

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 Schieflage.

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 hingegen 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