

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 Vieltätigkeit 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 anschaust, 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 Geschmacks, 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 unsere 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.

Biologistische 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 vernachlässigt, 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 coercion)*: 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 regelungsrigen 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 eingeeht 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