

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 –