zombiefilm usw. genauso beliebt und verstörend wie damals). In seinem 1905 verfassten, aber erst posthum 1942 veröffentlichten Essay »Psychopathische Personen auf der Bühne« (Freud 1942) beschäftigt er sich mit der Frage, warum wir gern negative Figuren auf der Bühne sehen. Seine Überlegungen erscheinen mir heute noch wertvoll, weil sie zeigen, dass die Identifikation mit Figuren und damit der imaginative Einstieg in das Theaterspiel voller Widersprüche ist, die sich nur psychologisch erklären lassen. Warum investieren die Zuschauenden emotional in eine negative Figur? Widerspricht dies nicht dem Lustprinzip?

Freud beginnt mit dem einfachen Fall, nämlich einer Identifikation des Zuschauenden mit einem großartigen Helden, die er als die typische Fantasie eines (männlichen) Zuschauers enttarnt, der im realen Leben zur Normalität und Durchschnittlichkeit verdammt ist:

»Der Zuschauer erlebt zu wenig, er fühlt sich als ›Miserò, dem nichts Großes passieren kann‹, er hat seinen Ehrgeiz, als Ich im Mittelpunkt des Weltgetriebes zu stehen, längst dämpfen, besser verschieben müssen, er will fühlen, wirken, alles so gestalten, wie er möchte, kurz Held sein, und die Dichter-Schauspieler ermöglichen ihm das, indem sie ihm die Identifizierung mit einem Helden gestatten.« (Freud 1942, 306)

Aus dieser Position heraus entwickelt der Zuschauer Größenfantasien, und das Schauspiel wäre damit eine solche kollektiv erlebte Größenfantasie des kleinen Mannes. Der Genuss des Zuschauens entsteht dabei durch die garantierte körperliche Unversehrtheit, gepaart mit dem Erleben der Außergewöhnlichkeit und Erwähltheit. Der Zuschauer erlebt die positive Seite des Heldentums, muss die dazugehörigen Leiden aber nicht am eigenen Leib erfahren.

»Sie ersparen ihm auch etwas dabei, denn der Zuschauer weiß wohl, daß solches Betätigen seiner Person im Heldentum nicht ohne Schmerzen, Leiden und schwere Befürchtungen, die fast den Genuß aufheben, möglich ist; er weiß auch, daß er nur ein Leben hat und vielleicht in einem solchen Kampf gegen die Widerstände erliegen wird. Daher hat sein Genuß die Illusion zur Voraussetzung, das heißt die Milderung des Leidens durch die Sicherheit, daß es erstens ein anderer ist, der dort auf der Bühne handelt und leidet, und zweitens doch nur ein Spiel, aus dem seiner persönlichen Sicherheit kein Schaden erwachsen kann.« (Freud 1942, 306)

Für Freud ist klar, dass diese Art der Identifikation im Theater regressiv ist und den Autonomiebestrebungen des Individuums eher entgegenläuft, als diese zu unterstützen. Er spricht ihr jegliche emanzipatorische Wirkung ab und postuliert stattdessen eine eskapistische Wirkung.

»Unter solchen Umständen darf er [der Zuschauer] sich als ›Großen‹ genießen, unterdrückten Regungen wie dem Freiheitsbedürfnis in religiöser, politischer, sozialer und sexueller Hinsicht ungescheut nachgeben und sich in den einzelnen großen Szenen des dargestellten Lebens nach allen Richtungen austoben.« (Freud 1942, 306)

Dem Zuschauenden bietet sich die unwiderstehliche Möglichkeit, eine regressive Haltung mit einer eingebildeten progressiven Haltung verbinden zu können, die Position des Helden auf dem Sofa. Er kann sich als groß erleben – also als erwachsen – und gleichzeitig in einer kindlichen Position verharren, also ohne Verantwortung bleiben. Freud verbindet daher keine emanzipatorischen Hoffnungen mit der Position des Zuschauenden. Statt die eigenen Umstände in Richtung auf Freiheit, Autonomie, Selbstbestimmung zu erweitern, fantasiert sich der Zuschauer für eine kurze Zeit in eine machtvolle Position und verharrt gleichzeitig in seiner Unselbstständigkeit.

Warum wir Psychopathen auf der Bühne sehen wollen

Etwas komplexer stellt sich die Sache bei ambivalenten Protagonist:innen dar, die nicht einfach idealisierte Heldenfiguren sind. Deshalb widmet sich Freud in der zweiten Hälfte seines Essays dem »modernen« Drama (für Freud das Drama ab Shakespeare), wo Helden auch damals schon nicht mehr ungebrochen auftraten, sondern auch negative Seiten hatten. Er skizziert hier die Figur eines zögerlichen, scheiternden, neurotischen Helden, als dessen Prototypen er Hamlet sieht. Warum also identifiziert sich der moderne Zuschauende mit Hamlet, obwohl dieser sicher nicht irgendwelchen Größenfantasien entspricht? Unter alltägliche Bedingungen, so Freud, würden sie wohl eher »nach dem Arzt rufen und die Figur für bühnenunfähig halten« (Freud 1942, 308) und in vielen Fällen, so Freud, misslingt daher die Aufführung psychopathischer Persönlichkeiten. Statt uns zu identifizieren, lehnen wir die Figur ab. Im modernen Drama balanciert die Hauptfigur daher gleichsam auf einem Zaun zwischen gesund und pathologisch, einen Konflikt in sich tragend. Sie muss gleichzeitig zur Identifikation einladen und Distanzierung ermöglichen. Damit die Distanzierung nicht zu einfach ist, darf die Psychopathologie der Figur niemals explizit benannt werden, und sie muss sich langsam aus der Normalität heraus entwickeln:

»Der Hamlet zeichnet sich durch drei Charaktere aus, die für unsere Frage wichtig scheinen. 1. Daß der Held nicht psychopathisch ist, sondern es in der uns beschäftigenden Handlung erst wird. 2. Daß die verdrängte Regung zu jenen gehört, die bei uns allen in gleicher Weise verdrängt ist, deren Verdrängung zu den Grundlagen unserer persönlichen Entwicklung gehört, während die Situation gerade an dieser Verdrängung rüttelt. Durch diese beiden Bedingungen wird es uns leicht, uns im Helden wiederzufinden; wir sind desselben Konflikts fähig wie er, denn »wer unter gewissen Umständen seinen Verstand nicht verliert, hat keinen zu verlieren«. 3. Aber es scheint als Bedingung der Kunstform, daß die zum Bewußtsein ringende Regung, so sicher sie kenntlich ist, so wenig mit deutlichem Namen genannt wird, so daß sich der Vorgang im Hörer wieder mit abgewandter Aufmerksamkeit vollzieht und er von Gefühlen ergriffen wird, anstatt sich Rechenschaft zu geben. Dadurch wird gewiß ein Stück des Widerstandes erspart, wie man es in der analytischen Arbeit sieht, wo die Abkömmlinge des Verdrängten infolge des geringeren Widerstandes zum Bewußtsein kommen, das sich dem Verdrängten selbst versagt. Ist doch der Konflikt im Hamlet so sehr versteckt, daß ich ihn erst erraten mußte.« (Freud 1942, 308)

Die Wahrheit des Unbewussten muss verschlüsselt ausgesprochen werden, sodass es die Zensur des Bewusstseins unterläuft, und in der Verschlüsselung liegt die Kunst. Der Konflikt von Hamlet, seine eigentliche Triebdynamik, muss unbenannt bleiben, sie muss aber unter der Schwelle des Bewusstseins rumoren. Die Ungeheuer bewegen sich unter einer Eisfläche, sie sind als Schatten und Vibrationen spürbar, dürfen aber niemals deutlich hervortreten. Nur unter diesen Umständen hält Freud die Identifikation mit einem neurotischen Helden für möglich und lustvoll. In diesem Schweben zwischen Andeutung und Konkretion vermutet Freud eine Wirkung, die der Psychoanalyse nahekommt. Dieser Schluss macht natürlich nur dann Sinn, wenn man die Zuschauenden selbst als psychisch krank versteht – und in der Tat ist dies auch Freuds Ansatz.

»Bedingung des Genusses ist hier, daß der Zuschauer auch ein Neurotiker sei. Denn nur ihm wird die Freilegung und gewissermaßen bewußte Anerkennung der verdrängten Regung Lust bereiten können anstatt bloß Abneigung [...].« (Freud 1942, 308)

Dass im modernen Drama neurotische Helden auftauchen, erlaubt Freud demnach auch eine Diagnose der Moderne und des unter der Oberfläche der Kultur schlummernden Unbehagens. Die spezifischen Bedingungen, unter denen solche zeittypischen Erkrankungen auf der Bühne zeigbar werden, sind also wiederum einer Analyse wert. Entscheidend ist die Kunst, das Pathologische zu zeigen und gleichzeitig nicht zu zeigen:

»Denn der kranke Neurotiker ist für uns ein Mensch, in dessen Konflikt wir keine Einsicht gewinnen können, wenn er ihn fertig mitbringt. Umgekehrt, wenn wir diesen Konflikt kennen, vergessen wir, daß er ein Kranker ist, so wie er bei Kenntnis desselben aufhört, selbst krank zu sein. Aufgabe des Dichters wäre es, uns in dieselbe Krankheit zu versetzen, was am besten geschieht, wenn wir die Entwicklung mit ihm mitmachen.« (Freud 1942, 308)

Aber auch hier ist das Theater nicht wirklich emanzipatorisch, für Freud bleibt der einzige Weg zur Gewinnung eines reifen Ich die Psychoanalyse, auch wenn er das Reenactment im Theater in eine Nähe zum memorierenden Erzählen in der Psychoanalyse bringt. Die Identifikation mit der pathologischen Hauptfigur (Hamlet) dient ebenso wie die Identifikation mit der Heldenfigur nicht der Bewusstmachung von unbewussten Fantasien, sondern der fortdauernden Verdrängung von bewusstem Material.

»Besonders wird dies dort notwendig sein, wo die Verdrängung nicht bereits bei uns besteht, also erst hergestellt werden muß, was einen Schritt in der Verwendung der Neurose auf der Bühne über Hamlet hinaus darstellt.« (Freud 1942, 308)

Der moderne Neurotiker betrachtet also den Neurotiker auf der Bühne nicht, um sich selbst zu erkennen, sondern um die bedrohliche Selbsterkenntnis noch tiefer in das Verdrängte hinabzustoßen.

Während das naive Heldenepos also auf ziemlich einfache Weise eine unbewusste Größenfantasie inszeniert und damit per se genussvoll ist, spielt das moderne Drama laut Freud eine unangenehme psychische Konstellation durch, wobei es aber in den Zuschauenden nicht deren gesunde Anteile aktiviert, sondern ihre neurotischen Anteile, um deren Konflikte noch weiter ins Unbewusste zu drängen. Weder das eine noch das andere trägt zur Entwicklung des Ich bei. Der entscheidende Schritt der Psychoanalyse, nämlich das Deuten der unbewussten Fantasien und das Benennen der zugrunde liegenden Triebdynamik, wird im Theater nicht vollzogen (und wäre, ehrlich gesagt, vermutlich auch das Ende des Theaters). Freud gelangt damit zu einer skeptischen Haltung gegenüber der Wirkung des Theaters. Es dient mehr einer ungesunden aktiven Verdrängung als einer Durcharbeitung von Konflikten, und diese Verdrängung ist lustvoll, weil sie die Arbeit des Bewusstmachens erspart.

Das Unheimliche

Während und nach dem Ersten Weltkrieg sah Freud sich wiederum genötigt, seine Theorie des Lustprinzips um eine dunkle Komponente zu erweitern. Zu offensichtlich war, dass Menschen sich auf destruktivste Abenteuer einließen, geradezu selbstzerstörerisch agierten. Wieder unternahm Freud einen Ausflug in Literatur

und Kultur, um diesem Phänomen auf den Grund zu gehen. 1919 veröffentlichte er seinen Aufsatz »Das Unheimliche« (Freud 2018), in welchem er sich ausführlich Gedanken darüber macht, unter welchen Umständen wir in der Wirklichkeit und in der Fiktion bestimmte Personen, Situationen und Objekte als unheimlich erleben (Freud 1919). Das Besondere an diesem Aufsatz ist, dass Freud hier das Ästhetische mit dem Psychologischen verbindet, womit er eine bis heute andauernde Diskussion über das Schreckliche, das Hässliche und das Groteske in der Kunst anregte. Der Schauerroman, mit dem er sich im Speziellen auseinandersetzte, stand im deutlichen Gegensatz zu immer noch vorherrschenden klassizistischen Vorstellungen von Kunst als Ort des Erhabenen und Schönen.

Freud identifizierte zwei Quellen des Unheimlichen, eine anthropologische und eine individuelle. Auf anthropologischer Ebene habe der Mensch animistische Weltbilder voller böser Dämonen und Geister gerade erst verlassen und sei immer in Angst und Unsicherheit, dass diese ihn wieder beherrschen könnten. Daher ist das Unheimliche zu verstehen als diese Angst vor einem Rückfall in magisches Denken, das kulturell und kognitiv gerade erst mühsam überwunden wurde. Auf individueller Ebene dagegen entsteht das Gefühl des Unheimlichen dort, wo Verdrängtes wiederzukehren droht, wobei er als Beispiel ausführlich auf die Novelle »Der Sandmann« von E.T.A. Hoffmann eingeht, und hier speziell auf die Angst des Protagonisten Nathaniel, der »Sandmann« aus den Kindergeschichten könne ihm die Augen ausreißen. Freud interpretiert dies als verdrängte Kastrationsangst, die in leicht veränderter Form an die Oberfläche drängt. Analog dazu könne man das Gefühl des Unheimlichen immer entweder auf der anthropologischen oder der biografischen Ebene der verdrängten Fantasien einer Deutung zuführen. Der immense Einfluss dieser These liegt darin, dass Freud hier neben dem Traum eine weitere Sphäre öffnet, in welcher sich das Unbewusste manifestiert – eine Sphäre, die eine gewisse Nähe zum Künstlerischen hat: Indem Künstler:innen sich dem Unheimlichen nähern, lassen sie die Kräfte des Unbewussten unter der Oberfläche rumoren. Das Unheimliche ist für viele Künstler:innen daher ein zweiter, leichter zu beschreitender Weg ins Unbewusste als der Traum.

Wenn verdrängte Fantasien der heimliche (oder unheimliche) Kern von Tragödie und Schauerroman sind, erklärt sich auch ihre Neigung zu Zerstörung, Desintegration, Gewalt und Sexualität. Das dunkle Spiel Theater ist dann ein Spiel mit den Grenzen, die diese anti-sozialen Triebe einhegen. Wichtig ist, dass dieses Spiel immer die Möglichkeit eines Rückzugs beinhaltet, wenn die Dinge zu gefährlich werden. Das Rütteln an den verschlossenen Türen hat immer etwas Unerntes, Pubertäres, das die Möglichkeit offenlässt, so zu tun, als sei alles nicht so gemeint gewesen, wenn die strafende Instanz doch einmal einschreiten sollte.

Der Wiederholungszwang

Ganz ähnlich wie das Unheimliche ist auch der Wiederholungszwang etwas, was dem ursprünglich angenommenen Lustprinzip widerspricht und für Freud daher ein theoretisches Problem darstellte. Im Wiederholungszwang finden sich Menschen in dem Zwang wieder, Dinge zu tun, die ganz offensichtlich sinnlos und selbstzerstörerisch sind (etwa: Selbstverletzung, Hochrisikoverhalten, Verharren in destruktiven Beziehungen usw.). Würden wir dem Lustprinzip folgen, dann käme all dies eigentlich nicht vor. In seiner Schrift »Jenseits des Lustprinzips« (Freud 1920), die ein Jahr nach dem Aufsatz über das Unheimliche erschien, setzte Freud sich mit diesem Widerspruch auseinander, was langfristig zu seiner Annahme des Todestriebes führte – als Antagonist des Lustprinzips.

Wer unter einem Wiederholungszwang leidet, kann dafür in der Regel keine Absicht formulieren, die hinter dem Verhalten steckt. Es scheint den Betroffenen selbst unsinnig und lächerlich, aber sie können nicht damit aufhören. Warum? Weil das Wiederholen, so Freud, der inneren Angstabwehr dient. Es geht dabei nicht, wie bei der Dynamik des Unheimlichen, um das Rumoren von Trieben unter der Oberfläche des Ich, sondern um einen Konflikt zwischen Ich und Über-Ich. Der Wiederholungszwang entsteht aus Angst vor den strafenden Repressionen des Über-Ich und wird zu einer ritualisierten, präventiven Abwehr der befürchteten (und als berechtigt angenommenen) Strafen des Über-Ich als Instanz der gesellschaftlichen und religiösen Repression. In gewisser Weise kann man sagen, wir tun seltsame Dinge, um schlimmere Konsequenzen abzuwehren, wir tanzen, um die Dürre zu beenden, wir vermeiden Masturbation, um nicht in die Hölle zu fahren, wir treten nicht auf Bodenfugen, um nicht vom Blitz getroffen zu werden, und so weiter. Wiederholungszwang ist damit eine Art Spiel gegen das Über-Ich (oder, je nach Weltbild, gegen die Götter), bei dem die Spielzüge dazu dienen, die Autorität zu beschwichtigen.

Zwänge können viele, auch sehr abstruse, Formen annehmen, sie haben Ritualcharakter und sie dienen der Angstabwehr. Wenn die entsprechende Zwangshandlung nicht ausgeführt wird, drängen die Ängste an die Oberfläche und drohen, das Ich zu überfordern. Freud hatte bereits 1907 in seinem Essay »Zwangshandlungen und Religionsübungen« (Freud 1982) auf diese funktionale Verwandtschaft von Zwangsneurose, Ritual und Religion hingewiesen, die auch eine öffentliche Funktion ist. Zwänge sind keine klug durchdachten Symbolisierungen, aber sie enthalten ein gewisses Maß an Kreativität gerade deswegen, weil sie vollkommen willkürlich sind. Jedes Verhalten kann damit zum Zwang werden, wenn es wiederholbar ist. Im zwanghaften Reenactment liegt damit auch kein Genuss, im Gegenteil, meist wird es sogar als wirkungsvoller empfunden, wenn ein gewisses Leiden damit verbunden ist. Durch Selbstverletzung glaubt das Ich, der Strafe zu entgehen. Man kann also sagen, Wiederholungszwänge und Rituale sind zwar für das Individuum nicht lustvoll, sie verhindern aber ein Aufsteigen der Angst und damit eines extrem unlustvollen Impulses. Auf diese Weise kann die Zwangsneu-

rose zur Erklärung von unangenehmen Ritualen und eben auch von Tragödien und Märtyrerinszenierungen herangezogen werden.

Angstlust

Aus dem Spiel mit dem Über-Ich entstehen also seltsame Formen der Lust, die eigentlich dem Lustprinzip widersprechen, aber unabweisbar eine Rolle spielen, nicht nur in psychiatrischen Krankheitsbildern, sondern auch im Spiel. Alle Kinder kennen beispielsweise das Spiel ›Fugen-Vermeiden‹. Es geht dabei darum, eine gepflasterte oder gemusterte Fläche zu überqueren, ohne auf die Fugen zwischen den Steinen zu treten oder das Muster zu stören. In der Regel wird es alleine gespielt. Es ist ein Solospiel gegen ein Muster, gegen eine höhere Gewalt, und es entsteht eine Spielwelt, in der es darum geht, Fehler zu vermeiden. In dieser Grundkonstellation steckt ein Kick der Angstlust, und diese kann imaginär gesteigert werden. Ein Kind kann beispielsweise fantasieren, dass beim Berühren der Fugen die Eltern sterben werden und damit eine beträchtliche Spielspannung erzeugen. Imaginativ muss das Kind dafür eine Gegenmacht erfinden, gegen die es spielen kann: Götter, Dämonen, Teufel, strafende Instanzen, die ein Fehlverhalten bestrafen und immense Macht besitzen. Das Kind spielt also unbewusst mit einem dunklen Gegner, den es nur durch Regelbefolgung gnädig stimmen kann. Gespielt wird also gegen eine fantasierte höhere Macht.

Diese Art von Spielen erfordert neue Begriffe und Konzepte.

5.2.3 Spiele der Erwachsenen: Eric Berne

Vierzig Jahre nach Freud beschäftigte sich ein anderer Psychiater mit der Frage, warum wir aus destruktiven, psychischen und sozialen Dynamiken nicht einfach aussteigen, sondern oft in ihnen gefangen bleiben. Eric Berne entwarf in den 60er und 70er Jahren eine Spieltheorie, die irgendwo zwischen Verhaltenstherapie, Systemtheorie und Theatertheorie liegt und die durch seine Bücher »Games People Play« (Berne 1964) und »What Do You Say After You Say Hello« (Berne 1975) auch eine große Öffentlichkeit erreichten.¹ Darin analysiert Berne menschliche Begegnungen und Beziehungen vor dem Hintergrund der Transaktionsanalyse, einer von ihm ins Leben gerufenen vereinfachten Form der Psychoanalyse, die sich auf Interaktionen zwischen Menschen konzentriert und diese, analog zu wirtschaftlichen Interaktionen, als Transaktionen versteht. Gemeint sind damit psychische Tauschgeschäfte: Alle Beteiligten geben etwas und empfangen etwas – und dies gilt auch für solche Transaktionen, die von außen betrachtet sehr unfair wirken, etwa im Zusammenleben mit einem Alkoholiker oder einer Alkoholikerin. Um die

1 Tatsächlich wurde »Games People Play« sogar zu einem Broadway Musical verarbeitet, nachdem es sich überraschend als Bestseller entpuppt hatte.

Stabilität solcher Beziehungen zu verstehen, muss man die zugrunde liegenden Tauschgeschäfte analysieren, das heißt beispielsweise fragen, was die co-abhängige Ehefrau von diesem Arrangement hat. Die Transaktionen können dabei auf drei unterschiedlichen Ebenen der Persönlichkeit stattfinden, nämlich dem Über-Ich, dem Erwachsenen-Ich und dem Kinder-Ich.

Als Spiele bezeichnet Berne stabile Verhaltenssequenzen, bei denen alle Teilnehmenden mehr oder weniger bewusst ihre Spielziele verfolgen und ihre Transaktionen tätigen. Viele Spiele basieren auf inneren Regeln, die noch aus der Kindheit stammen und nur schwer bewusst nachzuvollziehen sind. Die von ihm beschriebenen Spiele sind allesamt destruktiv und entsprechen dem, was ich weiter unten in Anlehnung an Richard Schechner als »Dark Play« näher ausführen werde: Die Automatismen und unterschiedlichen Spielziele der drei psychischen Instanzen führen zu verdeckten komplementären Transaktionen, die an der Oberfläche irrational aussehen, weil unter der Oberfläche kindliche Bedürfnisse und Ansprüche des Über-Ich ausbalanciert werden. Die Analyse zeigt dann, dass diese Spiele nur stabil sein können, weil alle Betroffenen ein zweites, nicht sichtbares Spiel spielen, wenn sozusagen unter dem Tisch ein anderes Spiel stattfindet als auf dem Tisch.

Ein Beispiel ist das Spiel ›Tolpatsch‹: Dabei verhält sich eine Person immerzu ungeschickt und zerbricht wertvolle Dinge. Der Spieler kaschiert diese Aktionen als Unfälle und fängt sofort an, zu weinen und sich selbst zu bestrafen. Sein Gegenüber muss nicht nur den Verlust der Vase oder eines anderen kostbaren Gegenstandes hinnehmen, sondern muss den Spieler auch noch trösten. Auf diese Weise kann der Tolpatsch sowohl unterschwellige Aggressionen ausleben als auch Streicheleinheiten bekommen – und obendrein kann er sich selbst noch als moralisch einwandfrei vor seinem eigenen Über-Ich präsentieren. Ein solcher Profit auf mehreren Ebenen bedeutet natürlich, dass das Spiel über lange Zeit aufrechterhalten bleibt. Berne analysiert für jedes derartige Tauschgeschäft die beteiligten Instanzen (also Über-Ich, Erwachsenen-Ich und Kind-Ich) und die Währung, in welcher die Auszahlung stattfindet (zum Beispiel das ungestrafte Ausleben von Aggression oder das Getröstetwerden). Er unterscheidet zum Beispiel zwischen Lebensspielen, Ehespielen, therapeutischen und sexuellen Spielen.

Warum aber organisieren Menschen ihre Transaktionen überhaupt in Spielen? Laut Berne bedeutet dies für alle Beteiligten in erster Linie Bequemlichkeit und Vorhersehbarkeit – ein großer Gewinn, für den Menschen offenbar viele Opfer bringen. Lieber verharren sie in einer eigentlich unerträglichen, aber bekannten Situation, als sich aus den automatisierten Spielregeln herauszuarbeiten.

In den entsprechenden Spielen gibt es laut Berne immer eine oder mehrere Währungen, welche die Tauschgeschäfte überhaupt erst möglich machen. Erst diese Währungen ermöglichen das Aushandeln eines Einsatzes und das Ermitteln des Spielergebnisses. In den von Berne beschriebenen destruktiven Games bezahlen die Spielenden allerdings nicht in derselben Währung, sondern in un-

terschiedlichen Währungen, das heißt zum Beispiel: Der eine zahlt in Erotik und erhält dafür Sicherheit, der andere zahlt in Sicherheit und erhält dafür Erotik. Die Gleichwertigkeit der Tauschwaren ist damit immer subjektiv. Der Wert einer zwischenmenschlichen Tauschware ist also schwankend; er kann vor allem durch Bedürfnisse in die Höhe steigen, beziehungsweise in die Höhe getrieben werden – beispielsweise wenn ein Partner lange keinen Sex gehabt hat –, aber auch durch Umstände – etwa wenn beide Partner allein auf einer Insel wären. Dieser Zusatz ist wichtig, denn er bestimmt das Spiel: Während die Spielpartner grundsätzlich übereinkommen, dem anderen zu geben, was er oder sie will (sonst würde kein Spiel zustande kommen), versuchen sie gleichzeitig, das für sie beste Tauschverhältnis herzustellen. Und damit wird das Spiel dramatisch. Ein Beispiel: Ein Mann gibt einer Frau finanzielle Sicherheit im Tausch gegen Anhimmelei. Er kann jetzt versuchen, den Wert seiner Tauschware in die Höhe zu treiben, indem er beispielsweise seine eigene Beförderung sabotiert, um der Frau klarzumachen, wie schwierig es heutzutage ist, gut zu verdienen. Die Frau kann umgekehrt den Wert ihrer Idealisierung hochtreiben, indem sie aufhört, den Mann zu loben, also die Währung verknappt, bis dieser bereit ist, dafür sehr viel finanzielle Sicherheit zu bieten usw. Wie man sieht, kommt hier ein psychologisches und gleichzeitig dramatisches Spiel in Gang, dessen Einsätze ständig erhöht werden müssen, weil der Wert der Währung manipuliert werden kann.

Spiele starten laut Berne aus einem Zustand der Homöostase heraus, also einem stabilen Gleichgewicht von Geben und Nehmen, in welchem die Währungen akzeptiert werden. Durch die ständige Wiederholung der Muster entstehen allerdings auch aus kleinen Abweichungen immer stärkere Ungleichgewichte, die das Spiel nach und nach instabil machen, die Tauschbeziehungen werden asymmetrisch, können aber nicht gelöst werden, sodass sie permanent zu einem Verlustgeschäft für beide führen, das diese durch Mehr-Desselben zu lösen versuchen. Eine Eskalation ist unausweichlich, die Spiele führen in Krankheit, Aggression, Destruktivität.

Seltsam und beunruhigend ist, dass Bernes düstere Spielen auf eine perfide Art unterhaltsam sind. Nicht von ungefähr wurden seine Bücher Bestseller. Das Lakonische, Humorige in der Beschreibung der destruktiven Spiele bildet einen unwiderstehlichen Reiz und deutet auf die unerträgliche Unterhaltsamkeit der darin geschilderten Spiele, die alles Mögliche sind, nur nicht harmlos. Das Spiel, das unter dem Tisch gespielt wird, ist performativ verblüffend stark.

5.2.4 Destruktive Überbietungswettkämpfe

Ein anthropologisches Beispiel für ein potenziell destruktives soziales Spiel, auf das Huizinga verweist, ist der Potlatch, ein Fest, das von indigenen Stämmen im Nordwesten Amerikas praktiziert wird und in welchem der rituelle Austausch von Geschenken im Mittelpunkt steht. Huizinga kannte es über die Arbeiten des Ethno-

logen Marcel Mauss und seine Schrift »Essai sur le don«, die 1923 erschienen war (Mauss 1990). Ein Potlatch ist dort beschrieben als ein Fest der Verschwendung und der Großzügigkeit, bei welchem sich die Anführer mit Gaben beschenken, ja, gegenseitig überbieten, um einerseits ihr soziales Ansehen zu steigern und um andererseits ihre Ahnen zu ehren. Ein Anführer konnte seine gesellschaftliche und rituelle Stellung verbessern und eine große Ehre erringen, indem er viele Gaben verteilte. Es liegt nahe, den Potlatch als ein ritualisiertes Wettkampfspiel zu verstehen, wie Huizinga es getan hat.

Gleichzeitig bemerkte er, dass der Potlatch durchaus auch destruktive Züge in sich trug – und dass er dem Kriterium der Konsequenzlosigkeit geradezu diametral entgegenstand: Manche Anführer trieben sich und ihren Stamm in den Ruin, um ihren Status zu mehren. Oft wurden, um noch mehr Aufsehen zu erregen, die Reichtümer einfach öffentlich zerstört, statt sie weiterzugeben. Besonders destruktiv wurde der Potlatch offensichtlich aber erst, nachdem die indigenen Kulturen mit europäischen Waren in Berührung kamen. Die Lage eskalierte so sehr, dass er im 18. Jahrhundert verboten wurde.

Solche Überbietungswettkämpfe waren zumindest in den Augen der Europäer weitgehend irrational, und gleichzeitig lag in dieser Rebellion gegen das Zweckrationale der Moderne eine gewisse Faszination. Es gehe, wie der Schriftsteller Georges Bataille bemerkte, darum, »durch Zerstörungen und prächtige Gaben eine Seele zu offenbaren, die über den Sorgen der Nützlichkeit steht.« (Bataille 2014, 84). So betrachtet ist das Unproduktive, Irrationale, Verschwenderische und Destruktive des Überbietungsspiels keineswegs eine Degeneration eines eigentlich konstruktiven Spieles, sondern zutiefst in dessen Strukturen eingeschrieben. Im Inneren des Spiels liegt eine Rebellion gegen das Zweckrationale verborgen, das jederzeit ausbrechen kann. Huizinga zitiert den Soziologen René Maunier mit einer Beschreibung eines absurden Überbietungswettkampfes in Ägypten als ein weiteres Beispiel, wie sehr die Vernunft dabei auf der Strecke bleiben kann:

»Zwei ägyptische Zigeuner [sic!] hatten einen Streit. Um ihn zu schlichten, gingen sie dazu über, im Beisein des feierlich zusammengerufenen Stammes erst jeder seine eigenen Schafe zu töten und danach alle Banknoten, die sie besaßen, zu verbrennen. Zum Schlusse sah der eine, dass er unterliegen würde, und verkaufte daraufhin seine sechs Esel, um mit dem Kaufpreis doch Sieger zu bleiben. Als er nach Haus kam, um die Esel zu holen, widersetzte sich seine Frau dem Verkauf, worauf er sie erstach.« (Huizinga 1991, 65)

Warum und wann werden Spiele destruktiv? Gibt es eine Art Kipppunkt? Welches sind die Ursachen dahinter? Huizinga versuchte, darauf eine Antwort zu geben, und berührte dabei auch die Tatsache, dass es eine politische Dimension des Spiels und Spielens gibt, ja dass man sogar Politik als eine Art Spiel sehen könne. In seiner

Rektoratsrede an der Universität Leiden von 1933 analysiert Huizinga den dunklen Spielcharakter des Politischen und postuliert die Ursache für das Umkippen von Spielen in Destruktivität darin, dass sie für politische Interessen instrumentalisiert werden.

»Hat nicht die Absichtlichkeit, mit der es Nutzzwecken dienstbar gemacht wird, es zum falschen Spiele gemacht? Denn das Spiel ist nur echt, so weit es interesse-los ist, so weit es sein [sic!] Zweck in sich selber hat. Die halb freiwillige Betörung, in welcher der moderne Politiker Spiel und Nutzen mischt, ruft ein soziales Monster auf, das Verderben in sich trägt.« (Huizinga 2014, 45)

Huizinga hat hier nicht so sehr die Instrumentalisierung durch bestimmte politische Akteur:innen im Sinn, sondern die generelle Nutzenorientierung der Moderne, die das – an sich gute – Spiel in etwas Bösartiges, Monströses, Verderben bringendes verwandelt. Als Beispiel führt er das 1933 bereits deutlich erkennbare totalitäre System der Sowjetunion an, das »russische Experiment«, in welchem er ein düsteres Spiel mit Leistungsschauen sieht. Man kann Huizingas Überlegungen als Grundfigur eines wertkonservativen Spielbegriffs verstehen: Das Spiel ist an sich gut, lediglich durch missbräuchliche Verwendung von außen wird es zu etwas Negativem – ab einem gewissen Punkt kann es dann keiner mehr kontrollieren.

5.2.5 Korruption von Spielen: Roger Caillois

Roger Caillois verfolgte einen analogen Ansatz, indem er annahm, Spiele seien zwar grundsätzlich gut, sie könnten aber »korrumpiert« werden. Er widmete ein ganzes Kapitel seines Buches »Les jeux et les hommes« (Caillois 1960) der Korruption von Spielen: Wenn das Spiel aufhöre, frei, abgegrenzt, konsequenzlos, unproduktiv, geregelt oder fiktiv zu sein, dann sei es korrumpiert. Korruption im Spiel zeige sich darin, dass Spielende nicht richtig zwischen Spiel und Nichtspiel unterscheiden können. Die Aufrechterhaltung dieser Unterscheidung war Caillois äußerst wichtig: Betrüger und Profis zerstören das Spiel, indem sie diese Grenze aufheben, und die daraus resultierende Korruption des Spiels führt dann seiner Meinung nach zu Entfremdung, Aberglauben, Gewalt, Alkoholismus und Drogen. Trotz der genauen Beobachtung manövriert sich Caillois dabei allerdings in eine argumentative Sackgasse, denn nach seiner Auffassung ist korruptes Spiel eigentlich gar kein Spiel mehr, er hat es definitorisch ausgegrenzt. Diese Grenze erscheint aber kaum aufrechtzuhalten: Schon das Spielen um Geld bedeutet eigentlich Korruption des Spiels im Sinne von Caillois. Was ist aber mit Belohnungen für den Gewinner oder die Gewinnerin? Was ist mit der schieren Tatsache, dass es Gewinnende gibt und diese in irgendeiner Form von ihrem Sieg profitieren?

Die Idee der Korruption von Spielen dient eher der Fiktion eines unschuldigen Spiels als einer realistischen Beschreibung des Spielens, denn sie schließt sehr viele Spielformen aus, um das Spiel weiter zu idealisieren. Bis heute findet man ähnliche Argumentationsketten wieder und wieder im Profisport: Er sei grundsätzlich positiv, aber einige schwarze Schafe können leider, leider der Versuchung der Korruption nicht widerstehen. Sie müssen entfernt werden, damit das Spiel wieder in seiner prinzipiellen Unschuld weitergespielt werden kann. Auch zahllose Skandale können an dieser Gedankenkette offenbar nichts ändern, da sie in der unhinterfragbaren Annahme der Harmlosigkeit des Spielens fest verankert ist. Man kann aber fragen, ob es nicht besser wäre, Spiel per se als abgründig und jenseits der Harmlosigkeit zu verstehen. Korruption und Doping wären dann kein Entgleiten des Spiels, sondern Teil der inhärenten Tendenz des Spiels, sich von der hellen zur dunklen Seite zu bewegen.

5.2.6 Deep Play: Clifford Geertz

Der Anthropologe Clifford Geertz führte den Begriff »Deep Play« 1973 in seinen Untersuchungen zum balinesischen Hahnenkampf ein (Geertz 1973) und berief sich dabei auf den Philosophen Jeremy Bentham (1748–1832), der »Deep Play« schon im 19. Jahrhundert als ein Spiel definiert, dessen Einsätze so hoch sind, dass sich kein vernünftiger Mensch darauf einlassen würde. Geertz fand genau dieses unvernünftige Verhalten bei den Hahnenkämpfen in Bali. Bei diesem Spiel lassen jeweils zwei balinesische Männer ihre Hähne gegeneinander kämpfen, während eine große Menschenmenge zuschaut. Die Hähne sind wertvoll, die Besitzer haben sie gepflegt, ernährt, trainiert und überallhin mitgenommen. Ihr Verlust ist äußerst gravierend. Daneben droht aber auch Statusverlust für den Besitzer. Weiterhin werden von allen Zuschauenden hohe Geldbeträge in Wetten investiert, und ruinöse Verluste sind möglich (weshalb die Hahnenkämpfe auch illegal sind). All diese hohen Risiken machen, so Geertz, balinesische Hahnenkämpfe zu Deep Play. Geertz stellt die Frage, warum Menschen (genauer müsste man wohl sagen: Männer) sich auf solche Spiele einlassen – ohne dies in diesem Essay befriedigend klären zu können. Offenbar stößt die Rationalität der Menschen (Männer) hier an eine Grenze. Deep Play definiert sich laut Geertz also vor allem darüber, dass es über das Spiel hinaus schwerwiegende negative Konsequenzen außerhalb des Spiels haben kann, dass also der Einsatz unvernünftig hoch ist.

Auch wenn Geld auf den ersten Blick eine rationale, quantifizierbare Größe scheint, geht es in Wahrheit um weit mehr, nämlich um soziales Prestige:

»In deep ones [play], where the amounts of money are great, much more is at stake than material gain: namely, esteem, honor, dignity, respect – in a word, though in Bali a profoundly freighted word, status.« (Geertz 1973, 432–433)

Der konzeptionelle Fortschritt hier ist im Gegensatz zu Huizinga, dass das Umschlagen von Spiel in etwas Dunkles nicht mehr über das Eingreifen einer äußeren Kraft verstanden wird, sondern als dem Spiel inhärente Dynamik. Jedes Spiel kann sich in Deep Play verwandeln, einfach, indem die Einsätze gesteigert werden, bis sie ein vernünftiges Maß überschreiten. Die Spielenden nehmen Ruin, Lächerlichkeit, Verlust von wertvollem Besitz, ja sogar Verlust der körperlichen Unversehrtheit bis hin zum Risiko des Todes in Kauf². Dies kann durch ein Hochschaukeln des Einsatzes – wie etwa beim Poker – geschehen oder durch das Spiel selbst gegeben sein.

Deep Play steigert also jedes beliebige Spiel ins Existenzielle hinein, indem das Risiko erhöht wird. Von den Beispielen ausgehend, kann man vermuten, dass Deep Play eher eine männliche Sache ist und eine Demonstration von Risikobereitschaft beinhaltet. Es enthält oft Elemente von männlicher Selbstbestätigung, Kraftmeierei, Todessehnsucht, Überwindung der Angst. Eine weitere mögliche Deutung könnte die Selbstinitiation oder Peer-to-Peer-Initiation sein, also eine Initiation, die ohne einen männlichen Mentor auskommen muss. Dies würde erklären, warum es besonders bei jungen Männern an der Schwelle zum Erwachsenwerden verbreitet ist. Dabei fügen sich die Duellierenden rituelle Wunden zu, die zur Aufnahme in die Gruppe führen. Das Hochrisikoverhalten junger Männer zeigt deutlich ihre Affinität zum Deep Play. Dazu passt das Wortspiel von Cockfight, das sowohl im Englischen als auch im Balinesischen sowohl ›Hahnenkampf‹ als auch ›Kampf der Penisse‹ bedeuten kann.

Die stufenweise Steigerung des Risikos dient als Prüfung und Beweis für Charakterstärke, Risikobereitschaft, Tollkühnheit. Wer im Spiel bleibt und jedes Risiko eingeht, gewinnt an Status. Das Ausscheiden an einem bestimmten Punkt ist dagegen mit massivem Shaming besetzt: Wer in einem sich aufschaukelnden Wettstreit

2 Eine interessante Fußnote hierzu ist, dass russisches Roulette womöglich die Erfindung eines Schriftstellers ist und keineswegs in Russland von gelangweilten Offizieren gespielt wurde, wie es die Legende will. Es gibt keine Belege dafür, dass das Spiel im 19. Jahrhundert, also nach Erfindung des Trommelrevolvers 1835, oder zu Beginn des 20. Jahrhunderts in Russland gespielt wurde. Dagegen gibt es eine klare Quelle für die fiktionale Erwähnung, nämlich die Kurzgeschichte Russian Roulette von Georges Surdez, die 1937 im amerikanischen Wochenmagazin Collier's erschien und nach welcher russische Soldaten es im Ersten Weltkrieg spielten. Auf welche Quellen Surdez dabei zurückgriff, ist unbekannt, er selbst war bei Ausbruch des Ersten Weltkrieges erst 14 Jahre alt. Wenn überhaupt, dann hätte er nicht auf eigene Erfahrungen, sondern auf Berichte von Dritten aufbauen können. Aber da er ein Autor von Abenteuergeschichten war, liegt es näher zu glauben, dass er auf Belege verzichtete, das Spiel aus dramaturgischen Gründen zur Spannungssteigerung erfand und dabei von nationalistischen Klischees inspiriert wurde. In der Folge wurde das Thema immer wieder in Fiktionen aufgegriffen und offenbar gab es auch Todesfälle durch russisches Roulette – aber erst nach dessen ›Erfindung‹ durch einen Autor aus der Schweiz, der Abenteuergeschichten für amerikanische Magazine schrieb. Es ist also durchaus möglich, dass das russische Roulette die Erfindung eines Schweizers ist ...

aussteigt, verliert seinen Status. In Reinform ist dies zu erkennen beim sogenannten ›Feiglingsspiel‹ (›Chicken Game‹). In seiner ursprünglichen Form fahren dabei zwei Spielende mit hoher Geschwindigkeit in Autos oder Motorrädern aufeinander zu. Wer zuerst ausweicht, hat das Spiel verloren. Das Aussteigen gilt als Schwäche, Bluffen als höchst erwünscht – und die Konsequenzen auf das wirkliche Leben sind gesteigert bis hin zum möglichen Verlust desselben. Deep Play offenbart den wahren Kern der Spielenden: Sind sie bereit, sich vollkommen dem Spiel hinzugeben? Sind sie bereit, höchstes Risiko einzugehen?

Ein Pokerspieler, der im Laufe der Nacht von normalen Geldeinsätzen dahin übergeht, Haus, Hof, Freiheit oder sogar sein Leben einzusetzen, überschreitet damit unmerklich eine Grenze zum Deep Play. Das Spiel bekommt etwas Wildes, Verzweifertes, einen Unterton von alles oder nichts. Ich würde behaupten, dass der Spielende, ohne es zu merken, seine Spielpartner:innen auswechselt: Er spielt plötzlich nicht mehr gegen die unmittelbar Anwesenden, sondern gegen anonyme Mächte: das Schicksal, die Götter, die Dämonen, das Glück. Gegen diese wettet er, gegen diese tritt er trotzig an, gegen diese erhebt er sich zur Rebellion, gegen alle Wahrscheinlichkeit, ja gerade WEGEN der geringen Wahrscheinlichkeit. Die Spielenden provozieren ein Gottesurteil, das umso wunderbarer ist, wenn es den Regeln der Logik widerspricht: Er oder sie kann eben doch den Zufall bezwingen, den Tod besiegen, den Hunger, das Elend, die Langeweile, die Gewalt. Es geht dem Spielenden um einen Ausbruch aus dem Gefängnis der Logik, hinein in ein Reich, wo der Glaube hilft. Deep Plays sind Akte der Rebellion gegen die Vernunft. Sie entstammen einer Magie, die lange vor dem rationalen Denken geprägt wurde. Wer gegen die Götter antritt, so die magisch-unbewusste Annahme, hat das Zeug zum Anführer und steigt in der Statushierarchie schlagartig ganz nach oben.

5.2.7 Dark Play: Richard Schechner

Der Theatermacher und -wissenschaftler Richard Schechner prägte den Begriff des Dark Play als eine Erweiterung des Deep Play und übertrug ihn damit in den Bereich des Theaters und der Performance hinein. »Dark Play« geht noch einen Schritt weiter als Deep Play und verweigert neben dem Kriterium der Entgrenzung auch noch das Kriterium der gemeinsamen Einwilligung ins Spiel. Es definiert sich darüber, dass mindestens ein Spielender nicht weiß, dass und welches Spiel gespielt wird. Weder wird die Botschaft »Dies ist Spiel« gesendet noch wird der Spielpartner um Erlaubnis gefragt. Vielmehr wird er oder sie in ein Spiel verwickelt, das er oder sie weder erkennt noch versteht.

Dark Play umfasst daher auch Strategien der Täuschung über den Spielcharakter des Spiels:

»Im Dunkeln spielen« bedeutet, dass einige der Spieler nicht wissen, dass sie spielen – wie bei einem Betrugsspiel oder wenn Ratten ein Labyrinth betreiben oder wenn die Götter oder das Schicksal oder der Zufall Fallen aufstellen, in denen Menschen gefangen werden. Das dunkle Spiel ist mit maya-lila verbunden. Das dunkle Spiel beinhaltet Fantasie, Risiko, Glück, Wagemut, Erfindung und Täuschung. Das dunkle Spiel kann ganz privat sein, nur dem Spieler bekannt. Oder es kann plötzlich ausbrechen, ein kleines Mikrospiel, das den oder die Spieler ergreift und dann ebenso schnell wieder abklingt – ein Scherz, ein Ausbruch von Raserei, Delirium oder tödliches Risiko. Das dunkle Spiel unterläuft die Ordnung, löst den Rahmen auf und bricht seine eigenen Regeln – so sehr, dass das Spiel selbst in Gefahr ist, zerstört zu werden, wie bei Spionage, Doppelagenten, Betrugsspielen und Stichen. Im Gegensatz zum Karneval oder zu rituellen Clowns, deren Umkehrung der etablierten Ordnung von den Behörden sanktioniert wird, ist das dunkle Spiel wirklich subversiv, seine Absichten sind stets verborgen. Das dunkle Spiel belohnt seine Spieler durch Täuschung, Störung und Exzess.« (Schechner 2012, 119) (Übersetzung GL)

Ein wesentliches Element daran ist die Tatsache, dass einige nicht wissen, dass sie an einem Spiel teilnehmen, während andere, vor allem die Initiator:innen des Spiels, dies wissen. Oft wird die Botschaft erst im Nachhinein platziert als: »War doch nur Spiel«, und es bleibt unklar, ob dies wirklich zu allen Zeitpunkten der Fall war oder ob die Äußerung nur dazu dient, Konsequenzen abzuwehren und eine Harmlosigkeit einzufordern, die es nicht gegeben hat. Ähnlich wie Deep Play unterläuft Dark Play also die Grenzen und Bedingungen des Spiels, löst diese auf und macht sie zu einem Teil des Spiels. Dass dies eine unterhaltsame und performative Seite hat, zeigt sich in der ungebrochenen Popularität von Videos über Streiche (»pranks«) und unabsichtliches Scheitern (»fails«) auf Videoplattformen, bei denen die »Mitspielenden« eventuell hinterher informiert wurden – eventuell aber auch nicht ...

Am unterhaltsamsten sind solche Spiele, wenn die Zuschauenden mehr wissen als die unwissentlich Spielenden, es geht also immer um Informationsasymmetrien und damit auch um Macht. Schechner weist also darauf hin, dass bei Dark Play die Spielhaftigkeit des Spiels nicht kommuniziert wird.

»Ich lehne Batesons Spielrahmen nicht völlig ab – es gibt Situationen, in denen die Botschaft »Dies ist ein Spiel« sehr wichtig ist. Aber es gibt andere Arten des Spielens, wie das dunkle Spiel, bei denen der Spielrahmen fehlt, gebrochen, porös oder verdreht ist. [...] [D]er batesonsche Spielrahmen ist ein rationalistischer Versuch, das Spielen zu stabilisieren und zu lokalisieren, es sicher innerhalb definierbarer Grenzen zu halten. Aber wenn man eine Metapher braucht, um das Spielen zu lokalisieren und (vorübergehend) zu stabilisieren, ist »Rahmen« die falsche – er ist zu steif, zu undurchlässig, zu »an/aus«, »innen/außen«. Besser ist »Netz«: ein

poröser, flexibler, sammelnder: ein dreidimensionaler, dynamischer Durchflussbehälter.« (Schechner 1988, 16) (Übersetzung GL)

Schechner sieht Dark Play zwar als performativ, vermutet seine Ursprünge aber im »solitary play« (Partens 1929), einer frühen Form des kindlichen Spiels, das entwicklungspsychologisch noch vor dem sozialen Spiel liegt und ein Spiel mit sich selbst ist. Zu den Bedingungen, unter denen Dark Play entsteht, gehören daher Einsamkeit und Langeweile. Dark Play kann folglich gespielt werden, ohne dass andere dies überhaupt mitbekommen. Die Reaktionen der anderen sind zwar relevant, aber nicht in Form von Teilnahme am Spiel, sondern im Gegenteil durch die Offenbarung ihres Außerhalb-des-Spiels-Stehens, in ihrem Unverständnis und ihrem Schrecken. Schechner schildert ein Beispiel:

»Weiblich: Ich war 16 Jahre alt und mit meinem Vater im Urlaub im Yosemite. Ich kletterte über das Gelände, um einen besseren Blick auf den Wasserfall zu haben. Als ich merkte, dass mein Vater schrie, ich solle zurückkommen, ging ich bis zum Rand und machte eine Arabeske. Zehn Jahre später, in der Sierra Nevada, wiederholte ich den gleichen Akt vor den Augen meines Mannes, der mich anschrte, ich solle an unsere Tochter als mutterloses Kind denken. Meine anfängliche Inspiration für den Tanz auf der Kante war in beiden Fällen der Nervenkitzel der Schönheit und die Gefahr des Tanzes. Die Angst meines Vaters und meines Mannes hat die Erfahrung für mich verschärft – je weiter ich mich von ihnen entfernte, desto näher kam ich der Gemeinschaft mit einem anderen.« (Schechner 2012, 119–120) (Übersetzung GL)

Der Spieler oder die Spielerin eines Dark Play dreht das performative Spiel sozusagen um: Er oder sie befindet sich im Magic Circle des Spiels und betrachtet von dort aus die Zuschauenden, die sich außerhalb des magischen Kreises befinden, ohne dessen Existenz überhaupt zu erkennen. Durch das Zelebrieren des Alleinseins im Magic Circle wird die Einsamkeit, die Autonomie, die Freiheit des eigenen Willens, die Unverfügbarkeit für die Spiele der anderen, die Selbstbestimmung über den eigenen Körper, kurz: die Individualität, radikal und fast gewaltsam hervorgehoben. Schechner betont die Verwandtschaft dieser Aktivitäten mit der Performancekunst und ihrer radikalen Betonung der Körperlichkeit, der Autonomie, der Zerstörbarkeit. Das heimliche Spielen eines Spiels befriedigt einen primitiven Narzissmus: Wir unterlegen die Realität mit einem Spiel, das nur wir verstehen und das uns deshalb über die anderen erhebt. Dark Play ist existenziell, es stellt Fragen nach Leben, Tod, Leiden und Sinn, indem es mit ihnen spielt:

»Weiblich: Wenn ich besonders deprimiert oder wütend auf die Welt und mein Leben bin, spiele ich eine Form von »russisch Roulette« mit dem New Yorker Stadtverkehr: Ich überquere die Straße, ohne anzuhalten, um zu sehen, ob dies gelingt

oder nicht ... ohne die Ampeln oder den Verkehr zu checken. ... Im Moment des ›Spiels‹ gibt es einen Kitzel darin, die Vorsicht zu vergessen und mit dem Wert von Leben und Tod zu spielen.« (Schechner 2012, 119) (Übersetzung GL)

Schechner führt weitere Beispiele an, in denen Menschen tollkühne Spiele mit sich selbst, mit ihren (nicht informierten) Mitmenschen und mit ihrem Gott spielen. Sie schließen innerliche Wetten ab, gehen unsinnige Risiken ein, fordern das Schicksal heraus, definieren für sich neue Regeln, nach denen sie spielen und die ihnen eine gewisse Souveränität über die Umwelt zu geben scheinen – wie Fasten, Sport, Gelübde usw. Diese Art von Spielen kennt vermutlich jeder von uns aus Kindheit und Pubertät. Sie haben etwas sehr Privates und Verstörendes und werden im Erwachsenenalter verdrängt. Tatsächlich vermutet Schechner, dass Dark Play in irgendeiner Form immer mit Solitary Play aus der Kindheit zu tun hat.

Schechner stellt fest, dass im Verlauf des dunklen Spiels Risiko, Gefahr und Unsicherheit wachsen – und zwar nicht nur innerhalb des Spiels, sondern auch an dessen Rändern. Die Unsicherheit über das, was da gespielt wird und ob überhaupt gespielt wird, führt zu einer Destabilisierung der gewohnten Wahrnehmung und zu einem Bedürfnis des Austausches. Dieser Austausch ist es, der dann im nächsten Schritt eine performative Situation schafft:

»Eine kohärente Spieltheorie würde behaupten, dass Spiel und Ritual komplementäre, ethologisch begründete Verhaltensweisen sind, die beim Menschen das ganze Leben hindurch unvermindert fortbestehen. Das Spiel schafft dann seine eigenen (durchlässigen) Grenzen und Bereiche; multiple Realitäten, die schlüpfrig, porös und voller kreativer Lügen und Täuschungen sind. Das Spiel ist gefährlich und die Spieler müssen sich deshalb sicher fühlen, um mit dem Spiel zu beginnen. Die Gefahren des Spielens werden oft dadurch verdeckt oder verschleiert, dass man sagt, das Spiel sei lustig, freiwillig, eine Freizeitbeschäftigung oder vergänglich – während in Wirklichkeit der Spaß am Spielen, wenn es denn Spaß macht, darin besteht, mit dem Feuer zu spielen, über die Stränge zu schlagen, akzeptierte Verfahren und Hierarchien auf den Kopf zu stellen. Das Spiel ist performativ und Spieler, Regisseure, Zuschauer und Kommentatoren sind in einen quadralogischen Austausch verwickelt, der, da jede Art von Teilnehmer oft ihr eigenes, leidenschaftlich verfolgtes Ziel hat, häufig aneinander vorbeigeht.« (Schechner 1988, 5) (Übersetzung GL)

Mit dieser Argumentation ist Schechner sehr nah an dem, was ich hier als Drei-Welten-Theorie bezeichne, auch wenn er eine vierte Ebene, die Ebene des Kommentars, einführt.

Insgesamt führt er 5 Merkmale von Dark Play auf:

1. Es ist körperlich riskant.
2. Es umfasst eine gewollte Verwirrung oder ein Verbergen des Rahmens: »Dies ist Spiel.«
3. Es setzt manchmal Aktionen aus der Kindheit fort.
4. Es verlangt nur selten eine Welt des Als-ob.
5. Es bringt verschiedene Identitäten oder ›Selbste‹ der Spielenden zum Vorschein.

Dark Play ist also genau das Gegenteil von harmlos. Es verweist darauf, dass Spiel geradezu sinnlos wäre, wenn es nicht gefährlich wäre. Das Spiel täuscht seine Harmlosigkeit nur vor, um Menschen aus ihrer Vermeidungshaltung herauszuholen.

Das Spiel ist damit nach Schechner weder klar abgegrenzt noch harmlos. Vielmehr beschreibt er es als eine kreative Destabilisierung des Selbst, die weder ihre eigene Existenz noch ihren Zweck erklärt. Dark Play tritt dabei nicht nur als unerwünschte Nebenerscheinung auf, sondern ist der eigentliche Kern des performativen Spiels, indem es eben genau diese Destabilisierung des Selbst bei den Performer:innen oder Zuschauenden zum Ziel hat.

Vielleicht ist es also möglich, Theater insgesamt als Dark Play zu beschreiben. Aufführungen, so die These, vollziehen das Umschlagen des Spiels in dunkles Spiel, und das ist für uns als Menschen wesentlich, weil genau dies auch in der Wirklichkeit passieren kann.

5.2.8 Spiele des Selbst

Warum tauchen die ›Spiele des Selbst‹ in diesem Kapitel unter Dark Play auf? Weil das Selbst zu einem großen Teil heimlich aufgeführt wird. Wir selbst wissen ziemlich genau, dass wir weit mehr sind als das, was wir nach außen hin präsentieren, dass wir unser Selbst irgendwann einmal auf ein paar sozial erwünschte Aspekte reduziert haben, um unseren Mitmenschen das Leben zu erleichtern. Wir dürfen diese Wahrheit aber nicht aussprechen, denn sonst würde die Fiktion des stabilen Selbst in sich zusammenstürzen, und die ganze Anstrengung wäre umsonst. Nur bei seltenen Anlässen, auf Partys, unter Alkohol, in Ausnahmesituationen, darf das Amorphe des Selbst gezeigt werden, weil man es hinterher wieder verleugnen kann. So wird das Spiel des Selbst zu einem Spiel, das im Dunkeln gespielt wird, zu einem Dark Play.

Besonders konsequent hat Goffman diesen Gedanken durchdacht. Ich fächere seine Überlegungen zur Präsentation des Selbst in diesem Kapitel auf, weil sie eine besondere Nähe zum Dark Play haben, denn wir selbst wissen ja, dass wir unsere Persönlichkeit nur spielen, während wir gleichzeitig hoffen, dass wir andere davon überzeugen können, dass wir genau dies nicht tun. Es sind damit Spiele, die

im Dunkeln gespielt werden und bei denen das Gegenüber nicht wissen darf, dass es sich um ein Spiel handelt. Während Solospiele den älteren Untergrund bilden, werden in einem späteren Stadium Strategien relevant, wie wir uns unserer Umgebung darstellen. Wir sind nicht einfach, wer wir sind, sondern formen mit viel Sorgfalt und Energie das Bild, als das wir wahrgenommen werden wollen.

Goffman hat aus soziologischer Sicht untersucht, wie das Selbst sich in seinen verschiedenen Umwelten präsentiert (Goffman 1959) und hat einen engen Zusammenhang mit dem Schauspiel immer wieder herausgearbeitet (seine Schwester war Schauspielerin, und Goffman hatte wohl ein großes Interesse an Theater). Goffman sah die Präsentation des Selbst als grundsätzlich ähnlich wie die Präsentation einer Rolle durch den Schauspieler, dieselben Operationen kommen in beiden Fällen zum Einsatz. Simon Susen hat sie zusammengefasst und systematisiert (Susen 2016). Er kommt dabei auf 10 verschiedene Wechselwirkungen zwischen Selbst und Umwelt, man könnte sie auch als ›Selbst-Operationen‹ oder – im Sinne dieses Buches – als ›Selbst-Spiele‹ bezeichnen.

1. *Das informationsverarbeitende Selbst:* Diese Wechselwirkung besteht darin, dass das Individuum möglichst viel Information über die jeweilige Situation einholen will, und zwar in ständiger Interaktion mit der Umgebung. Die Informationsverarbeitung wird gesteuert durch Erwartungen. Das heißt, das Individuum geht immer zunächst mit Vorannahmen an die Umgebung heran, nicht neutral, und orientiert sich dabei an Konventionen. Informationen werden danach bewertet, ob sie den Erwartungen entsprechen oder nicht.
2. *Das Eindrücke vermittelnde Selbst (impression-dependent self):* Die Interaktion mit der Umwelt basiert auf dem Austausch von Eindrücken, das heißt von ziemlich groben, schnellen, emotionalen, vorsortierten Wahrnehmungen. Sowohl das, was wir von der Umgebung wahrnehmen, ist nach Goffman zum größten Teil aus Eindrücken aufgebaut als auch das, was wir der Umgebung vermitteln. Letztere versuchen wir natürlich zu unseren Gunsten zu beeinflussen, indem wir unser Selbst vorteilhaft präsentieren. Im Gegensatz zum informationsverarbeitenden Selbst ist diese Wechselwirkung ›quick and dirty‹, daher fehleranfällig und manipulierbar, wie am Beispiel des ersten Eindrucks deutlich wird, den man macht oder den man von einer Sache hat.
3. *Das performative Selbst:* Hier besteht die Wechselwirkung darin, dass das Selbst bestimmte Aspekte in den Vordergrund zu rücken bemüht ist, sie sozusagen ins Rampenlicht rückt, während andere Aspekte verborgen werden. Es entsteht eine spannungsgeladene Dynamik von Verbergen und Offenbaren. Das performative Selbst versucht, Kontrolle über diesen Prozess zu erlangen.
4. *Das interessegeleitete Selbst:* Die Interaktion des interessegeleiteten Selbst zielt darauf ab, bestimmte Interessen in der Umgebung zu verwirklichen. Diese Interessen können aus dem biologischen Erbe der Spezies Mensch kommen,

sie können aber auch aus der individuellen Konstitution und der Biografie des Einzelnen herrühren. Goffman macht hier keinen Unterschied; entscheidend ist, dass diese Wechselwirkung überhaupt von einem Interesse geleitet, also zielgerichtet ist.

5. *Das referenzielle Selbst:* Das Selbst fühlt sich in der Regel einer bestimmten Projektgruppe zugehörig, sei dies Familie, Ethnie, Subkultur oder was auch immer. Eine Projektgruppe ist nicht nur ein Label, sondern performt gemeinsam in Goffmans Begriffen als ein »Team«, in dem es verschiedene Rollen gibt und das wie ein soziales System um Selbsterhaltung kämpft.
6. *Das situative Selbst:* Jede Interaktion wird durch eine Rahmung übermittelt, die wiederum durch die Interaktion selbst entsteht. Nur durch diese situative Rahmung können wir die Situation verstehen, das, was in der Situation geäußert wird, entschlüsseln und selbst einen Beitrag leisten, der von anderen verstanden wird. Die Situation ist damit so etwas wie der Code, mit dem die Interaktion Ende-zu-Ende-verschlüsselt wird. Wer sie nicht versteht, kann auch nicht das darin Verhandelte verstehen. Es muss zwischen den Teilnehmenden einer Interaktion eine Art Definition der Situation entstehen, ohne dass diese direkt ausgehandelt werden könnte (denn das müsste außerhalb der Situation passieren!).
7. *Das ortsgebundene Selbst:* Ähnlich wie das performative Selbst in eine sichtbare und eine verborgene Seite unterteilt werden kann, gilt dies auch für den Raum, in welchem sich das Selbst manifestiert. Dieser Raum kann also zum Teil tatsächlich wahrgenommen werden, zum Teil erschließt er sich aber auch erst durch das Wissen über die »back region«. So, wie wir den Mond als Kugel wahrnehmen, seit wir wissen, dass er ein rundes Objekt ist und dass er eine Rückseite hat, die wir niemals sehen können. Das Selbst kann sich in diese unsichtbaren Regionen des Raumes zurückziehen, um nicht wahrgenommen zu werden. Dies sind Bereiche, die privat sind.
8. *Das maskierte Selbst:* Diese Wechselwirkung vermittelt zwischen den Erwartungen, die von außen an uns gestellt werden, und unserer Bereitschaft, ihnen zu entsprechen. Durch Konventionen und Regelbefolgung (social discipline) kann das Selbst eine Fassade oder Maske errichten, die dazu dient, weitere Anforderungen abzuwehren und damit weitere Einlassung zu verhindern. Es geht bei Goffman nicht um das Verbergen eines »wahren Selbst« (ob ein solches existiert, würde ihn als Pragmatist nicht interessieren), sondern um eine Abwehrhaltung gegenüber Selbstoffenbarung durch Errichtung eines künstlichen Selbst.
9. *Das Eindruck machende Selbst:* Diese Wechselwirkung übermittelt einen Eindruck des eigenen Selbst an die Umgebung, es ist vergleichbar mit Schauspielenden, die aus der Schwärze der Hinterbühne auftauchen, einen kalkulierten Eindruck hinterlassen und genau im richtigen Moment abgehen. Dieses Selbst hat Goffman wohl durch seine intensive Beschäftigung mit dem Theater gewonnen.

10. *Das Macht handhabende Selbst*: Die Interaktion mit der Umgebung wird ganz wesentlich bestimmt durch den Grad an Macht, den das Individuum über die jeweilige Situation hat. Es versucht in der Regel, diese zu maximieren und damit die Situation zu gestalten.

Goffmans Konzept betrachtet das Selbst also als einen Akt der Präsentation auf der Bühne des Sozialen und identifiziert 10 Ziele, die wir als Spielende verfolgen. Er lässt dabei offen, ob wir diese Spiele des Selbst bewusst spielen oder unbewusst, aber seine Analogie zum Theater legt nahe, dass zumindest wir selbst sehr genau wissen, wann wir unser Selbst nur spielen, wie wir dies tun und welches Ziel wir gerade verfolgen. Selbstverständlich behalten wir dieses Wissen für uns, bleiben damit allein und verwandeln die Spiele des Selbst in dunkle Spiele.

5.3 Dunkle Aufspaltung

Nehmen wir mit Goffman an, dass der Ursprung des Dark Play in der frühkindlichen Spielphase des Solitary Play liegt, dann wird sehr schnell deutlich, dass sie auch verbunden sind mit frühen Formen des Selbst, das noch nicht ganz kohärent und stabil ist, sondern aus verschiedenen Ich-Kernen besteht.

Viele von uns kennen Solospiele aus der Pubertät, wo sie wieder aufleben, weil die bisherige kindliche Identität an Stabilität verliert. Durch das Spiel kleinerer Einheiten unseres Selbst miteinander und gegeneinander haben wir eine Möglichkeit, uns von äußeren Abhängigkeiten zu befreien. Wir steigen aus den sozialen Spielen aus, um in ein inneres Spiel einzusteigen, indem wir uns in unsere verschiedenen Selbst aufspalten und mit uns selbst spielen können. Solitary Play ist daher immer auch eine Auseinandersetzung mit Abhängigkeit und Autonomie.

5.3.1 Abhängigkeitsspiele und Autonomiespiele

Menschen kommen in vollständiger Abhängigkeit zur Welt und würden ohne Unterstützung schnell sterben. Sie wurden von Biologen deshalb manchmal als ›Frühgeburten‹ bezeichnet, die nach der Geburt noch eine soziale Gebärmutter brauchen, einen Schutz-, Versorgungs- und Lernraum, in welchem sie auf Erwachsene existenziell angewiesen sind. Diese Erfahrung prägt uns tief und bildet eine Matrix von Abhängigkeit versus Autonomie, der wir niemals entkommen. Alfred Adler nannte dies den Minderwertigkeitskomplex und sah ihn als universell an: Wir teilen als Angehörige der Spezies Mensch die Grunderfahrung, dass wir selbst unfähig und schutzlos sind, umgeben von mächtigen, kompetenten Wesen, von deren Wohlwollen wir abhängig sind. Das sind gewaltige Gefühle, die sich mal in Unterwerfung, mal in Rebellion immer wieder Bahn brechen. Sie machen den Menschen auch zu

einem schwer vorhersagbaren Wesen, denn immer, wenn wir glauben, jemanden einschätzen zu können, wird er oder sie etwas tun, um die eigene Autonomie wieder hervorzuheben. Psycholog:innen nennen das Reaktanz: die innere Notwendigkeit, die eigenen Freiheitsgrade zu erhalten und nicht zur Marionette des anderen zu werden.

Johnstone führt ein sehr einfaches Beispiel an: Wenn ein Improspieler oder eine Improspielerin fragt: »Kaffee?«, dann ist die Antwort fast immer: »Tee, bitte.« (Johnstone 1998, 159) Dies ist ganz unabhängig davon, ob er oder sie Kaffee oder Tee bevorzugt, und man kann genauso gut nach Tee fragen und wird dann die umgekehrte Antwort »Kaffee, bitte!« erhalten (gereicht wird es nur pantomimisch, es macht also sowieso keinen Unterschied). Es geht vielmehr darum, sich nicht dem Vorschlag des anderen unterzuordnen, weil dadurch automatisch ein Gefühl von Autonomieverlust entsteht.

An der Kleinheit und Unsinnigkeit dieses Beispiels sieht man, wie sensibel Menschen in diesem Feld sind – ein zuverlässiges Zeichen dafür, dass es sich um ein sehr altes Spiel handelt, das seine Spuren in unserem Organismus hinterlassen hat. Die Angst ist die, hinter die erreichte Autonomie zurückzufallen und die mühsam erarbeitete Individualität aufzulösen. Der korrespondierende Wunsch ist leider genau gegenläufig und zielt darauf, die anstrengende Autonomie endlich aufzugeben, um sich in das Paradies der Verantwortungslosigkeit und Selbstauflösung zurücksinken zu lassen.

Reaktanz als ein Kampf um Kontrolle findet sich auch in Abhängigkeits- und Autonomiespielen. Da werden Flüssigkeiten zurückgehalten, Nahrung verweigert, Körper ausgehungert oder Körperteile verändert. Seelisch und sozial wird um Autarkie gekämpft, das Individuum verwandelt sich in eine Festung, eine Insel, ein Perpetuum mobile, eine geschlossene Biosphäre. Der Kampf um Autonomie kann erstaunlicherweise eine höhere Priorität bekommen als das tatsächliche Überleben – etwa im Fall von Magersucht –, ein weiterer Beleg dafür, dass ein Spiel sich von seiner ursprünglichen biologischen Funktionalität lösen kann. Innerlich bedeutet das Autonomiespiel eine Aufspaltung des Ich.

5.3.2 Robinson – die dunkle Fantasie der Autonomie

Auf einer fiktiven Ebene ist Robinson Crusoe ein gutes Beispiel für ein Autonomiespiel. In der Hauptgeschichte strandet Crusoe auf einer Insel in der Karibik und überlebt als einziges Mitglied der Mannschaft. Über viele Kapitel wird erzählt, wie er die unbewohnte Insel erkundet und eine Existenz aufbaut, wie er mit Disziplin, christlichem Glauben und westlichem Wissen ein autonomes Dasein erreicht. Das Einzige, was ihm fehlt, ist ein menschlicher Kamerad. Irgendwann stellt er fest, dass die Bewohner einer benachbarten Insel hin und wieder landen, um ein Festgelage zu veranstalten. Es sind Kannibalen, und Teil des Festes ist das Verspeisen eines gefan-

genen Gegners. Es gelingt Crusoe, einen der zum Tode Bestimmten bei der Flucht zu unterstützen und zu retten. In der Folge leben die beiden zusammen in einer Herr-Diener-Beziehung gemeinsam auf der Insel. Er gibt seinem Gefährten den Namen »Freitag«, weil er ihn an einem Freitag befreien konnte, bringt ihm die englische Sprache bei und unterrichtet ihn im christlichen Glauben. Nach 34 Jahren auf der Insel gelingt es ihm, ein ankerndes Schiff, dessen Mannschaft gemeutert hat, unter seine Gewalt zu bringen. Gemeinsam mit Freitag erreicht er nach 35-jähriger Abwesenheit London. Er stellt fest, dass sein Vermögen sich inzwischen beträchtlich vermehrt hat und lebt fortan als reicher Mann. In gehobenem Alter besucht er noch einmal seine Insel und hilft dabei, diese zu kolonisieren.

Man erkennt die zentrale Wunschfantasie (des weißen Mannes), nicht von seiner Umgebung abhängig zu sein, sondern durch eigenes Wissen und Können auch unter widrigsten Umständen zu überleben, eine Fantasie, die sich ähnlich durch die vielen Entdeckergeschichten des 19. Jahrhunderts zieht. Auf einer tieferen Ebene ist es die Geschichte eines extremen Strebens nach Autonomie, die Fantasie des Nichts- und-Niemanden-Brauchens, eine Antwort auf die kränkende Erinnerung, auf eine Mutter oder eine andere versorgende Person angewiesen zu sein. Robinson lebt nicht nur auf einer Insel, er wird regelrecht zur Insel, ein abgeschlossenes Reich, in welchem er seine eigenen Regeln verwirklichen kann und die Kunst erlernt, für sich alleine zu wirtschaften. Eine seltsame Selbstzufriedenheit durchzieht das Buch, eine Spießigkeit, ein Grundgefühl von Gutmenschentum in einer feindlichen, zähnebleckenden Umgebung. Beide Ebenen, die offensichtliche des sich selbst rechtfertigenden Kolonialismus und die der vollkommenen Autarkie, durchdringen sich gegenseitig und ergänzen sich zu einer sehr starken Dynamik.

In der Fantasie der Autarkie muss gleichzeitig das Problem der Einsamkeit gelöst werden, und auch hier zeigt die Geschichte von Robinson, wie das Autonomie-spiel einen imaginären Partner erzeugen muss. Robinson braucht Freitag hier vor allem als Zuschauer bei der Vorführung seiner bereits erworbenen Autonomie, die sowohl das Wirtschaftliche als auch das Soziale umfasst. In dieser Rolle kann er sich sowohl emotional autark fühlen als auch zumindest einen einzigen sozialen Kontakt zulassen. Ein inneres Problem wird gelöst: Wie kann ich überlegen und unabhängig sein und trotzdem eine Beziehung haben? Es ist in dieser Form vermutlich eine typisch westlich-patriarchale Position, gleichzeitig aber ein universelles Phänomen, weil Autonomiespiele für die menschliche Spezies zentral sind.

Die Beispiele von Dark Game beziehen sich oft auf Situationen, wo ein Mensch gegen sich selbst spielt. Wie ist es aber überhaupt möglich, dass jemand gegen sich selbst spielt? Er oder sie muss sich dazu in mehrere Aspekte aufspalten, beispielsweise in Geist und Körper. Eine Variation des Autonomiespiels ist das »Asketenspiel«. Es geht dabei auf den ersten Blick darum, die genauen Grenzen und Beziehungen zwischen Körper und Geist auszutesten, Schmerzen mental zu bewältigen, Leistungsgrenzen zu überwinden usw. Auf den zweiten Blick wird aber noch eine weite-

re Dynamik sichtbar: Die Aufspaltung in Körper und Geist schafft zwei Spielpositionen, die immer und immer wieder gegeneinander spielen können. Sie entwickeln im Laufe der Zeit mehr und mehr Strategien – und darüber hinaus Ressourcen für die Entwicklung von Strategien. Dies kann sich in hochkomplexe und hochspezialisierte Spiele entwickeln, die auf einem Level gespielt werden, die dem Außenstehenden geradezu absurd vorkommen können. Ein Mensch entdeckt vielleicht, dass man ein psychisches High hervorbringen kann, indem man sich erbricht. Dieser psychophysische Zusammenhang kann zu dem komplexen Dark Play ›Magersucht‹ führen. Ein anderer entdeckt, dass man durch mentale Techniken Schmerzen bewältigen kann. Das Spiel entwickelt eine Eigendynamik. Es will weitergespielt werden, bis es seine ganze Komplexität erreicht hat.

Die Aufspaltung in ein Körperselbst und ein geistiges Selbst ist nur eine von vielen Aufspaltungen, die möglich sind, sie ist aber in unserer Kultur sehr stark verbreitet.

Was bedeuten solche Überlegungen für das Theater? Könnte es sein, dass Theater ein künstlich und künstlerisch erzeugter dissoziativer Zustand ist, in welchem sich sowohl die Spielenden als auch die Zuschauenden in drei Teile aufteilen – die Spielenden in Figur/Spieler:in/Person, die Zuschauenden in Beobachter:in/Teilnehmer:in/Person?

5.3.3 Besessenheit: Die krasse Verwandte der Schauspielerei

Ein sehr interessantes Dark Play am Rande des Kontrollverlustes ist die Besessenheit. Sie ist Teil vieler ritueller Kulte, insbesondere in Afrika, der Karibik und Südostasien, und die strukturelle Ähnlichkeit von Theater und Besessenheitskulten ist schon vielen Theaterwissenschaftler:innen aufgefallen. Eine Zusammenfassung von theatralen Formen im Kontext von Besessenheit und Theater findet sich bei Christopher Balme (Balme 1995). Besonders gut untersucht sind die Besessenheitskulte auf Haiti, insbesondere die des Voudoun-Kultes. Balme zählt vier Aspekte auf, in welchem sich das Ritual und das Theater in diesen Kulturen ähneln und überlappen: (1) Rollenverständnis: Das Medium/der Schauspielende wird während der Performance von einer fremden Entität (im Voudoun sind das die ›Loa‹, was manchmal mit Geist, manchmal mit Gott übersetzt wird) in Besitz genommen (›geritten‹). Wie die Metaphern von Pferd und Reiter nahelegen, wird eine klare Trennung von Körper und Geist angenommen. Die Identität des jeweils erschienenen Loas ist für Eingeweihte an dessen Gesten und Bewegungen klar erkennbar. Es besteht ein überschaubares Arsenal von Figuren. (2) Körpersprache: Die nonverbale Kommunikation der Geister via den Körper des Mediums ist nicht alltäglich, sondern besitzt eine Art von Theatralität und Überhöhung. (3) Tanz und Musik: Diese Elemente sind laut Balme zwar nicht notwendig, jedoch in der Regel vorhanden. Sie versetzen dabei nicht nur das Medium, sondern alle Teilnehmenden in einen außeralltäglichen

Zustand. (4) Katharsis: Balme betont, dass der Fokus der Katharsis nicht so genau bestimmt werden kann, wie dies gewöhnlich für das antike Drama angenommen wird, wo die Hauptfigur stellvertretend für das Publikum eine Art seelischer Reinigung durchläuft. Bei Besessenheitskulten scheint die Katharsis vielmehr potenziell die gesamte Gemeinschaft zu umfassen.

Balme beschreibt verschiedene Versuche, die Theatralität der jeweiligen Besessenheitsrituale in zeitgenössische Theaterformen zu übernehmen. Selbst bei indigenen Theatermacher:innen konstatiert er jedoch, dass damit immer eine Verschiebung der Perspektive verbunden ist, die von einem Außerhalb auf das authentische Ritual zugreift und damit eine Verfälschung und Aneignung bedeutet. Die Überführung von Besessenheitskulten in einen außerhalb des Kultes liegenden theatralen Rahmen ist damit per se ein fragwürdiges Unterfangen, selbst wenn es von Protagonist:innen dieses Kultes selbst geschieht.

In der Person des französischen Theateravantgardisten Antonin Artaud vermischen sich ethnologische Beobachtungen, Fantasien und ein surrealistisches Kunstverständnis zu einem neuen, grandios gesteigerten »Theater der Grausamkeit«, das auch Besessenheit umfasst. Inspiriert wurde er 1931 auf der Pariser Kolonialausstellung durch das Spiel einer balinesischen Theatertruppe und forderte danach ein Theater mit »Schreien aus Eingeweiden, rollenden Augen, Geräuschen von Zweigen, von Becken und hölzernen Trommelwirbeln, eine neue und konkrete Anschauung vom Abstrakten«. (Artaud 2012) Diese Art von Besessenheit ist nicht eingebettet in ein Ritual und ein geschlossenes Weltbild, sondern rührt aus einer Kritik der Moderne und ihres Theaters. Sie ist also nicht rückwärtsgewandt mit der Gefahr der Folklorisierung, sondern nach vorne gewandt auf der Suche nach einem modernen Theater, geboren aus dem Unbehagen an der (westlichen) Kultur.

Johnstone widmet sich ebenfalls ausführlich dem Thema Besessenheit, insbesondere im Zusammenhang von Masken und Trance. (Johnstone 1979) Auch seine Experimente fallen in einen solchen zivilisationskritischen Kontext und sind keine Imitationen fremder Rituale. Vielmehr versuchen sie, einen Aspekt des Theaters wiederzubeleben, der durch die Dominanz des Literaturtheaters verloren gegangen ist, aber durchaus seinen Platz auch in westlichen Traditionen wie der *Commedia dell'arte* hatte und daher von diesen Relikten aus wieder aufgegriffen werden kann. Der Bezug zu ethnografischen Studien stellt hier hauptsächlich einen Versuch dar, die eigenen verloren gegangenen Bezüge zur Besessenheit im westlichen Theater zu rekonstruieren.

Was Besessenheit genau ist, lässt sich nach wie vor schwer erfassen, aber man kann durchaus argumentieren, dass sie tatsächlich einem ähnlichen Prozess folgt wie das Schauspielen. Wendet man daher das Drei-Welten-Theorem auf die Besessenheit an, so ergibt sich folgendes Bild: Die jeweilige Maske, Gottheit oder Loa entsteht auf der Ebene der Fiktion und bringt hier eine Figur hervor, die den meisten Anwesenden bekannt ist und etwas sagt. Im Gegensatz zur Rolle beim Schauspiel

hat das Medium aber wenig Gestaltungsmacht, sondern wird von außen besessen, energetisiert und gesteuert. Im Fall einer Rolle kann dies zwar auch der Fall sein, aber in weit geringerem Ausmaß. Auf der Ebene der Wirklichkeit bewohnen Gottheit und Medium für eine begrenzte Zeit denselben Körper, genau wie Schauspielende ihren Körper mit der gespielten Figur teilen. Zwischen diesen Ebenen befindet sich bei der Besessenheit allerdings: nichts. Die vermittelnde Ebene des Spiels und der Spielenden ist quasi ausgelöscht, weshalb das Medium nicht für die Aktionen der besitzenden Gottheit verantwortlich gemacht werden kann. Damit wird unklar, wer die Figur eigentlich spielt, und genau diese Unklarheit macht Besessenheit zum Dark Play. Im Dunkeln agieren Mächte, die sich nicht zu erkennen geben und die verbergen, ob es sich überhaupt um ein Spiel handelt. Die Agency – und damit die Verantwortung – wird dabei verschleiert, es wird unklar, wer eigentlich als Urheber:in oder Prinzipal:in für die gesprochenen Worte oder die vollbrachten Handlungen geradesteht.

5.3.4 Die Entdeckung der seelischen Intransparenz

Irgendwann um das 7./8. Lebensjahr entdecken Kinder repräsentative Formen des Sprachgebrauchs wie die Metapher, Ironie und Lügen. (Demorest et al. 1983) Dabei wird Sprache ›maskiert‹ verwendet, also nicht zum Bezeichnen eines Sachverhaltes, sondern nicht wörtlich zum Erzeugen von Bildern, zum Unterstellen des Gegenteils und zum Verschleiern eines Sachverhalts. Das Kind muss dazu verstanden haben, dass sprachliche Zeichen vom Gegenüber vor dem Hintergrund von dessen Erwartungen verstanden werden und dass mit diesen Erwartungen gespielt werden kann. Die Theory of Mind (ToM) bildet sich aus und ermöglicht es uns, die Perspektive des anderen zu rekonstruieren – und damit auch uns selbst durch dessen Augen zu sehen. Erste Zeichen von ToM sind meist ab dem 4. Lebensjahr nachweisbar, aber erst deutlich später sind Kinder in der Lage, mit diesen Fremdbildern zu spielen.

Zunächst muss das Kind verstehen, dass Selbstbild und Fremdbild nicht identisch sind. Die anderen erleben mich nicht so, wie ich mich selbst erlebe. Gut möglich, dass dies als schockierende Erkenntnis passiert: Die Mutter empfindet meinen Schmerz nicht. Sie spürt meinen Hunger nicht. Sie ist nicht Ich. Psycholog:innen bringen die Entdeckung eines Fremdbildes mit dem Moment in Verbindung, in welchem das Kind sich im Spiegel erkennt, (ab dem 18. Lebensmonat). Das Bild im Spiegel ist plötzlich nicht mehr irgendein Wahrnehmungsgegenstand, sondern wird stürmisch begrüßt, geküsst und offenbar emotional stark positiv besetzt. Das Kind sieht sich von außen und kann daraus (deutlich später) erschließen, wie es von anderen wahrgenommen wird. Es bemerkt dabei einen Unterschied zu dem, wie es sich von innen wahrnimmt. Es entsteht also eine Trennung von Selbstbild und Fremdbild.

Danach ist es nur eine Frage der Zeit, dass das Kind drei fundamentale Entdeckungen macht:

1. *Die Entdeckung der seelischen Intransparenz:* Irgendwann entdeckt das Kind, dass die eigenen seelischen Zustände sich nicht ›von selbst‹ nach draußen transportieren. Die Mutter ist nicht mehr verbunden mit dem Kind, nimmt dessen Bedürfnisse nicht mehr als die eigenen wahr, dass vielmehr die inneren Zustände für die anderen im Wesentlichen intransparent sind. Diese Entdeckung bedeutet eine heftige und nachhaltige Erschütterung.
2. *Die Entdeckung der Regulierung der seelischen Intransparenz:* Das Individuum lernt, dass die seelische Intransparenz unter seiner willkürlichen Kontrolle liegt, insbesondere, dass es verhindern kann, dass andere ›in es hineinschauen‹. Es kann sich also für andere unlesbar machen und damit das eigene innere Erleben vor der sozialen Umwelt schützen. Es bekommt ein individuelles, das heißt unteilbares Innenleben, das einen immensen Reichtum darstellt. Die Kontrolle über diese Grenze zu gewinnen, bedeutet für das Kind einen unglaublichen psychischen Fortschritt, verbunden mit einer Funktionslust, die dem Aufrechtgehen ähnlich ist.
3. *Die Entdeckung der Manipulierbarkeit des Fremdbildes:* In einem nächsten Schritt entdeckt das Individuum, dass die Art, wie es gesehen wird, kein passives Erleiden ist, sondern von ihm selbst gestaltet werden kann. Es folgt ein Experimentieren mit Looks und sozialen Rollen, das bis weit in die Pubertät geht und oft durch das ganze Leben hindurch weiter. Die Manipulation des Fremdbildes ist dabei meist spielerisch, kann aber auch gravierende Rückwirkungen auf das Selbstbild haben. Es entstehen Rückkoppelungen (etwa bei Essstörungen), die verstörend sein können, aber ebenso entstehen lustvolle Momente, wenn die Manipulation des Fremdbildes besonders gut gelungen ist. Die kognitive Leistung der Manipulation des Fremdbildes entspricht ungefähr der Leistung des Lügens im Sprachlichen, nur dass sie auch den Körper umfasst. Wie beim Lügen müssen Fremdbildmanipulatoren ein Wissen über die Wahrnehmung und die Erwartung des Gegenübers haben.

Diese drei Entwicklungsstufen des Fremdbildes dürften für das Schauspielen relevant sein. Dabei werden Schauspielende zwar zu Meistern in der Manipulation des Fremdbildes, der psychische Prozess dahinter ist aber noch viel fundamentaler und viel positiver, nämlich der Wunsch nach Aufhebung der seelischen Intransparenz.

Die Aufspaltung des Menschen im Schauspiel in Figur/Spielende(r)/Person folgt der Angstlust, die aus dieser Ambivalenz entsteht: Einerseits wollen wir, dass das Gegenüber auf unsere gespielte Rolle hereinfällt und uns als das versteht, was wir vorspielen. Andererseits sehnen wir uns danach, dass unser Gegenüber uns durchschaut und wir hinter der Rolle sichtbar werden, als Spielende und als Person. Wir

sorgen unbewusst dafür, dass unser Spiel nie perfekt ist, dass es immer einen unklaren Rand gibt. Die Hoffnung, die seelische Intransparenz zu umgehen, verlässt uns nie, während wir gleichzeitig nichts so sehr fürchten wie die Aufhebung genau dieser Intransparenz. Wir haben es also mit Angstlust zu tun. Sie ist der heimliche Kern des Schauspielens, und sie ist der Grund dafür, dass das Schauspielen immer ein dunkles Spiel bleibt. Das erklärt auch, warum die Versuche, Theater zwischen Spiel und Ritual zu verorten, so schwierig sind: Es fällt in einen dritten Bereich, dessen Hauptmerkmal genau die beschriebene Angstlust ist und die drei Qualitäten annehmen kann:

1. Angst vor dem Unbekannten → Ritual
2. Lust auf Unbekanntes → Spiel
3. Angstlust → Dark Play

5.4 Im Rausch der Verantwortungslosigkeit

Das Beispiel der Besessenheit zeigt, dass Dark Play auch das Publikum erfasst. Tatsächlich scheint es mir sogar wahrscheinlich, dass das sekundäre Spiel dazu tendiert, noch stärker zu dunklem Spiel zu werden als das primäre Spiel. Wie bereits ausgeführt, ist es außerordentlich verführerisch, aus einer bequemen und sicheren Zuschauerposition heraus Risiken einzufordern. Irgendein Zuschauer schreit bei jedem Kampf »Schlag zu!« und »Gib ihm!« und »Lass dir nichts gefallen!«, um die Dynamik anzuziehen. Die Tendenz, die Spielenden in ein immer größeres Risiko zu treiben, ist, soweit ich das sehen kann, eine inhärente Tendenz performativer Spiele, die ihnen nicht auszutreiben ist. Wo immer Menschen diese seltsame Mischung aus Verantwortungslosigkeit und Macht verspüren, verlieren sie ihre Moralität. Es ist, als wäre dies eine Droge: Risiko ohne Konsequenzen, Macht ohne Verantwortung.

Um das primäre Spiel herum entsteht daher oft ein dunkles Spiel – unabhängig davon, ob es selbst dunkel ist oder nicht. Die Zuschauenden fordern es ein, und wenn sie genügend zentripetale Wirkung haben, kippt dann auch das primäre Spiel ins Dunkle.

Theater lebt zu einem großen Teil von genau dieser Spannung: Die Zuschauenden wollen, dass das Spiel eskaliert, dass das Risiko der Figuren/Schauspielenden/ Individuen auf der Bühne zunimmt und dass Konflikte sich radikal entladen. Sie erwarten, dass dies mindestens zu einem gewissen Grad passiert. Die Theatermacher:innen dagegen wollen meist etwas ganz anderes, etwas viel Positiveres, Kultivierteres, Moralischeres. Sie wissen aber auch über die Dynamik der Zuschauerherzen Bescheid, und so wird jedes Theater ein Spiel mit dem Feuer, oder anders gesagt ein Spiel mit dem dunklen Spiel.

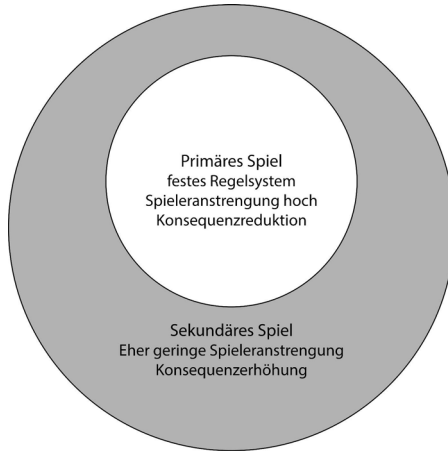


Abb. 15: Sekundäres Spiel als dunkles Spiel

Wieder kann man die Frage stellen, warum eine – sehr erfolgreiche – Spezies sich immer wieder in zwei Gruppen aufspaltet, von denen die größere sich in einen Rausch der Verantwortungslosigkeit und damit ein dunkles Spiel fallen lässt, während die andere ihr dafür einen performativen Rahmen zur Verfügung stellt.

Es scheint so, dass der Rausch der Verantwortungslosigkeit sowohl Gemeinschaft stiftet als auch bewusstseinsweiternd wirken kann.

6 Integration und Schluss

»Man has always tried to split up to recognize himself.« (Pistoletto 1967)

Dunkle Spiele sprengen unsere Vorstellung von Spiel in vielerlei Hinsicht – und sind doch zur Erklärung der Spielhaftigkeit ebenso notwendig wie das Konzept der Dunklen Materie zur Erklärung des Universums.

Ein Merkmal dunkler Spiele ist, dass sie es irgendwie schaffen, sich selbst zu entgrenzen. Sie sind Entfesselungskünstler. Auch wenn sie ausgespielt scheinen, bleibt ein beunruhigender Rest von Spielhaftigkeit, der sich einfach nicht ausschalten lässt, sondern unendlich fortsetzt. Es ist wie im Kinderspiel ›Alles kopieren‹, das wir alle irgendwann entdecken. Es besteht schlicht daraus, dass Spieler A alles kopiert, was Spieler B tut oder sagt. Das Spiel sabotiert dabei sein eigenes Ende: Wenn Spieler A sagt ›Stopp, das Spiel ist zu Ende!‹, kann Spieler B einfach wiederholen ›Stopp, das Spiel ist zu Ende!‹, womit das eben weitergeht. Indem keine metapragmatischen Handlungen zur Beendigung möglich sind, verliert das Spiel seine scharfe Grenze und kann im Prinzip endlos weitergespielt werden. Wenn die Rahmung ›Dies ist Spiel‹ selbst zum Teil des Spiels wird, entsteht eine Rückkoppelung, das Spiel wuchert in das Nichtspiel hinein. Es wird dadurch zu einer Spirale ins Unendliche mit beträchtlichem Potenzial zur Eskalation: Sogar das simple Spiel ›Alles kopieren‹ kann richtig unangenehm werden, wenn die Eltern nicht einschreiten.

6.1 Mocking, Aufziehen

›Mocking‹ ist ein verwandtes Spiel, das ebenfalls ins Unendliche mäandert und dabei die Spielenden zerstören kann. Es bedeutet, jemanden zu ärgern oder jemanden ›aufzuziehen‹. Es wird innerhalb von Gruppen gespielt, und es gehört dazu, dass sich die Gruppe auf eine Person und deren spezifische Verhaltensweisen ›einschießt‹. Dabei werden dieser Person bestimmte Dinge immer wieder unter die Nase gerieben, und es entstehen daraus ›lustige‹ Anekdoten, die immer wieder wiederholt werden. Das deutsche Wort ›Aufziehen‹ bietet ein gutes Bild für den Prozess: Wenn man lange am Schlüssel einer Aufziehmaus dreht, spürt man, dass das

Material bald nachgeben wird. Eine seltsame destruktive Spannung bildet sich um die Frage: »Wird es kaputtgehen?« Ähnlich dazu wird bei ›Mocking‹ ein bestimmter Auslöser immer wieder betätigt, und so steigt die innere Spannung der betroffenen Person, ganz ähnlich wie die Stahlschnecke einer Aufziehpuppe durch das Aufziehen immer mehr unter Spannung gerät und damit Energie speichert, die später zum Ausbruch kommt.

Ein Beispiel: Eine Gruppe befindet sich auf einem Ausflug. Morgens trinkt Iris 3 Tassen Kaffee, ohne zu realisieren, dass für die anderen nichts mehr übrig bleibt. Am nächsten Morgen zieht Paul den Kaffee weit weg von Iris – »damit wir alle was davon haben!«. Am übernächsten Morgen witzelt die Gruppe darüber, dass man alles Ess- und Trinkbare vor Iris verstecken muss, »weil sie sich nicht beherrschen kann«. Je öfter ein Gruppenmitglied nun in dieselbe Kerbe haut, desto mehr Applaus wird es ernten. Die Gruppe ›schießt sich ein auf Iris‹, die ›gierige Iris‹ wird zu einem Teil der Geschichte dieses Ausflugs, an der alle unablässig weitererzählen. Das Drehen an der Schraube dieser Erzählung verursacht eine Spannung, die nach Entladung drängt – und bildet damit die Spannung des Spiels. Für Iris wird die Sache irgendwann ungemütlich. Zunächst macht sie noch gute Miene zum bösen Spiel, dann wird ihr das zu dumm, und sie reagiert säuerlich. Die Gruppe hat für gewöhnlich ein feines Gespür, wie weit sie hier gehen kann, und gleichzeitig ein heimliches Bedürfnis, über diese Grenze hinauszugehen. Manche Gruppen entschärfen die Situation sehr früh, die meisten Gruppen gehen jedoch sehr weit, steigern sich gegenseitig hoch und sticheln so lange herum, bis sie einen Wutanfall provozieren. Erst wenn Iris explodiert und tobt, wird eine solche Gruppe zur Befriedigung kommen. Burschenschaften, Collegestudent:innen, militärische Gruppen, Sekten und verschiedene Subkulturen betreiben diese Form von Dark Play gewohnheitsmäßig. Es dient der Unterhaltung und der Festigung der Gruppenidentität durch die Herausbildung von Rollen und Geschichten. Die Gruppe sucht und findet unbewusst Mechanismen, um sich ein Spektakel zu schaffen. Das Ganze ist nicht sehr freundlich, aber zutiefst menschlich. Wir lieben es, andere an eine Grenze zu treiben. Wir lieben es, den Triggerpunkt, den empfindlichen Punkt, eines anderen zu erkennen und an ihm herumzuspielen.

Ein zentraler Aspekt des ›Mocking‹ ist die Wiederholung mit leichten Abwandlungen. Es geht darum, das Immergleiche in originellen Versionen immer wieder ins Spiel zu bringen, und oft entsteht ein Wettbewerb darin, wer dies mit dem größten Witz zustande bringt. Durch die Wiederholung gewinnt das Spiel Ritualcharakter.

Auf einer makrosoziologischen Ebene führt das ›Mocking‹ über längere Zeiträume zu Verfestigungen und gesellschaftlichen Stereotypen, die sehr unangenehm werden können und für Einzelne und Gruppen Diskriminierung bis hin zu Rassis- mus bedeuten.

6.2 Verliererspiele

Was ich hier als ›Verliererspiele‹ bezeichne, sind Spiele, bei denen es nicht darum geht zu gewinnen, sondern darum, einen Verlierer oder eine Verliererin zu ermitteln. Sie sind sehr beliebt als Trinkspiele und Partyspiele: Der Verlierer oder die Verliererin muss die nächste Runde bezahlen, ein Kleidungsstück ablegen, eine peinliche Aufgabe übernehmen usw. Es ist gut möglich, dass solche Spiele einen sehr ernstesten Hintergrund haben, bei dem es darum geht, ein Mitglied der Gruppe für besonders riskante und unangenehme Aufgaben auszuwählen. Weil Verliererspiele ein gewisses Maß an Sadismus und Masochismus freisetzen, sind sie an der Grenze zum Dark Play anzusiedeln, obwohl sie streng genommen nicht dazugehören, denn sie werden ja offen gespielt, das heißt, alle Mitspielenden kennen das Spiel und stimmen den Regeln zu. Das Prickeln entsteht aber dadurch, dass man hoffen kann, dass die verabredeten negativen Konsequenzen nicht von einem selbst, sondern von einem anderen Mitspielenden eingelöst werden müssen. Man stimmt also den Regeln zwar zu, hofft aber, dass sie einen nicht betreffen werden. Das am weitesten verbreitete Verliererspiel ist wohl ›Asinello‹ (Eselchen), vermutlich besser bekannt als ›Schwarzer Peter‹.¹

Asinello ist eines der am meisten verbreiteten Kinderspiele. Reihum werden blind Karten gezogen und wer am Ende den Asinello auf der Hand hat, hat verloren, während alle anderen aus dem Schneider sind. ›Fauls Ei‹ oder ›Plumpsack‹ ist ein entsprechendes körperliches Spiel. Dabei wird ein unauffälliger Gegenstand hinter Mitspielenden fallen gelassen, sie werden also markiert, und wenn sie diese Markierung nicht rechtzeitig erkennen (wenn nämlich der Plumpsack einmal um den Kreis gegangen ist), haben sie verloren.

Das eigentliche Involvement in das Verliererspiel – und oft auch die Kreativität – liegt allerdings nicht in den Spielstrategien, sondern in der Verabredung der Konsequenzen. Diese Verabredung kann, wie dies oft bei Partyspielen der Fall ist,

1 Der deutsche Name ist ein Problem: Er hat zu offen rassistischen Darstellungen auf den entsprechenden Karten geführt, insbesondere in Zeiten des Kolonialismus. Das war möglicherweise eine, allerdings vielsagende, Fehldeutung, weil der Name ursprünglich eher auf einen deutschen Kumpan des Schinderhannes mit dem Spitznamen ›Schwarzpeter‹ zurückgehen dürfte. Aber ob Missverständnis oder nicht: Wir brauchen einen neuen Namen für dieses Spiel. Die englische Entsprechung ›Old Maid‹, alte Jungfer, ist allerdings nicht unbedingt weniger diskriminierend. Gleichzeitig ist die Wendung ›jemandem den Schwarzen Peter zuschieben‹ fest im deutschen Sprachgebrauch verankert – ein gutes Beispiel für strukturellen Rassismus. Die Tatsache, dass schon der Name dieses Spiels toxisch ist, liegt durchaus in der Wesensart des Spiels. Der gesamte Akt des Auswählens eines Opfers ist seiner Natur nach diskriminierend, und unsere Freude daran ist kein erbauliches Beispiel für die Humanität des Menschen. Dafür ist es eine Erinnerung daran, wie stark wir Dynamiken der Ausgrenzung heimlich lieben. Ich verwende im Folgenden den italienischen Namen ›Asinello‹ (Eselchen).

selbst Teil des Spiels sein, das heißt, die Gruppe erfindet ›Strafen‹. In der Regel müssen diese vor Spielbeginn verabredet sein, sodass alle Spielenden potenziell von ihnen betroffen sind. Manchmal werden die Strafen allerdings auch erst nach dem Spielverlauf verhandelt, und dann befinden wir uns definitiv im Bereich des Dark Play. Die Dynamik von Verliererspielen als Partyspielen ist immens, oft ist eine sexuelle Komponente enthalten, und das Risiko wird von Runde zu Runde gesteigert.

Der Bezug zum Ritual des Opfers liegt auf der Hand und damit auch der Bezug zur Tragödie: Die Betrachtung eines anderen, der bestraft wird, sei es durch die Götter, die Autoritäten, das Schicksal oder das Spiel, stimuliert ein ambivalentes Gefühl von Erleichterung, gemischt mit Mitleid, gemischt mit Rache, gemischt mit Angst. Vermutlich ist der Begriff Angstlust hier angebracht. Es ist ein extrem starkes Gemisch.

6.3 Kapitulation

Dunkle Spiele haben keinen klaren Anfang, keine klare Verabredung, keine Metaebene, wo man sie reflektieren könnte, und entsprechend sind sie extrem schwer zu beenden. Gesellschaftlich betrachtet sind sie ein Problem, denn sie haben eine Tendenz, sich zu steigern und bösartig zu werden. Sie führen zu Spiralen: Gewaltspiralen, Schuldspiralen, Rachespiralen und so weiter. Meiner Meinung nach enthalten viele Religionen den Versuch, einen Ausweg aus diesen Spiralen zu ermöglichen, also Techniken anzubieten, wie man aus dunklen Spielen aussteigt. Von ihnen kann man lernen, dass der vielleicht einzige Ausweg aus einem dunklen Spiel die Kapitulation ist, also das Aufgeben des Gewinnenwollens. Die Anonymen Alkoholiker haben dieses Prinzip wiederentdeckt und sie betonen, dass ein Neuanfang nur durch ein totales Loslassen und Aufgeben des alten Spiels erreicht werden kann. Die Voraussetzung ist allerdings, dass man das dunkle Spiel erkennt, benennt und reflektiert – was ja gerade die Schwierigkeit darstellt.

Das Theater bietet eine andere Möglichkeit an. Hier wird ein dunkles Spiel aufgeführt und zu einer Kapitulation gebracht, ohne dass es dabei explizit benannt werden muss. Dies trifft natürlich insbesondere auf die Tragödie zu: Erst wenn die Hauptfigur in all ihren Spielzügen gescheitert ist, sehen wir sie in einem Zustand der Kapitulation, des Aufgebens, des Akzeptierens der eigenen Ohnmacht. Dieser Zustand ermöglicht Transformation und wird oft mit der Katharsis, der Reinigung der Gefühle, bezeichnet, wobei aber offenbleibt, worin diese bestehen könnte. Betrachtet man das Theaterspiel dagegen als Spiel, dann ist der kathartische Wendepunkt sehr klar zu benennen als der Punkt der Kapitulation. Erst wenn dieser erreicht ist, so die Botschaft, findet wirkliche Transformation statt. Weil aber nicht alle Menschen eine solche existenzielle Erfahrung erleben können, durchläuft ein Stellvertreter oder eine Stellvertreterin für uns diesen Prozess. Zusätzlich hilft uns

die Tragödie, die gewohnten Denkmuster umzudrehen: Ist das Verlierenkönnen nicht vielleicht die viel wichtigere Fähigkeit als das Gewinnen? Niemand gewinnt für alle Zeiten. Spiele, insbesondere dunkle Spiele, können daher auch gesehen werden als Möglichkeiten zur Einübung von Kapitulation, einer Fähigkeit, deren Bedeutung für unser soziales Zusammenleben kaum zu überschätzen ist. Es geht um eine sehr große, schwer zu verinnerlichende Idee: Die Niederlage ist ein Ausgangspunkt für Freiheit, während das Verweilen im Spiel letztendlich unsere Unterwerfung unter das Spiel bedeutet.

Dies gilt natürlich für das Leben ganz allgemein: Siege sind ephemere und ungewiss. Das Einzige, was sicher ist, ist die Niederlage, nämlich die Niederlage unseres wichtigsten Ziels: zu leben. Der Tod ist die Niederlage im Spiel des Lebens. Wir alle verlieren letztendlich gegen ihn.

Johnstone hat frühere Workshops immer mit der Übung ›Pantomimisches Seilziehen‹ begonnen. Dabei ziehen zwei Partner an einem nicht vorhandenen Seil und versuchen, den jeweils anderen über eine bestimmte Linie zu ziehen. Das Erstaunliche daran ist, wie heftig sich Spielende gegen die Niederlage wehren, obwohl der eigentliche Mechanismus des Spiels, nämlich das Seil, fehlt. In der Konsequenz brechen die meisten Teilnehmenden die Regel und dehnen das imaginäre Seil, um nur ja nicht zu verlieren. Erst später verstehen sie, dass alle mehr Spaß haben, wenn Kapitulation eine Option ist – und zwar keine schlechte.

Eine theatrale Verwendung von Games besteht also darin, sie entstehen zu lassen und dann so lange zu spielen, bis sie kollabieren – um aus den Energien, die beim Zusammenbrechen von Spielordnungen entstehen, Theater zu machen. Man könnte vielleicht sagen, dass die Entropie, also das Zerfallen der Ordnung, hier das eigentliche Ziel darstellt. Damit diese Energie frei wird, müssen die Spielenden an einem bestimmten Punkt kapitulieren, den Widerstand aufgeben und das Spielziel loslassen. Dies ist ein subjektiv sehr eindeutiges körperliches Erlebnis, das mit einem Aufweichen des Blickes, mit einer Veränderung der Atmung und der gesamten Körperorganisation einhergeht. Entscheidend ist: Man kann eine Kapitulation nicht spielen, sondern man muss als Spielender bis zum Ende um das Spielziel kämpfen. Erst wenn wirklich keine Spieloptionen mehr vorhanden sind, ist eine Kapitulation möglich. Teile der Chicagoer Schule, zum Beispiel David Razowsky, verwenden Spiele in diesem Sinne – und ich selbst ebenfalls.

Damit dies funktioniert, muss ein performatives Spiel in Dark Play übergegangen sein, bis zu seinem bitteren Ende gespielt werden und dann durch Kapitulation beendet worden sein. Was ist mit der Komödie? Auch sie enthält eine Kapitulation, allerdings eine zum falschen Zeitpunkt: Die Hauptfigur kapituliert sehr früh, trifft daraufhin übertriebene Entscheidungen und stolpert gerade dadurch von Wiederholung zu Wiederholung.

6.4 So what?

Was hat diese kleine Reise durch das Land zwischen Theater und Spiel nun gebracht? Am Anfang dieses Essays habe ich die große Frage aufgeworfen, was Theaterspiel in einem evolutionären Kontext bedeuten könnte, was es also zum Menschwerden des Menschen als Spezies beigetragen haben könnte. Die zentralen Thesen dabei sind:

1. Die Welt besteht aus drei Schichten, die im Alltag miteinander vermischt auftreten.
2. Das Theaterspiel splittet diese drei Schichten in deutlich erlebbare Ebenen auf.
3. Dadurch werden sowohl die Dynamiken der Einzelschichten klarer als auch das Zusammenspiel zwischen diesen.
4. Die Performer:innen splitten ihr Selbst in drei Teile auf: Person, Spieler:in, Figur.
5. Die Zuschauenden splitten ihr Selbst analog dazu auf in: Person, Zuschauer:in, Teilnehmer:in an der Fiktion.
6. Die theatrale Situation entsteht aus einer Aufspaltung von Gruppen in zwei Subgruppen (Akteur:innen und Zuschauende).
7. Dadurch entsteht ein performatives Spiel, bestehend aus einem primären Spiel der Akteur:innen und einem sekundären Spiel der Zuschauenden.
8. Das Zusammenspiel von primärem und sekundärem Spiel begünstigt das Eindringen von Imagination und Unbewusstem via Erwartungsbildung.
9. Dieses Eindringen begünstigt die Entstehung von dunklem Spiel.
10. Theater ist im Wesentlichen ein dreifach geschichtetes dunkles Spiel.

Warum ist es für uns so wichtig, von Zeit zu Zeit die Dreiwelthaftigkeit unserer Welt in diesem doppelten Spiel vorgeführt zu bekommen? Meine Vermutung ist, dass uns diese Bewusstmachung einen spezifischen Simulationsraum für Wirklichkeit ermöglicht, der diese loslöst von ihrem ›tierischen‹ Ernst, um sie leichter, freier und plastischer gestalten zu können. Wenn die Spielhaftigkeit der Welt verloren geht, erstarren unsere Strukturen im angstvollen Ritual.

Die Zuschauenden sind im Vergleich zu den Spielenden noch stärker von Verantwortung und Risiko befreit, und sie erleben die Dreiwelthaftigkeit deshalb noch stärker unter Einbezug ihrer unbewussten (und daher ›dunklen‹) Wünsche und Ängste. Gleichzeitig entsteht durch die Spielhaftigkeit des Prozesses ein spezifisches Gefühl: die Angstlust, gespeist von der Erkenntnis, dass ein Spiel eben doch nicht vollständig domestiziert werden kann, sondern ein gewisses Potenzial des Entgleisens, der Eskalation behält. Die Angstlust ist im performativen Spiel das leitende Gefühl, und es weckt eine Erinnerung an einen dunklen Bereich des Spiels, den wir als Kinder und Jugendliche entdecken, um ihn dann möglichst wieder zu verdrängen: Das Dark Play, das entgrenzte, eskalationssüchtige Spiel.

Es passiert aber noch mehr, nämlich ein Prozess, den ich hier mit einem Prozess der Thermik vergleichen möchte. Das sekundäre Spiel der Zuschauenden wirkt dabei wie ein Feuer, das unter dem primären Spiel brennt, dieses einheizt und eine Dynamik der Steigerung des Risikos erzeugt: Alle drei Bedeutungsebenen drängen durch diese Dynamik in Richtung Eskalation, es werden exakt solche Verläufe bevorzugt, die wir im Alltag aus gutem Grund nicht wünschen. Die Thermik des Theaters ist daher eine Simulation der Wirklichkeit unter der Prämisse, dass viele Risiken eingegangen werden, dass die Dinge immer eskalieren und dass sie in eine dunkle Dynamik kippen.

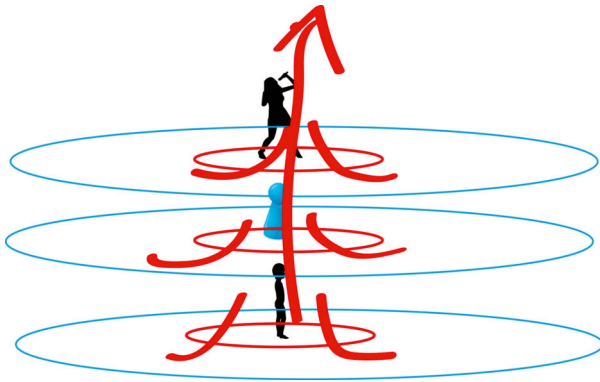


Abb. 16: Die Thermik des performativen Spiels

Ich spreche hier von einer Thermik, weil ich glaube, dass das Bild der Hitze helfen kann, das ganze emotionale und körperliche Involvement des Theaters deutlich zu machen. Die Hitze entsteht durch stellvertretende Risikoübernahme durch die Schauspielenden, welche die Imagination und das Unbewusste des Publikums freisetzt.

Ich stelle mir die soziale Wirklichkeit vor als ein Feld voller unsichtbarer Wirbel. Wenn man in einen hineingerät, fangen die Interaktionen an, um sich selbst zu kreisen, Spiralen und Eskalationen zu bilden. Der Verlauf dieser Eskalationen ist schwer zu berechnen und vorherzusagen. Oft ist es schwierig, aus diesen Wirbeln wieder herauszukommen. Es gibt brutale Games, Spiralen der Gewalt und Rache, aus denen fast kein Entkommen möglich ist. Ihre Gravitation ist so stark, dass ein Mensch, der hineingerät, keine Chance hat zu entkommen (Michael Kohlhaas, Don Quijote). Sie sind wie schwarze Löcher, und Menschen zu allen Zeiten haben sie gefürchtet. Ein wichtiger Teil der Religionen erzählt davon, wie man aus diesen

Spiralen wieder herauskommen kann, indem man beispielsweise die andere Wange hinhält oder indem man Schuld vergibt oder indem man um Vergebung bittet.

Neben diesen schweren Wirbeln, den schwarzen Löchern, gibt es noch kleinere, freundlichere Games, die uns erfassen, beschleunigen und an einem neuen Ort absetzen. Die Liebe etwa, die Zärtlichkeit, der Humor. Diese Wirbel schenken uns ein Gefühl von Lebendigkeit, sie können sich aber ebenfalls zu Stürmen hochschaukeln und zerstörerisch werden. Der Ratschlag, einfach allen Spielen aus dem Weg zu gehen (»Junge, halt dich raus, dann gerätst du in nichts rein«), hat niemals funktioniert, denn sie sind pures Leben und für unsere Evolution notwendig. Etwas in unserer menschlichen Natur drängt uns in die Wirbel und Games hinein. Adam und Eva sind ein Beispiel dafür, dass es für uns als Menschen unmöglich ist, sich von den Wirbeln fernzuhalten, selbst dann, wenn sie unser Verderben bedeuten.

Natürlich gibt es auch eine gesellschaftliche Dimension: Bestimmte Games werden im Kapitalismus bereitgestellt und so gut es geht geregelt, etwa Wettkampf, Kapitalakkumulation, Risikomanagement. Der Zusatz »so gut es geht« ist dabei aber wichtig, denn diese Spiele besitzen eine Eigendynamik, die sie ab einem bestimmten Punkt für Regelungen von außen undurchdringlich machen. Sie können eskalieren und außer Kontrolle geraten, und das ist auch allen Beteiligten mehr oder weniger bewusst. Wenn wir im Bild eines Raumes voller unsichtbarer Wirbel bleiben, dann sind die gesellschaftlichen Diskurse die Landschaft, über welcher diese Wirbel unter Einwirkung anderer Faktoren entstehen.

Wir bewegen uns also durch diesen Raum mit unsichtbaren Wirbeln, vor denen wir uns fürchten und die uns gleichzeitig unwiderstehlich anziehen. In manchen sozialen Räumen gibt es nur sehr wenige Wirbel, was die darin Agierenden gewöhnlich entspannt. Andere Räume sind so voll von Games und Wirbeln, dass alle in einem fortwährend angespannten und gleichzeitig euphorischen Zustand sind. Ein Beispiel sind soziale Räume, in denen es viele »Fettnäpfchen« gibt. Die Atmosphäre ist da sehr angespannt, jeder Fehltritt kann eine Lawine auslösen, man bewegt sich sehr vorsichtig. Die Wirbel sind geradezu körperlich präsent, jeder im Raum kann sie spüren und die Nähe und Distanz zu ihnen beschreiben. Eben WEIL Spiele sich um selbstverstärkende Prozesse herum anordnen, sind sie nicht harmlos. Im Gegenteil, sie können fürchterlich entgleisen, sich verselbstständigen, regelrecht explodieren.

Menschen, so scheint es mir, sind nicht gut darin, selbstverstärkende Prozesse zu verstehen und mit ihnen umzugehen. Es fällt uns sehr schwer, den Punkt realistisch zu erkennen, an dem uns die Kontrolle entgleitet, weil wir unsere Selbstwirksamkeit systematisch überschätzen, so wie Spielsüchtige ihren Einfluss auf das – zufallsgesteuerte – Spiel systematisch überschätzen. Das hat etwas mit unserem Selbst zu tun, mit unserer Ohnmacht als Kleinkinder und deren Überkompensation in ewigen Machtfantasien. (Man könnte hier die Einschränkung auf den westlichen,

männlichen Menschen machen, aber ich fürchte, es geht um ein universelles Merkmal des Menschen als Spezies.)

Ich bin nach einigen Jahren des Reflektierens über Games und Spiel zu der Überzeugung gelangt, dass fast alle Spiele in ihrem Kern eine Möglichkeit der Eskalation besitzen, ganz besonders solche Spiele, die mit dem Theater und der Performance zu tun haben, und weiterhin, dass es genau diese Möglichkeit zur Selbstverstärkung und damit zum Kontrollverlust ist, die sie eigentlich interessant machen. Ich glaube, dass Spiele uns darauf vorbereiten, heftige Dynamiken mit teilweisem Kontrollverlust zu durchleben. Sie transportieren uns in eine Spielumgebung, wo uns die Dinge über den Kopf wachsen – obwohl sie an einem völlig geregelten Ausgangszustand beginnen und uns damit in eine falsche Sicherheit wiegen.

Als Spezies sind wir außerdem nicht gut darin, einfach nur glücklich vor uns hinzuleben. Es scheint vielmehr leider so zu sein, dass wir in ruhigen, geregelten Zeiten irgendwie nicht vollständig zufrieden sein können. Wir errichten permanent Systeme in der Absicht, dass sie perfekt funktionieren sollen – aber in Wahrheit ist ein entgleisendes System für uns viel interessanter, weshalb wir uns abends auf dem Bildschirm eskalierende Prozesse anschauen, die wir tagsüber bei der Arbeit möglichst unterbinden wollen. Es gibt seltsamerweise nichts Traurigeres als ein funktionierendes System. So sehr wir Vorhersagbarkeit und lineare Entwicklungen anstreben: Irgendwie sind wir dafür nicht gemacht, wir langweilen uns, wir beginnen, die Regeln zu hassen und zu unterlaufen, wir fangen an, gegenläufige und destruktive Prozesse zu unterstützen, die sich aufschaukeln und das System ins Wanken bringen können. Ein geregeltes System wird uns zum Gefängnis. Obwohl wir uns also ständig um Regeln bemühen und diese immer mehr ausdifferenzieren, können wir die dadurch entstehenden Umwelten eigentlich gar nicht lange ertragen. Unbewusst fangen wir an, den Zusammenbruch des Regelsystems herbeizuwünschen. Wir träumen ständig von perfekten Systemen – in denen wir gar nicht leben könnten. Theoretisch wissen wir das auch schon lange.

Menschen sind universelle Spielende, aber was das Aussteigen aus Spielen angeht, eigentlich Mängelwesen. Sie schaffen es nicht, aus eskalierenden Spiralen rechtzeitig auszusteigen. Sie haben ihr Wissen um dieses Eskalationspotenzial eingelagert in Geschichten, Märchen und Mythen, die oft davon erzählen, mit welchen Mächten man sich besser nicht anlegen, auf welche Deals man besser verzichten sollte. Leider transportieren sie immer gleichzeitig auch die Faszination des Dark Play. Spiele sind damit natürlich riskanter als reine Vermeidungsstrategien. Sie befördern das Einsteigen und Mitspielen, das Involvement. Während Geschichten und Religionen uns meist vergeblich zeigen, wie man den Tiger vermeidet, erklären uns Spiele, wie man den Tiger reitet und wann es Zeit ist abzusteigen. Wir können weder uns selbst noch die Wirklichkeit ganz verstehen, wenn wir kein Konzept und kein Gefühl für Dark Play haben. Und wir können dieses Gefühl nur gewinnen, wenn wir mitspielen.

Literatur

- Archer, William. 1888. *Masks or Faces: A Study in the Psychology of Acting*. London: Longmans, Green and Company.
- Aristoteles. Ca. 335 v. Chr. *Poetik*. Digitale Bibliothek, erstellt am 23.03.2006. https://www.digbib.org/Aristoteles_384vChr/De_Poetik%0A.
- Artaud, Antonin. 2012. *Das Theater und sein Double*. Orig. 1936. Vol. Band 8. Werke in Einzelausgaben/Antonin Artaud. Berlin: Matthes & Seitz.
- Auslander, Philip. 2015. *On the Concept of Persona in Performances*. *Kunstlicht Impose/Enact The Artists Persona* 36 (3): 62–79.
- Baaren, Rick B. van, Decety, Jean, Dijksterhuis, Ap, Andriesvan der Leij, and Leeuwen, Matthijs L. van. 2009. *Being Imitated: Consequences of Nonconsciously Showing Empathy*. In: J. Decety, & W. Ickes (Eds.), *The Social Neuroscience of Empathy*: 31–42.
- Bachtin, Michail, Renate Lachmann, and François Rabelais. Eds. 2011. *Rabelais und seine Welt: Volkskultur als Gegenkultur*. 1. Aufl. Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 1187. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Baker, Bowen, Ingmar Kanitscheider, Todor Markov, Yi Wu, Glenn Powell, Bob McGrew, and Igor Mordatch. 2019. *Emergent Tool Use From Multi-Agent Autocurricula*. <http://arxiv.org/abs/1909.07528>.
- Balme, Christopher. 1995. *Theater im postkolonialen Zeitalter: Studien zum Theatersynkretismus im englischsprachigen Raum*. Theatron. Tübingen: Niemeyer.
- Bataille, G. 2014. *Spiel und Ernst*. In: *Das Spielelement der Kultur*, Ebeling Hg., Berlin: Matthes & Seitz.
- Bateson, Gregory, and Hans Günter Holl. 2017. *Ökologie des Geistes: Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*. 12. Aufl. Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 571. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bergmann, Jörg. 1987. *Klatsch: Zur Sozialform der diskreten Indiskretion*. Hg. v. Jörg Reinhold Bergmann. Berlin: de Gruyter.
- . 2001. *Klatsch*. *Der blaue Reiter*, *Journal für Philosophie* 13 (March): 80–81.
- Berne, Eric. 1964. *Games People Play: The Psychology of Human Relationships*. Lt. New York: Grove Press.

- . 1975. *What Do You Say After You Say Hello?: The Psychology of Human Destiny*. London: Corgi books.
- Botvinick, Mathew, and Cohen, Jonathan. 1998. *Rubber Hand Feels Touch That Eyes See*. *Nature* 391: 756.
- Boyd, Neva Leona, and Paul Simon. 1971. *Play and Game Theory in Group Work: A Collection of Papers By*. University of Illinois at Chicago Circle.
- Brecht, Bert. 1991. Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe, Berlin: Suhrkamp. Band 23.
- Caillois, Roger. 1960. *Die Spiele und die Menschen*. Stuttgart: Curt E. Schwab Verlag.
- . 2014. »Das Spiel und das Heilige.« In: *Ebeling, Knut, Das Spielelement der Kultur*, 59–74. Berlin: Matthes & Seitz. Original 1988.
- Calasso, Roberto. 2020. *Der himmlische Jäger*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Campbell, Joseph. 2008. *The Hero with a Thousand Faces*. 3rd ed. Bollingen Series XVII. Novato, Calif: New World Library.
- Cechow, Michail. 1990. *Die Kunst des Schauspielers*. Stuttgart: Urachhaus.
- Clark, Andy. 2016. *Surfing Uncertainty: Prediction, Action, and the Embodied Mind*. New York: Oxford University Press.
- Cohen, Jonathan. 2001. *Defining Identification*. *Mass Communication and Society* 4 (3): 245–64. https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/S15327825MCS0403_01.
- Coleridge, Samuel Taylor. 1817. *Biographia Literaria*. Princeton: PUP/Bollingen.
- Collum, Dovard Kelly. 1976. *The Empathic Ability of Actors: A Behavioral Study*. Tallahassee, Florida State University.
- Condon, William S., and W.D. Ogston. 1966. *Sound Film Analysis of Normal and Pathological Behavior Patterns*. *Journal of Nervous and Mental Disease* 143: 338–347.
- Dapretto, Davies, Pfeifer, Scott, Sigman, Bookheimer, and Iacoboni. 2006. *Understanding Emotions in Others: Mirror Neuron Dysfunction in Children with Autism Spectrum Disorder*. *Nature Neuroscience* 6: 28–30.
- Diderot, Denis. 1964 (Original ca. 1770–1783). *Das Paradox über den Schauspieler*. Vol. Nr. 820. Insel-Bücherei. Frankfurt a.M.: Insel-Verlag.
- Dörger, Dagmar, and Hans-Wolfgang Nickel. 2008. *Improvisationstheater – Ein Überblick*. Uckerland: Schibri Verlag.
- Dostojewskij, Fjodor. 2013 (Original 1864). *Aufzeichnungen aus dem Kellerloch*. Stuttgart: Reclam.
- Dunbar, Robin. 1996. *Grooming, Gossip and the Evolution of Language*. Cambridge, Massachusetts: Faber and Harvard University Press.
- . 1998. *Klatsch und Tratsch: Wie der Mensch zur Sprache fand*. Edited by Robin Dunbar and Sebastian Vogel. *Grooming, Gossip and the Evolution of Language*. München: Bertelsmann.
- . 2009. *The Social Brain Hypothesis and Its Implications for Social Evolution*. *Annals of Human Biology* 36 (5): 562–72. <https://doi.org/10.1080/03014460902960289>.

- Dunn, Robert Andrew, and Rosanna E Guadagno. 2012. *My Avatar and Me – Gender and Personality Predictors of Avatar-Self Discrepancy*. *Computers in Human Behavior* 28 (1): 97–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.08.015>.
- Durkheim, Emile. 1965. *The Elementary Forms of Religious Life*. New York: Free Press.
- Eberhard, William G. 1996. *Female Control: Sexual Selection by Cryptic Female Choice*. *Monographs in Behavior and Ecology*. Princeton, NJ: Princeton Univ. Press. https://doi.org/no_doi_found.
- Eco, Umberto. 1977a. *Das offene Kunstwerk*. Berlin: Suhrkamp
- . 1977b. *Semiotics of Theatrical Performance*. *The Drama Review* 21 (1): 107–17.
- Eisenberger, Naomi I., Matthew D. Lieberman, and Kipling D. Williams. 2003. *Does Rejection Hurt? An fMRI Study of Social Exclusion*. *Science* 302 (5643): 290–92. <https://doi.org/10.1126/science.1089134>.
- Elam, Keir. 1980. *The Semiotics of Theatre and Drama*. London: Methuen.
- Ewell, Patrick J., Rosanna E. Guadagno, Matthew Jones, and Robert Andrew Dunn. 2016. *Predictors of Morality and Ethics in Avatar Selection for Video Game Play*. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 19 (7): 435–40. <https://doi.org/http://doi.org/10.1089/cyber>.
- Fischer-Lichte, Erika. 2004. *Ästhetik des Performativen*. Berlin: Suhrkamp.
- . 2007. *Semiotik des Theaters*. 5. Aufl. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Freud, Sigmund. 1920. *Jenseits des Lustprinzips*. Leipzig: Internationaler Psychoanalytischer Verlag.
- . 1942. *Psychopathische Personen auf der Bühne*. (Original 1905?). In: *Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, 303–10. London: The Hogarth Press.
- . 1982a. *Triebe und Triebchicksale* (1915). In: *Freud Studienausgabe*, Bd.3:81–102. Fischer Taschenbuch Verlag.
- . 1982b. *Zwangshandlungen und Religionsübungen*. In: *Freud Studienausgabe VII*, 13–21. Fischer Taschenbuch Verlag.
- . 2018. *Das Unheimliche*. In: *Studienausgabe Band IV*, 241–74.
- Frost, Anthony, and Ralph Yarrow. 2007. *Improvisation in Drama*. New York: Palgrave.
- Gadamer, Hans-Georg. 1986. *Wahrheit und Methode* (GW I), *Hermeneutik I*, Tübingen: J.C.B. Mohr
- Geertz, Clifford. 1973. *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books.
- Goffman, Erving. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Vol. 174. Anchor Books. A. Garden City, New York: Doubleday.
- . 1961. *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. Indianapolis: Bobbs-Merrill.
- . 1963. *Behavior in Public Places. Notes on the social organization of gatherings*, New York: The Free Press.
- . 1974. *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

- Goldstein, Thalia., and Winner, Ellen. 2010. *A New Lens on the Development of Social Cognition*. In: *Art and Human Development*, 221–47. New York: Psychology Press Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9780415965545>.
- Goodfellow, Ian, Jean Pouget-Abadie, Mehdi Mirza, Xu Bing, David Warde-Farley, Sherjil Ozair, Aaron Courville, and Yoshua Bengio. 2014. *Generative Adversarial Networks*. NIPS.
- Gortschakow, Nikolai. 2008. *Die Wachtangow-Methode*. Berlin: Alexander Verlag.
- Groos, Karl. 1896. *Die Spiele der Tiere*. Jena: Fischer.
- . 1899. *Die Spiele der Menschen*. Jena: Fischer.
- GutsMuths, Johann Christoph Friedrich. 1893. *Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und des Geistes*. Schnepfental: Buchhandlung der Erziehungsanstalt.
- Halpern, Charna, Del Close, and Kim Johnson. 1994. *Truth in Comedy – the Manual for Improvisation*. Colorado Springs: Meriwether Pub Ltd.
- Handelman, Don. 1977. *Play and Ritual: Complementary Frames of Metacommunication*. In: *It's a Funny Thing, Humour*. A.J. Chapman and H. Foot, eds. Pp. 185–192. London: Pergamon.
- Hatfield, Elaine, Richard L. Rapson, and L. Le Yen-Chi. 2009. *Emotional Contagion and Empathy*. In: J. Decety, & W. Ickes (Eds.), *The Social Neuroscience of Empathy*, 19–30. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Held, Phoebe von. 2011. *Alienation and Theatricality*. Oxford: Legenda.
- Henricks, Thomas S. 2006. *Play Reconsidered: Sociological Perspectives on Human Expression*. Urbana, Ill.: University of Illinois Press.
- Huizinga, Johan. 1991. *Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Orig. 1938. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- . 2014. *Das Spielelement der Kultur*. In: Ebeling, Knut, *Das Spielelement der Kultur*, 18–45. Berlin: Matthes & Seitz.
- Hunicke, Robin, LeBlanc, Marc, and Zubek, Robert. 2004. *MDA – A Formal Approach to Game Design and Game Research*. In: *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, Vol. 4, 1.
- Iacoboni, Marco. 2005. *Understanding Others: Imitation, Language, and Empathy*. In: S. Hurley & N. Chater, *Perspectives on Imitation: From Neuroscience to Social Science: Vol. 1. Mechanisms of Imitation and Imitation in Animals*, 77–101. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Johnson-Ulrich, Lily. 2018. *The Social Intelligence Hypothesis*. In: *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science* (Hsg. Todd K. Shackelford and Viviana A. Weekes-Shackelford). Basel: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-16999-6_3100-1.
- Johnstone, Keith. 1979. *Impro – Improvisation and the Theatre*. New York: Routledge.
- . 1998. *Theaterspiele*. Berlin: Alexander Verlag.
- . 1999. *Impro for Storytellers*. London: Faber & Faber.
- . 2004a. *Impro – Improvisation und Theater*. 7. Aufl. Berlin: Alexander Verlag.

- . 2004b. *Improvisation und Theater*. 7. Aufl. Berlin: Alexander Verlag.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Kammers, M P M, Vignemont, Frederic, Verhagen, Lennart and Dijkerman, Chris. 2009. *The Rubber Hand Illusion in Action*. *Neuropsychologia* 47 (1): 204–11. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2008.07.028>.
- Klein, Melanie. 1946. *Notes on Some Schizoid Mechanisms*. In: *Envy and Gratitude and Other Works*, 1–24. London: Vintage.
- Klevjer, Rune. 2006. *What Is the Avatar?*. Doctoral Thesis. Bergen: University of Bergen <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.96.3804&rep=rep1&type=pdf>.
- Kort, Selvino de, and Clayton, Nicola. 2006. *An Evolutionary Perspective on Caching by Corvids*. *Proceedings of the Royal Society B: Biological Sciences* 273 (1585): 417–23. <https://doi.org/10.1098/rspb.2005.3350>.
- Lehmann, Hans-Thies. 2011. *Postdramatisches Theater*. Edited by Hans-Thies Lehmann. 5. Aufl. Frankfurt a.M.: Verlag der Autoren.
- Levy-Moreno, Jacob. 1970. *Das Stegreiftheater*. New York: Beacon House.
- Loizos, Caroline. 2017. *Play Behavior in Higher Primates: A Review*. In: D. Morris (Ed.), *Primate Ethology*: 176–218.
- Lösel, Gunter. 2008. *Das Archetypenspiel*. Planegg: Impuls/Buschfunk Verlag.
- . 2013. *Das Spiel mit dem Chaos – Zur Performativität des Improvisationstheaters*. Bielefeld: transcript.
- Mamet, David. 2001. *Richtig & Falsch: Kleines Ketzerbrevier samt Common Sense für Schauspieler*. Berlin: Alexander Verlag.
- Mauss, Marcel. 1990. *Die Gabe. Die Form und Funktion des Austauschs in archaischen Gesellschaften*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- McConachie, Bruce. 2011. *An Evolutionary Perspective on Play, Performance, and Ritual*. *TDR/The Drama Review* 55 (4): 33–50. https://doi.org/10.1162/DRAM_a_00120.
- Meisner, Sanford. 2016. *Schauspielen: Die Sanford-Meisner-Methode*. Edited by Dennis Longwell and Tanja Handels. Berlin: Alexander Verlag.
- Meisner, Sanford, and Dennis Longwell. 1987. *Sanford Meisner on Acting*. New York: Vintage Books.
- Metzinger, Thomas. 2015. *Verkörperung in Avataren und Robotern. Spektrum der Wissenschaft, Spezial Physik, Mathematik, Technik*: 48–55.
- Nettle, Daniel. 2006. *Psychological Profiles of Professional Actors*. *Personality and Individual Differences* 40 (2): 375–83. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2005.07.008>.
- Neumann, John von, and Oskar Morgenstern. 1944. *Game Theory and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press
- Nietzsche, Friedrich. 1872. *Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik*. Leipzig: Fritsch.

- . 1980. *Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen (1870/73)*. In: *Sämtliche Werke*. Kritische Studienausgabe, edited by Giorgio Colli. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Parten, Mildred. 1929. *An Analysis of Social Participation, Leadership, and Other Factors in Preschool Play Groups*.
- Pfaller, Robert. 2008. *Ästhetik der Interpassivität*. Hamburg: Philo Fine Arts.
- Piaget, Jean. 2009. *Nachahmung, Spiel und Traum*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Pinkava, Jan. 2022. *Interactive Storytelling*. Präsentation auf Real Time Conference, online. <https://realtime.community/videos>.
- Pistoletto, Michelangelo. 1967. *The Famous Last Words*. <http://galeriemezzanin.com/artists/michelangelo-pistoletto/texts/pistoletto-famous-last-words>.
- Platon. 1940. *Der Staat*. In: *Platon: Sämtliche Werke*. Band 2. Berlin: Lambert Schneider.
- Precht, Richard David. 2020. *Künstliche Intelligenz und der Sinn des Lebens*. München: Goldmann.
- Rauterberg, Hanno. 2021. *Die Kunst der Zukunft*. Berlin: Suhrkamp Verlag.
- Razowsky, David. 2023. *A Subversive's Guide to Improvisation: Moving Beyond »Yes, And«*. Los Angeles: Boyd Parker Press.
- Rizzolatti, Giacomo. 2005. *The Mirror Neuron System and Imitation. Mechanisms of Imitation and Imitation in Animals*. In: S. Hurley & N. Chater, *Perspectives on Imitation: From Neuroscience to Social Science*. Vol. 1. 55–76. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Rizzolatti, Giacomo, and Corrado Sinigaglia. 2010. *The Functional Role of the Parieto-Frontal Mirror Circuit: Interpretations and Misinterpretations*. *Nature Reviews Neuroscience* 11 (4): 264.
- Rousseau, Jean-Jacques. 1758. *Lettre à M. D'Alembert sur les spectacles*, engl. Übersetzung. <https://archive.org/stream/RousseauLetterToDAlembertPoliticsTheArts>.
- Sachser, Dietmar. 2009. *Theaterspiel|flow: Über die Freude als Basis schöpferischen Theater-schaffens*. Berlin: Alexander Verlag.
- Sainte-Albine, Pierre Rémond. 1749. *Le Comédien. Ouvrage Divisé En Deux Parties*. Nouvelle Édition. Paris: Desaint & Saillant.
- Salen, Katie, and Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Sass, Hartmut von, and Stefan Berg. 2014. *Spielzüge: Zur Dialektik des Spiels und seinem metaphorischen Mehrwert*. Freiburg: Verlag Karl Alber.
- Schechner, Richard. 2012. *Performance Studies: An Introduction*. Edited by Sara Brady. 3rd ed. London: Routledge.
- Schiller, Friedrich. 2000. *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Orig. 1793. Ditzingen: Reclam.

- Schwind, Klaus. 1997. *Theater im Spiel – Spiel im Theater*. Weimarer Beiträge, no. 3: 419–33.
- Seham, Amy. 2001. *Whose Improv Is It Anyway? Beyond Second City*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Spolin, Viola. 2002. *Improvisationstechniken für Pädagogik, Therapie und Theater*. 6. Aufl. Paderborn: Junfermann Verlag.
- Stiles, Patti. 2021. *Improvise Freely*. Big Toast Entertainment.
- Susen, Simon. 2016. *Reconstructing the Self: A Goffmanian Perspective*. In: H. F. Dahms & E. R. Lybeck (Eds.), *Reconstructing Social Theory, History and Practice*. Current Perspectives in Social Theory. 111–43.
- Tobias, Ron. 2016. *20 Masterplots: Die Basis des Story-Building in Roman und Film*. Berlin: Autorenhaus.
- Turner, Victor. 1982. *From Ritual to Theatre*. New York: PAJ Publications.
- Turri, Maria Grazia. 2017. *Acting, Spectating, and the Unconscious: A Psychoanalytic Perspective on Unconscious Processes of Identification in the Theatre*. Routledge Advances in Theatre and Performance Studies. Vol. 47. London: Routledge.
- Van Gennep, Arnold et al. 2005. *Übergangsriten = Les rites de passage*. 3. Aufl. Studienausgabe. Frankfurt a.M.: Campus Verlag.
- Wachtangow-Methode«. Berlin: Alexander Verlag: 277–319.
- Wardetzky, Dieter. 2008. *Nachwort zu Die Wachtangow-Methode*. In: »Die
- Wekwerth, Manfred. 1974. *Theater und Wissenschaft: Überlegungen für das Theater von heute und morgen*. Reihe Hanser 164. München: Carl Hanser Verlag.
- Whitehouse, Harvey. 2012. *Ritual, Cognition, and Evolution*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Winnicott, Donald. 1953. *Transitional Objects and Transitional Phenomena – A Study of the First Not-Me Possession*. International Journal of Psycho-Analysis, no. 34: 89–97.
- Wittgenstein, Ludwig. 1998. *Philosophische Untersuchungen*. Berlin: Akademie Verlag.
- . 2016. *Das Blaue Buch. Eine Philosophische Betrachtung (Das Braune Buch)*. Edited by Rush Rhees and Petra Morstein. 13. Aufl. Werkausgabe/Ludwig Wittgenstein Band 5, Ed. 13. Berlin: Suhrkamp.

