

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 werfen (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.