

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 ungern 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