

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

Unschuld und Amoralität am Werk, welche er als Ausgangspunkt der Kunst, insbesondere der Tragödie, identifizierte.

»Ein Werden und Vergehen, ein Bauen und Zerstören, ohne jede moralische Zurechnung, in ewig gleicher Unschuld, hat in dieser Welt allein das Spiel des Künstlers und des Kindes. Und so, wie das Kind und der Künstler spielt, spielt das ewig lebendige Feuer, baut auf und zerstört, in Unschuld – und dieses Spiel spielt der Aeon mit sich.« (Nietzsche 1980, 830)

Nietzsche verweist auf die Figur eines spielenden Weltkindes, das mit seiner gleichgültigen und gleichzeitig kreativen Haltung die Welt als ein ästhetisches Phänomen rechtfertigt. Dabei meint er nicht, dass das Spiel die Welt verschönert, sondern dass überhaupt eine Formwerdung stattfindet, die einen inneren Bezug zur Welt ermöglicht. Aus diesem Bezug kann der Mensch über eine pessimistische Verurteilung der Welt hinauswachsen und zu einem »ästhetischen Menschen« (Nietzsche 1980, 831) werden. Das Spiel trägt in sich sowohl aufbauende als auch zerstörende Momente, es kippt also nicht ins Destruktive oder wird irgendwie korrumpiert, sondern trägt ein zerstörendes Momentum von Anfang an in sich.

Im ästhetischen Spiel – zu dem er insbesondere das Theater und die Tragödie zählt – geschieht etwas Seltsames: Die Spielenden sind nicht nur Subjekte des Spiels, sondern auch dessen Objekte, das heißt, das Spiel beginnt mit ihnen zu spielen, sie werden zum Teil eines umfassenden Spiels des Daseins. Im ästhetischen Spiel verdreifacht sich der Mensch, er wird »zugleich Dichter, Schauspieler und Zuschauer« (Nietzsche 1980, 48).

Es gibt also einen gedachten Ort des Spiels, an welchem Kinderspiel und ästhetisches Spiel, Unschuld und Moral, Objekthaftigkeit und Subjekthaftigkeit des Menschen in eins fallen, ihre Gegensätze sich auflösen, und an diesem Ort verdreifacht sich der ästhetisch Spielende.

Die Verwandtschaft zum Drei-Welten-Modell fällt auf und ist kein Zufall, denn auch Nietzsche hatte natürlich Schiller gelesen. Was an dieser Stelle hervorgehoben werden soll, ist seine Beobachtung, dass insbesondere das kreative Spiel keine harmlose Sache sei, sondern in sich eine dunkle, zerstörerische Seite habe, die von der konstruktiven, kreativen Seite nicht zu trennen sei.

5.2.2 Freud jenseits des Lustprinzips

Sigmund Freud war kulturell sehr interessiert, ging oft ins Theater, und viele seiner Deutungen leitet er aus dem Theater ab, beispielsweise den Ödipuskomplex. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts war er überzeugt, mit dem Lustprinzip ein universelles, biologisch begründetes, psychologisches Motiv gefunden zu haben. Er stieß aber gerade beim Theater auf einen Widerspruch dazu: Warum gehen Menschen frei-

willig ins Theater und setzen sich dabei regelmäßig einer negativen Erfahrung aus? Warum tun sie sich das an? Das Phänomen Theater war nicht kompatibel mit Freuds Lustprinzip, also der grundsätzlichen Orientierung an Lust und Befriedigung, die er aus seiner biologistischen Sicht der Triebe abgeleitet hatte. Im Gegensatz zu Tieren schienen Menschen verblüffend oft auch negative Erfahrungen aufzusuchen und irgendwie davon zu profitieren. Besonders deutlich werde dies in düsteren Genres wie der Tragödie und dem damals sehr populären Schauerroman (heute als Horrorfilm, Splatterfilm, Zombiefilm usw. genauso beliebt und verstörend wie damals). In seinem 1905 verfassten, aber erst posthum 1942 veröffentlichten Essay »Psychopathische Personen auf der Bühne« (Freud 1942) beschäftigt er sich mit der Frage, warum wir gern negative Figuren auf der Bühne sehen. Seine Überlegungen erscheinen mir heute noch wertvoll, weil sie zeigen, dass die Identifikation mit Figuren und damit der imaginative Einstieg in das Theaterspiel voller Widersprüche ist, die sich nur psychologisch erklären lassen. Warum investieren die Zuschauenden emotional in eine negative Figur? Widerspricht dies nicht dem Lustprinzip?

Freud beginnt mit dem einfachen Fall, nämlich einer Identifikation des Zuschauenden mit einem großartigen Helden, die er als die typische Fantasie eines (männlichen) Zuschauers enttarnt, der im realen Leben zur Normalität und Durchschnittlichkeit verdammt ist:

»Der Zuschauer erlebt zu wenig, er fühlt sich als ›Misero, dem nichts Großes passieren kann‹, er hat seinen Ehrgeiz, als Ich im Mittelpunkt des Weltgetriebes zu stehen, längst dämpfen, besser verschieben müssen, er will fühlen, wirken, alles so gestalten, wie er möchte, kurz Held sein, und die Dichter-Schauspieler ermöglichen ihm das, indem sie ihm die Identifizierung mit einem Helden gestatten.« (Freud 1942, 306)

Aus dieser Position heraus entwickelt der Zuschauer Größenfantasien, und das Schauspiel wäre damit eine solche kollektiv erlebte Größenfantasie des kleinen Mannes. Der Genuss des Zuschauens entsteht dabei durch die garantierte körperliche Unversehrtheit, gepaart mit dem Erleben der Außergewöhnlichkeit und Erwähltheit. Der Zuschauer erlebt die positive Seite des Heldentums, muss die dazugehörigen Leiden aber nicht am eigenen Leib erfahren.

»Sie ersparen ihm auch etwas dabei, denn der Zuschauer weiß wohl, daß solches Betätigen seiner Person im Heldentum nicht ohne Schmerzen, Leiden und schwere Befürchtungen, die fast den Genuß aufheben, möglich ist; er weiß auch, daß er nur ein Leben hat und vielleicht in einem solchen Kampf gegen die Widerstände erliegen wird. Daher hat sein Genuß die Illusion zur Voraussetzung, das heißt die Milderung des Leidens durch die Sicherheit, daß es erstens ein anderer ist, der dort auf der Bühne handelt und leidet, und zweitens doch nur ein Spiel, aus dem seiner persönlichen Sicherheit kein Schaden erwachsen kann.« (Freud 1942, 306)

Für Freud ist klar, dass diese Art der Identifikation im Theater regressiv ist und den Autonomiebestrebungen des Individuums eher entgegenläuft, als diese zu unterstützen. Er spricht ihr jegliche emanzipatorische Wirkung ab und postuliert stattdessen eine eskapistische Wirkung.

»Unter solchen Umständen darf er [der Zuschauer] sich als ›Großen‹ genießen, unterdrückten Regungen wie dem Freiheitsbedürfnis in religiöser, politischer, sozialer und sexueller Hinsicht ungescheut nachgeben und sich in den einzelnen großen Szenen des dargestellten Lebens nach allen Richtungen austoben.« (Freud 1942, 306)

Dem Zuschauenden bietet sich die unwiderstehliche Möglichkeit, eine regressiv Haltung mit einer eingebildeten progressiven Haltung verbinden zu können, die Position des Helden auf dem Sofa. Er kann sich als groß erleben – also als erwachsen – und gleichzeitig in einer kindlichen Position verharren, also ohne Verantwortung bleiben. Freud verbindet daher keine emanzipatorischen Hoffnungen mit der Position des Zuschauenden. Statt die eigenen Umstände in Richtung auf Freiheit, Autonomie, Selbstbestimmung zu erweitern, fantasiert sich der Zuschauer für eine kurze Zeit in eine machtvolle Position und verharrt gleichzeitig in seiner Unselbstständigkeit.

Warum wir Psychopathen auf der Bühne sehen wollen

Etwas komplexer stellt sich die Sache bei ambivalenten Protagonist:innen dar, die nicht einfach idealisierte Heldenfiguren sind. Deshalb widmet sich Freud in der zweiten Hälfte seines Essays dem »modernen« Drama (für Freud das Drama ab Shakespeare), wo Helden auch damals schon nicht mehr ungebrochen auftraten, sondern auch negative Seiten hatten. Er skizziert hier die Figur eines zögerlichen, scheiternden, neurotischen Helden, als dessen Prototypen er Hamlet sieht. Warum also identifiziert sich der moderne Zuschauende mit Hamlet, obwohl dieser sicher nicht irgendwelchen Größenfantasien entspricht? Unter alltägliche Bedingungen, so Freud, würden sie wohl eher »nach dem Arzt rufen und die Figur für bühnenunfähig halten« (Freud 1942, 308) und in vielen Fällen, so Freud, misslingt daher die Aufführung psychopathischer Persönlichkeiten. Statt uns zu identifizieren, lehnen wir die Figur ab. Im modernen Drama balanciert die Hauptfigur daher gleichsam auf einem Zaun zwischen gesund und pathologisch, einen Konflikt in sich tragend. Sie muss gleichzeitig zur Identifikation einladen und Distanzierung ermöglichen. Damit die Distanzierung nicht zu einfach ist, darf die Psychopathologie der Figur niemals explizit benannt werden, und sie muss sich langsam aus der Normalität heraus entwickeln:

»Der Hamlet zeichnet sich durch drei Charaktere aus, die für unsere Frage wichtig scheinen. 1. Daß der Held nicht psychopathisch ist, sondern es in der uns beschäftigenden Handlung erst wird. 2. Daß die verdrängte Regung zu jenen gehört, die bei uns allen in gleicher Weise verdrängt ist, deren Verdrängung zu den Grundlagen unserer persönlichen Entwicklung gehört, während die Situation gerade an dieser Verdrängung rüttelt. Durch diese beiden Bedingungen wird es uns leicht, uns im Helden wiederzufinden; wir sind desselben Konflikts fähig wie er, denn »wer unter gewissen Umständen seinen Verstand nicht verliert, hat keinen zu verlieren«. 3. Aber es scheint als Bedingung der Kunstform, daß die zum Bewußtsein ringende Regung, so sicher sie kenntlich ist, so wenig mit deutlichem Namen genannt wird, so daß sich der Vorgang im Hörer wieder mit abgewandter Aufmerksamkeit vollzieht und er von Gefühlen ergriffen wird, anstatt sich Rechenschaft zu geben. Dadurch wird gewiß ein Stück des Widerstandes erspart, wie man es in der analytischen Arbeit sieht, wo die Abkömmlinge des Verdrängten infolge des geringeren Widerstandes zum Bewußtsein kommen, das sich dem Verdrängten selbst versagt. Ist doch der Konflikt im Hamlet so sehr versteckt, daß ich ihn erst erraten mußte.« (Freud 1942, 308)

Die Wahrheit des Unbewussten muss verschlüsselt ausgesprochen werden, sodass es die Zensur des Bewusstseins unterläuft, und in der Verschlüsselung liegt die Kunst. Der Konflikt von Hamlet, seine eigentliche Triebdynamik, muss unbenannt bleiben, sie muss aber unter der Schwelle des Bewusstseins rumoren. Die Ungeheuer bewegen sich unter einer Eisfläche, sie sind als Schatten und Vibrationen spürbar, dürfen aber niemals deutlich hervortreten. Nur unter diesen Umständen hält Freud die Identifikation mit einem neurotischen Helden für möglich und lustvoll. In diesem Schweben zwischen Andeutung und Konkretion vermutet Freud eine Wirkung, die der Psychoanalyse nahekommt. Dieser Schluss macht natürlich nur dann Sinn, wenn man die Zuschauenden selbst als psychisch krank versteht – und in der Tat ist dies auch Freuds Ansatz.

»Bedingung des Genusses ist hier, daß der Zuschauer auch ein Neurotiker sei. Denn nur ihm wird die Freilegung und gewissermaßen bewußte Anerkennung der verdrängten Regung Lust bereiten können anstatt bloß Abneigung [...].« (Freud 1942, 308)

Dass im modernen Drama neurotische Helden auftauchen, erlaubt Freud demnach auch eine Diagnose der Moderne und des unter der Oberfläche der Kultur schlummernden Unbehagens. Die spezifischen Bedingungen, unter denen solche zeittypischen Erkrankungen auf der Bühne zeigbar werden, sind also wiederum einer Analyse wert. Entscheidend ist die Kunst, das Pathologische zu zeigen und gleichzeitig nicht zu zeigen:

»Denn der kranke Neurotiker ist für uns ein Mensch, in dessen Konflikt wir keine Einsicht gewinnen können, wenn er ihn fertig mitbringt. Umgekehrt, wenn wir diesen Konflikt kennen, vergessen wir, daß er ein Kranker ist, so wie er bei Kenntnis desselben aufhört, selbst krank zu sein. Aufgabe des Dichters wäre es, uns in dieselbe Krankheit zu versetzen, was am besten geschieht, wenn wir die Entwicklung mit ihm mitmachen.« (Freud 1942, 308)

Aber auch hier ist das Theater nicht wirklich emanzipatorisch, für Freud bleibt der einzige Weg zur Gewinnung eines reifen Ich die Psychoanalyse, auch wenn er das Reenactment im Theater in eine Nähe zum memorierenden Erzählen in der Psychoanalyse bringt. Die Identifikation mit der pathologischen Hauptfigur (Hamlet) dient ebenso wie die Identifikation mit der Heldenfigur nicht der Bewusstmachung von unbewussten Fantasien, sondern der fortdauernden Verdrängung von bewusstem Material.

»Besonders wird dies dort notwendig sein, wo die Verdrängung nicht bereits bei uns besteht, also erst hergestellt werden muß, was einen Schritt in der Verwendung der Neurose auf der Bühne über Hamlet hinaus darstellt.« (Freud 1942, 308)

Der moderne Neurotiker betrachtet also den Neurotiker auf der Bühne nicht, um sich selbst zu erkennen, sondern um die bedrohliche Selbsterkenntnis noch tiefer in das Verdrängte hinabzustoßen.

Während das naive Heldenepos also auf ziemlich einfache Weise eine unbewusste Größenfantasie inszeniert und damit per se genussvoll ist, spielt das moderne Drama laut Freud eine unangenehme psychische Konstellation durch, wobei es aber in den Zuschauenden nicht deren gesunde Anteile aktiviert, sondern ihre neurotischen Anteile, um deren Konflikte noch weiter ins Unbewusste zu drängen. Weder das eine noch das andere trägt zur Entwicklung des Ich bei. Der entscheidende Schritt der Psychoanalyse, nämlich das Deuten der unbewussten Fantasien und das Benennen der zugrunde liegenden Triebdynamik, wird im Theater nicht vollzogen (und wäre, ehrlich gesagt, vermutlich auch das Ende des Theaters). Freud gelangt damit zu einer skeptischen Haltung gegenüber der Wirkung des Theaters. Es dient mehr einer ungesunden aktiven Verdrängung als einer Durcharbeitung von Konflikten, und diese Verdrängung ist lustvoll, weil sie die Arbeit des Bewusstmachens erspart.

Das Unheimliche

Während und nach dem Ersten Weltkrieg sah Freud sich wiederum genötigt, seine Theorie des Lustprinzips um eine dunkle Komponente zu erweitern. Zu offensichtlich war, dass Menschen sich auf destruktivste Abenteuer einließen, geradezu selbstzerstörerisch agierten. Wieder unternahm Freud einen Ausflug in Literatur

und Kultur, um diesem Phänomen auf den Grund zu gehen. 1919 veröffentlichte er seinen Aufsatz »Das Unheimliche« (Freud 2018), in welchem er sich ausführlich Gedanken darüber macht, unter welchen Umständen wir in der Wirklichkeit und in der Fiktion bestimmte Personen, Situationen und Objekte als unheimlich erleben (Freud 1919). Das Besondere an diesem Aufsatz ist, dass Freud hier das Ästhetische mit dem Psychologischen verbindet, womit er eine bis heute andauernde Diskussion über das Schreckliche, das Hässliche und das Groteske in der Kunst anregte. Der Schauerroman, mit dem er sich im Speziellen auseinandersetzte, stand im deutlichen Gegensatz zu immer noch vorherrschenden klassizistischen Vorstellungen von Kunst als Ort des Erhabenen und Schönen.

Freud identifizierte zwei Quellen des Unheimlichen, eine anthropologische und eine individuelle. Auf anthropologischer Ebene habe der Mensch animistische Weltbilder voller böser Dämonen und Geister gerade erst verlassen und sei immer in Angst und Unsicherheit, dass diese ihn wieder beherrschen könnten. Daher ist das Unheimliche zu verstehen als diese Angst vor einem Rückfall in magisches Denken, das kulturell und kognitiv gerade erst mühsam überwunden wurde. Auf individueller Ebene dagegen entsteht das Gefühl des Unheimlichen dort, wo Verdrängtes wiederzukehren droht, wobei er als Beispiel ausführlich auf die Novelle »Der Sandmann« von E.T.A. Hoffmann eingeht, und hier speziell auf die Angst des Protagonisten Nathaniel, der »Sandmann« aus den Kindergeschichten könne ihm die Augen ausreißen. Freud interpretiert dies als verdrängte Kastrationsangst, die in leicht veränderter Form an die Oberfläche drängt. Analog dazu könne man das Gefühl des Unheimlichen immer entweder auf der anthropologischen oder der biografischen Ebene der verdrängten Fantasien einer Deutung zuführen. Der immense Einfluss dieser These liegt darin, dass Freud hier neben dem Traum eine weitere Sphäre öffnet, in welcher sich das Unbewusste manifestiert – eine Sphäre, die eine gewisse Nähe zum Künstlerischen hat: Indem Künstler:innen sich dem Unheimlichen nähern, lassen sie die Kräfte des Unbewussten unter der Oberfläche rumoren. Das Unheimliche ist für viele Künstler:innen daher ein zweiter, leichter zu beschreitender Weg ins Unbewusste als der Traum.

Wenn verdrängte Fantasien der heimliche (oder unheimliche) Kern von Tragödie und Schauerroman sind, erklärt sich auch ihre Neigung zu Zerstörung, Desintegration, Gewalt und Sexualität. Das dunkle Spiel Theater ist dann ein Spiel mit den Grenzen, die diese anti-sozialen Triebe einhegen. Wichtig ist, dass dieses Spiel immer die Möglichkeit eines Rückzugs beinhaltet, wenn die Dinge zu gefährlich werden. Das Rütteln an den verschlossenen Türen hat immer etwas Unerntestes, Pubertäres, das die Möglichkeit offenlässt, so zu tun, als sei alles nicht so gemeint gewesen, wenn die strafende Instanz doch einmal einschreiten sollte.

Der Wiederholungszwang

Ganz ähnlich wie das Unheimliche ist auch der Wiederholungszwang etwas, was dem ursprünglich angenommenen Lustprinzip widerspricht und für Freud daher ein theoretisches Problem darstellte. Im Wiederholungszwang finden sich Menschen in dem Zwang wieder, Dinge zu tun, die ganz offensichtlich sinnlos und selbstzerstörerisch sind (etwa: Selbstverletzung, Hochrisikoverhalten, Verharren in destruktiven Beziehungen usw.). Würden wir dem Lustprinzip folgen, dann käme all dies eigentlich nicht vor. In seiner Schrift »Jenseits des Lustprinzips« (Freud 1920), die ein Jahr nach dem Aufsatz über das Unheimliche erschien, setzte Freud sich mit diesem Widerspruch auseinander, was langfristig zu seiner Annahme des Todestriebes führte – als Antagonist des Lustprinzips.

Wer unter einem Wiederholungszwang leidet, kann dafür in der Regel keine Absicht formulieren, die hinter dem Verhalten steckt. Es scheint den Betroffenen selbst unsinnig und lächerlich, aber sie können nicht damit aufhören. Warum? Weil das Wiederholen, so Freud, der inneren Angstabwehr dient. Es geht dabei nicht, wie bei der Dynamik des Unheimlichen, um das Rumoren von Trieben unter der Oberfläche des Ich, sondern um einen Konflikt zwischen Ich und Über-Ich. Der Wiederholungszwang entsteht aus Angst vor den strafenden Repressionen des Über-Ich und wird zu einer ritualisierten, präventiven Abwehr der befürchteten (und als berechtigt angenommenen) Strafen des Über-Ich als Instanz der gesellschaftlichen und religiösen Repression. In gewisser Weise kann man sagen, wir tun seltsame Dinge, um schlimmere Konsequenzen abzuwehren, wir tanzen, um die Dürre zu beenden, wir vermeiden Masturbation, um nicht in die Hölle zu fahren, wir treten nicht auf Bodenfugen, um nicht vom Blitz getroffen zu werden, und so weiter. Wiederholungszwang ist damit eine Art Spiel gegen das Über-Ich (oder, je nach Weltbild, gegen die Götter), bei dem die Spielzüge dazu dienen, die Autorität zu beschwichtigen.

Zwänge können viele, auch sehr abstruse, Formen annehmen, sie haben Ritualcharakter und sie dienen der Angstabwehr. Wenn die entsprechende Zwangshandlung nicht ausgeführt wird, drängen die Ängste an die Oberfläche und drohen, das Ich zu überfordern. Freud hatte bereits 1907 in seinem Essay »Zwangshandlungen und Religionsübungen« (Freud 1982) auf diese funktionale Verwandtschaft von Zwangsneurose, Ritual und Religion hingewiesen, die auch eine öffentliche Funktion ist. Zwänge sind keine klug durchdachten Symbolisierungen, aber sie enthalten ein gewisses Maß an Kreativität gerade deswegen, weil sie vollkommen willkürlich sind. Jedes Verhalten kann damit zum Zwang werden, wenn es wiederholbar ist. Im zwanghaften Reenactment liegt damit auch kein Genuss, im Gegenteil, meist wird es sogar als wirkungsvoller empfunden, wenn ein gewisses Leiden damit verbunden ist. Durch Selbstverletzung glaubt das Ich, der Strafe zu entgehen. Man kann also sagen, Wiederholungszwänge und Rituale sind zwar für das Individuum nicht lustvoll, sie verhindern aber ein Aufsteigen der Angst und damit eines extrem unlustvollen Impulses. Auf diese Weise kann die Zwangsneu-

rose zur Erklärung von unangenehmen Ritualen und eben auch von Tragödien und Märtyrerinszenierungen herangezogen werden.

Angstlust

Aus dem Spiel mit dem Über-Ich entstehen also seltsame Formen der Lust, die eigentlich dem Lustprinzip widersprechen, aber unabweisbar eine Rolle spielen, nicht nur in psychiatrischen Krankheitsbildern, sondern auch im Spiel. Alle Kinder kennen beispielsweise das Spiel ›Fugen-Vermeiden‹. Es geht dabei darum, eine gepflasterte oder gemusterte Fläche zu überqueren, ohne auf die Fugen zwischen den Steinen zu treten oder das Muster zu stören. In der Regel wird es alleine gespielt. Es ist ein Solospiel gegen ein Muster, gegen eine höhere Gewalt, und es entsteht eine Spielwelt, in der es darum geht, Fehler zu vermeiden. In dieser Grundkonstellation steckt ein Kick der Angstlust, und diese kann imaginär gesteigert werden. Ein Kind kann beispielsweise fantasieren, dass beim Berühren der Fugen die Eltern sterben werden und damit eine beträchtliche Spielspannung erzeugen. Imaginativ muss das Kind dafür eine Gegenmacht erfinden, gegen die es spielen kann: Götter, Dämonen, Teufel, strafende Instanzen, die ein Fehlverhalten bestrafen und immense Macht besitzen. Das Kind spielt also unbewusst mit einem dunklen Gegner, den es nur durch Regelbefolgung gnädig stimmen kann. Gespielt wird also gegen eine fantasierte höhere Macht.

Diese Art von Spielen erfordert neue Begriffe und Konzepte.

5.2.3 Spiele der Erwachsenen: Eric Berne

Vierzig Jahre nach Freud beschäftigte sich ein anderer Psychiater mit der Frage, warum wir aus destruktiven, psychischen und sozialen Dynamiken nicht einfach aussteigen, sondern oft in ihnen gefangen bleiben. Eric Berne entwarf in den 60er und 70er Jahren eine Spieltheorie, die irgendwo zwischen Verhaltenstherapie, Systemtheorie und Theatertheorie liegt und die durch seine Bücher »Games People Play« (Berne 1964) und »What Do You Say After You Say Hello« (Berne 1975) auch eine große Öffentlichkeit erreichten.¹ Darin analysiert Berne menschliche Begegnungen und Beziehungen vor dem Hintergrund der Transaktionsanalyse, einer von ihm ins Leben gerufenen vereinfachten Form der Psychoanalyse, die sich auf Interaktionen zwischen Menschen konzentriert und diese, analog zu wirtschaftlichen Interaktionen, als Transaktionen versteht. Gemeint sind damit psychische Tauschgeschäfte: Alle Beteiligten geben etwas und empfangen etwas – und dies gilt auch für solche Transaktionen, die von außen betrachtet sehr unfair wirken, etwa im Zusammenleben mit einem Alkoholiker oder einer Alkoholikerin. Um die

1 Tatsächlich wurde »Games People Play« sogar zu einem Broadway Musical verarbeitet, nachdem es sich überraschend als Bestseller entpuppt hatte.

Stabilität solcher Beziehungen zu verstehen, muss man die zugrunde liegenden Tauschgeschäfte analysieren, das heißt beispielsweise fragen, was die co-abhängige Ehefrau von diesem Arrangement hat. Die Transaktionen können dabei auf drei unterschiedlichen Ebenen der Persönlichkeit stattfinden, nämlich dem Über-Ich, dem Erwachsenen-Ich und dem Kinder-Ich.

Als Spiele bezeichnet Berne stabile Verhaltenssequenzen, bei denen alle Teilnehmenden mehr oder weniger bewusst ihre Spielziele verfolgen und ihre Transaktionen tätigen. Viele Spiele basieren auf inneren Regeln, die noch aus der Kindheit stammen und nur schwer bewusst nachzuvollziehen sind. Die von ihm beschriebenen Spiele sind allesamt destruktiv und entsprechen dem, was ich weiter unten in Anlehnung an Richard Schechner als »Dark Play« näher ausführen werde: Die Automatismen und unterschiedlichen Spielziele der drei psychischen Instanzen führen zu verdeckten komplementären Transaktionen, die an der Oberfläche irrational aussehen, weil unter der Oberfläche kindliche Bedürfnisse und Ansprüche des Über-Ich ausbalanciert werden. Die Analyse zeigt dann, dass diese Spiele nur stabil sein können, weil alle Betroffenen ein zweites, nicht sichtbares Spiel spielen, wenn sozusagen unter dem Tisch ein anderes Spiel stattfindet als auf dem Tisch.

Ein Beispiel ist das Spiel ›Tolpatsch‹: Dabei verhält sich eine Person immerzu ungeschickt und zerbricht wertvolle Dinge. Der Spieler kaschiert diese Aktionen als Unfälle und fängt sofort an, zu weinen und sich selbst zu bestrafen. Sein Gegenüber muss nicht nur den Verlust der Vase oder eines anderen kostbaren Gegenstandes hinnehmen, sondern muss den Spieler auch noch trösten. Auf diese Weise kann der Tolpatsch sowohl unterschwellige Aggressionen ausleben als auch Streicheleinheiten bekommen – und obendrein kann er sich selbst noch als moralisch einwandfrei vor seinem eigenen Über-Ich präsentieren. Ein solcher Profit auf mehreren Ebenen bedeutet natürlich, dass das Spiel über lange Zeit aufrechterhalten bleibt. Berne analysiert für jedes derartige Tauschgeschäft die beteiligten Instanzen (also Über-Ich, Erwachsenen-Ich und Kind-Ich) und die Währung, in welcher die Auszahlung stattfindet (zum Beispiel das ungestrafte Ausleben von Aggression oder das Getröstetwerden). Er unterscheidet zum Beispiel zwischen Lebensspielen, Ehespielen, therapeutischen und sexuellen Spielen.

Warum aber organisieren Menschen ihre Transaktionen überhaupt in Spielen? Laut Berne bedeutet dies für alle Beteiligten in erster Linie Bequemlichkeit und Vorhersehbarkeit – ein großer Gewinn, für den Menschen offenbar viele Opfer bringen. Lieber verharren sie in einer eigentlich unerträglichen, aber bekannten Situation, als sich aus den automatisierten Spielregeln herauszuarbeiten.

In den entsprechenden Spielen gibt es laut Berne immer eine oder mehrere Währungen, welche die Tauschgeschäfte überhaupt erst möglich machen. Erst diese Währungen ermöglichen das Aushandeln eines Einsatzes und das Ermitteln des Spielergebnisses. In den von Berne beschriebenen destruktiven Games bezahlen die Spielenden allerdings nicht in derselben Währung, sondern in un-

terschiedlichen Währungen, das heißt zum Beispiel: Der eine zahlt in Erotik und erhält dafür Sicherheit, der andere zahlt in Sicherheit und erhält dafür Erotik. Die Gleichwertigkeit der Tauschwaren ist damit immer subjektiv. Der Wert einer zwischenmenschlichen Tauschware ist also schwankend; er kann vor allem durch Bedürfnisse in die Höhe steigen, beziehungsweise in die Höhe getrieben werden – beispielsweise wenn ein Partner lange keinen Sex gehabt hat –, aber auch durch Umstände – etwa wenn beide Partner allein auf einer Insel wären. Dieser Zusatz ist wichtig, denn er bestimmt das Spiel: Während die Spielpartner grundsätzlich übereinkommen, dem anderen zu geben, was er oder sie will (sonst würde kein Spiel zustande kommen), versuchen sie gleichzeitig, das für sie beste Tauschverhältnis herzustellen. Und damit wird das Spiel dramatisch. Ein Beispiel: Ein Mann gibt einer Frau finanzielle Sicherheit im Tausch gegen Anhimmelei. Er kann jetzt versuchen, den Wert seiner Tauschware in die Höhe zu treiben, indem er beispielsweise seine eigene Beförderung sabotiert, um der Frau klarzumachen, wie schwierig es heutzutage ist, gut zu verdienen. Die Frau kann umgekehrt den Wert ihrer Idealisierung hochtreiben, indem sie aufhört, den Mann zu loben, also die Währung verknappt, bis dieser bereit ist, dafür sehr viel finanzielle Sicherheit zu bieten usw. Wie man sieht, kommt hier ein psychologisches und gleichzeitig dramatisches Spiel in Gang, dessen Einsätze ständig erhöht werden müssen, weil der Wert der Währung manipuliert werden kann.

Spiele starten laut Berne aus einem Zustand der Homöostase heraus, also einem stabilen Gleichgewicht von Geben und Nehmen, in welchem die Währungen akzeptiert werden. Durch die ständige Wiederholung der Muster entstehen allerdings auch aus kleinen Abweichungen immer stärkere Ungleichgewichte, die das Spiel nach und nach instabil machen, die Tauschbeziehungen werden asymmetrisch, können aber nicht gelöst werden, sodass sie permanent zu einem Verlustgeschäft für beide führen, das diese durch Mehr-Desselben zu lösen versuchen. Eine Eskalation ist unausweichlich, die Spiele führen in Krankheit, Aggression, Destruktivität.

Seltsam und beunruhigend ist, dass Bernes düstere Spielen auf eine perfide Art unterhaltsam sind. Nicht von ungefähr wurden seine Bücher Bestseller. Das Lakonische, Humorige in der Beschreibung der destruktiven Spiele bildet einen unwiderstehlichen Reiz und deutet auf die unerträgliche Unterhaltsamkeit der darin geschilderten Spiele, die alles Mögliche sind, nur nicht harmlos. Das Spiel, das unter dem Tisch gespielt wird, ist performativ verblüffend stark.

5.2.4 Destruktive Überbietungswettkämpfe

Ein anthropologisches Beispiel für ein potenziell destruktives soziales Spiel, auf das Huizinga verweist, ist der Potlatch, ein Fest, das von indigenen Stämmen im Nordwesten Amerikas praktiziert wird und in welchem der rituelle Austausch von Geschenken im Mittelpunkt steht. Huizinga kannte es über die Arbeiten des Ethno-

logen Marcel Mauss und seine Schrift »Essai sur le don«, die 1923 erschienen war (Mauss 1990). Ein Potlatch ist dort beschrieben als ein Fest der Verschwendung und der Großzügigkeit, bei welchem sich die Anführer mit Gaben beschenken, ja, gegenseitig überbieten, um einerseits ihr soziales Ansehen zu steigern und um andererseits ihre Ahnen zu ehren. Ein Anführer konnte seine gesellschaftliche und rituelle Stellung verbessern und eine große Ehre erringen, indem er viele Gaben verteilte. Es liegt nahe, den Potlatch als ein ritualisiertes Wettkampfspiel zu verstehen, wie Huizinga es getan hat.

Gleichzeitig bemerkte er, dass der Potlatch durchaus auch destruktive Züge in sich trug – und dass er dem Kriterium der Konsequenzlosigkeit geradezu diametral entgegenstand: Manche Anführer trieben sich und ihren Stamm in den Ruin, um ihren Status zu mehren. Oft wurden, um noch mehr Aufsehen zu erregen, die Reichtümer einfach öffentlich zerstört, statt sie weiterzugeben. Besonders destruktiv wurde der Potlatch offensichtlich aber erst, nachdem die indigenen Kulturen mit europäischen Waren in Berührung kamen. Die Lage eskalierte so sehr, dass er im 18. Jahrhundert verboten wurde.

Solche Überbietungswettkämpfe waren zumindest in den Augen der Europäer weitgehend irrational, und gleichzeitig lag in dieser Rebellion gegen das Zweckrationale der Moderne eine gewisse Faszination. Es gehe, wie der Schriftsteller Georges Bataille bemerkte, darum, »durch Zerstörungen und prächtige Gaben eine Seele zu offenbaren, die über den Sorgen der Nützlichkeit steht.« (Bataille 2014, 84). So betrachtet ist das Unproduktive, Irrationale, Verschwenderische und Destruktive des Überbietungsspiels keineswegs eine Degeneration eines eigentlich konstruktiven Spieles, sondern zutiefst in dessen Strukturen eingeschrieben. Im Inneren des Spiels liegt eine Rebellion gegen das Zweckerationale verborgen, das jederzeit ausbrechen kann. Huizinga zitiert den Soziologen René Maunier mit einer Beschreibung eines absurden Überbietungswettkampfes in Ägypten als ein weiteres Beispiel, wie sehr die Vernunft dabei auf der Strecke bleiben kann:

»Zwei ägyptische Zigeuner [sic!] hatten einen Streit. Um ihn zu schlichten, gingen sie dazu über, im Beisein des feierlich zusammengerufenen Stammes erst jeder seine eigenen Schafe zu töten und danach alle Banknoten, die sie besaßen, zu verbrennen. Zum Schlusse sah der eine, dass er unterliegen würde, und verkaufte daraufhin seine sechs Esel, um mit dem Kaufpreis doch Sieger zu bleiben. Als er nach Haus kam, um die Esel zu holen, widersetzte sich seine Frau dem Verkauf, worauf er sie erstach.« (Huizinga 1991, 65)

Warum und wann werden Spiele destruktiv? Gibt es eine Art Kipppunkt? Welches sind die Ursachen dahinter? Huizinga versuchte, darauf eine Antwort zu geben, und berührte dabei auch die Tatsache, dass es eine politische Dimension des Spiels und Spielens gibt, ja dass man sogar Politik als eine Art Spiel sehen könne. In seiner

Rektoratsrede an der Universität Leiden von 1933 analysiert Huizinga den dunklen Spielcharakter des Politischen und postuliert die Ursache für das Umkippen von Spielen in Destruktivität darin, dass sie für politische Interessen instrumentalisiert werden.

»Hat nicht die Absichtlichkeit, mit der es Nutzzwecken dienstbar gemacht wird, es zum falschen Spiele gemacht? Denn das Spiel ist nur echt, so weit es interesselos ist, so weit es sein [sic!] Zweck in sich selber hat. Die halb freiwillige Betörung, in welcher der moderne Politiker Spiel und Nutzen mischt, ruft ein soziales Monster auf, das Verderben in sich trägt.« (Huizinga 2014, 45)

Huizinga hat hier nicht so sehr die Instrumentalisierung durch bestimmte politische Akteur:innen im Sinn, sondern die generelle Nutzenorientierung der Moderne, die das – an sich gute – Spiel in etwas Bösartiges, Monströses, Verderben bringendes verwandelt. Als Beispiel führt er das 1933 bereits deutlich erkennbare totalitäre System der Sowjetunion an, das »russische Experiment«, in welchem er ein düsteres Spiel mit Leistungsschauen sieht. Man kann Huizingas Überlegungen als Grundfigur eines wertkonservativen Spielbegriffs verstehen: Das Spiel ist an sich gut, lediglich durch missbräuchliche Verwendung von außen wird es zu etwas Negativem – ab einem gewissen Punkt kann es dann keiner mehr kontrollieren.

5.2.5 Korruption von Spielen: Roger Caillois

Roger Caillois verfolgte einen analogen Ansatz, indem er annahm, Spiele seien zwar grundsätzlich gut, sie könnten aber »korrumpiert« werden. Er widmete ein ganzes Kapitel seines Buches »Les jeux et les hommes« (Caillois 1960) der Korruption von Spielen: Wenn das Spiel aufhöre, frei, abgegrenzt, konsequenzlos, unproduktiv, geregelt oder fiktiv zu sein, dann sei es korrumpiert. Korruption im Spiel zeige sich darin, dass Spielende nicht richtig zwischen Spiel und Nichtspiel unterscheiden können. Die Aufrechterhaltung dieser Unterscheidung war Caillois äußerst wichtig: Betrüger und Profis zerstören das Spiel, indem sie diese Grenze aufheben, und die daraus resultierende Korruption des Spiels führt dann seiner Meinung nach zu Entfremdung, Aberglauben, Gewalt, Alkoholismus und Drogen. Trotz der genauen Beobachtung manövriert sich Caillois dabei allerdings in eine argumentative Sackgasse, denn nach seiner Auffassung ist korruptes Spiel eigentlich gar kein Spiel mehr, er hat es definitorisch ausgegrenzt. Diese Grenze erscheint aber kaum aufrechtzuhalten: Schon das Spielen um Geld bedeutet eigentlich Korruption des Spiels im Sinne von Caillois. Was ist aber mit Belohnungen für den Gewinner oder die Gewinnerin? Was ist mit der schieren Tatsache, dass es Gewinnende gibt und diese in irgendeiner Form von ihrem Sieg profitieren?

Die Idee der Korruption von Spielen dient eher der Fiktion eines unschuldigen Spiels als einer realistischen Beschreibung des Spielens, denn sie schließt sehr viele Spielformen aus, um das Spiel weiter zu idealisieren. Bis heute findet man ähnliche Argumentationsketten wieder und wieder im Profisport: Er sei grundsätzlich positiv, aber einige schwarze Schafe können leider, leider der Versuchung der Korruption nicht widerstehen. Sie müssen entfernt werden, damit das Spiel wieder in seiner prinzipiellen Unschuld weitergespielt werden kann. Auch zahllose Skandale können an dieser Gedankenkette offenbar nichts ändern, da sie in der unhinterfragbaren Annahme der Harmlosigkeit des Spielens fest verankert ist. Man kann aber fragen, ob es nicht besser wäre, Spiel per se als abgründig und jenseits der Harmlosigkeit zu verstehen. Korruption und Doping wären dann kein Entgleiten des Spiels, sondern Teil der inhärenten Tendenz des Spiels, sich von der hellen zur dunklen Seite zu bewegen.

5.2.6 Deep Play: Clifford Geertz

Der Anthropologe Clifford Geertz führte den Begriff »Deep Play« 1973 in seinen Untersuchungen zum balinesischen Hahnenkampf ein (Geertz 1973) und berief sich dabei auf den Philosophen Jeremy Bentham (1748–1832), der »Deep Play« schon im 19. Jahrhundert als ein Spiel definiert, dessen Einsätze so hoch sind, dass sich kein vernünftiger Mensch darauf einlassen würde. Geertz fand genau dieses unvernünftige Verhalten bei den Hahnenkämpfen in Bali. Bei diesem Spiel lassen jeweils zwei balinesische Männer ihre Hähne gegeneinander kämpfen, während eine große Menschenmenge zuschaut. Die Hähne sind wertvoll, die Besitzer haben sie gepflegt, ernährt, trainiert und überallhin mitgenommen. Ihr Verlust ist äußerst gravierend. Daneben droht aber auch Statusverlust für den Besitzer. Weiterhin werden von allen Zuschauenden hohe Geldbeträge in Wetten investiert, und ruinöse Verluste sind möglich (weshalb die Hahnenkämpfe auch illegal sind). All diese hohen Risiken machen, so Geertz, balinesische Hahnenkämpfe zu Deep Play. Geertz stellt die Frage, warum Menschen (genauer müsste man wohl sagen: Männer) sich auf solche Spiele einlassen – ohne dies in diesem Essay befriedigend klären zu können. Offenbar stößt die Rationalität der Menschen (Männer) hier an eine Grenze. Deep Play definiert sich laut Geertz also vor allem darüber, dass es über das Spiel hinaus schwerwiegende negative Konsequenzen außerhalb des Spiels haben kann, dass also der Einsatz unvernünftig hoch ist.

Auch wenn Geld auf den ersten Blick eine rationale, quantifizierbare Größe scheint, geht es in Wahrheit um weit mehr, nämlich um soziales Prestige:

»In deep ones [play], where the amounts of money are great, much more is at stake than material gain: namely, esteem, honor, dignity, respect – in a word, though in Bali a profoundly freighted word, status.« (Geertz 1973, 432–433)

Der konzeptionelle Fortschritt hier ist im Gegensatz zu Huizinga, dass das Umschlagen von Spiel in etwas Dunkles nicht mehr über das Eingreifen einer äußeren Kraft verstanden wird, sondern als dem Spiel inhärente Dynamik. Jedes Spiel kann sich in Deep Play verwandeln, einfach, indem die Einsätze gesteigert werden, bis sie ein vernünftiges Maß überschreiten. Die Spielenden nehmen Ruin, Lächerlichkeit, Verlust von wertvollem Besitz, ja sogar Verlust der körperlichen Unversehrtheit bis hin zum Risiko des Todes in Kauf². Dies kann durch ein Hochschaukeln des Einsatzes – wie etwa beim Poker – geschehen oder durch das Spiel selbst gegeben sein.

Deep Play steigert also jedes beliebige Spiel ins Existenzielle hinein, indem das Risiko erhöht wird. Von den Beispielen ausgehend, kann man vermuten, dass Deep Play eher eine männliche Sache ist und eine Demonstration von Risikobereitschaft beinhaltet. Es enthält oft Elemente von männlicher Selbstbestätigung, Kraftmeierei, Todessehnsucht, Überwindung der Angst. Eine weitere mögliche Deutung könnte die Selbstinitiation oder Peer-to-Peer-Initiation sein, also eine Initiation, die ohne einen männlichen Mentor auskommen muss. Dies würde erklären, warum es besonders bei jungen Männern an der Schwelle zum Erwachsenwerden verbreitet ist. Dabei fügen sich die Duellierenden rituelle Wunden zu, die zur Aufnahme in die Gruppe führen. Das Hochrisikoverhalten junger Männer zeigt deutlich ihre Affinität zum Deep Play. Dazu passt das Wortspiel von Cockfight, das sowohl im Englischen als auch im Balinesischen sowohl ›Hahnenkampf‹ als auch ›Kampf der Penisse‹ bedeuten kann.

Die stufenweise Steigerung des Risikos dient als Prüfung und Beweis für Charakterstärke, Risikobereitschaft, Tollkühnheit. Wer im Spiel bleibt und jedes Risiko eingeht, gewinnt an Status. Das Ausscheiden an einem bestimmten Punkt ist dagegen mit massivem Shaming besetzt: Wer in einem sich aufschaukelnden Wettstreit

-
- 2 Eine interessante Fußnote hierzu ist, dass russisches Roulette womöglich die Erfindung eines Schriftstellers ist und keineswegs in Russland von gelangweilten Offizieren gespielt wurde, wie es die Legende will. Es gibt keine Belege dafür, dass das Spiel im 19. Jahrhundert, also nach Erfindung des Trommelrevolvers 1835, oder zu Beginn des 20. Jahrhunderts in Russland gespielt wurde. Dagegen gibt es eine klare Quelle für die fiktionale Erwähnung, nämlich die Kurzgeschichte *Russian Roulette* von Georges Surdez, die 1937 im amerikanischen Wochenmagazin *Collier's* erschien und nach welcher russische Soldaten es im Ersten Weltkrieg spielten. Auf welche Quellen Surdez dabei zurückgriff, ist unbekannt, er selbst war bei Ausbruch des Ersten Weltkrieges erst 14 Jahre alt. Wenn überhaupt, dann hätte er nicht auf eigene Erfahrungen, sondern auf Berichte von Dritten aufbauen können. Aber da er ein Autor von Abenteuer Geschichten war, liegt es näher zu glauben, dass er auf Belege verzichtete, das Spiel aus dramaturgischen Gründen zur Spannungssteigerung erfand und dabei von nationalistischen Klischees inspiriert wurde. In der Folge wurde das Thema immer wieder in Fiktionen aufgegriffen und offenbar gab es auch Todesfälle durch russisches Roulette – aber erst nach dessen ›Erfindung‹ durch einen Autor aus der Schweiz, der Abenteuer Geschichten für amerikanische Magazine schrieb. Es ist also durchaus möglich, dass das russische Roulette die Erfindung eines Schweizers ist ...

aussteigt, verliert seinen Status. In Reinform ist dies zu erkennen beim sogenannten ›Feiglingsspiel‹ (›Chicken Game‹). In seiner ursprünglichen Form fahren dabei zwei Spielende mit hoher Geschwindigkeit in Autos oder Motorrädern aufeinander zu. Wer zuerst ausweicht, hat das Spiel verloren. Das Aussteigen gilt als Schwäche, Bluffen als höchst erwünscht – und die Konsequenzen auf das wirkliche Leben sind gesteigert bis hin zum möglichen Verlust desselben. Deep Play offenbart den wahren Kern der Spielenden: Sind sie bereit, sich vollkommen dem Spiel hinzugeben? Sind sie bereit, höchstes Risiko einzugehen?

Ein Pokerspieler, der im Laufe der Nacht von normalen Geldeinsätzen dahin übergeht, Haus, Hof, Freiheit oder sogar sein Leben einzusetzen, überschreitet damit unmerklich eine Grenze zum Deep Play. Das Spiel bekommt etwas Wildes, Verzweifelter, einen Unterton von alles oder nichts. Ich würde behaupten, dass der Spielende, ohne es zu merken, seine Spielpartner:innen auswechselt: Er spielt plötzlich nicht mehr gegen die unmittelbar Anwesenden, sondern gegen anonyme Mächte: das Schicksal, die Götter, die Dämonen, das Glück. Gegen diese wettet er, gegen diese tritt er trotz an, gegen diese erhebt er sich zur Rebellion, gegen alle Wahrscheinlichkeit, ja gerade WEGEN der geringen Wahrscheinlichkeit. Die Spielenden provozieren ein Gottesurteil, das umso wunderbarer ist, wenn es den Regeln der Logik widerspricht: Er oder sie kann eben doch den Zufall bezwingen, den Tod besiegen, den Hunger, das Elend, die Langeweile, die Gewalt. Es geht dem Spielenden um einen Ausbruch aus dem Gefängnis der Logik, hinein in ein Reich, wo der Glaube hilft. Deep Plays sind Akte der Rebellion gegen die Vernunft. Sie entstammen einer Magie, die lange vor dem rationalen Denken geprägt wurde. Wer gegen die Götter antritt, so die magisch-unbewusste Annahme, hat das Zeug zum Anführer und steigt in der Statushierarchie schlagartig ganz nach oben.

5.2.7 Dark Play: Richard Schechner

Der Theatermacher und -wissenschaftler Richard Schechner prägte den Begriff des Dark Play als eine Erweiterung des Deep Play und übertrug ihn damit in den Bereich des Theaters und der Performance hinein. »Dark Play« geht noch einen Schritt weiter als Deep Play und verweigert neben dem Kriterium der Entgrenzung auch noch das Kriterium der gemeinsamen Einwilligung ins Spiel. Es definiert sich darüber, dass mindestens ein Spielender nicht weiß, dass und welches Spiel gespielt wird. Weder wird die Botschaft »Dies ist Spiel« gesendet noch wird der Spielpartner um Erlaubnis gefragt. Vielmehr wird er oder sie in ein Spiel verwickelt, das er oder sie weder erkennt noch versteht.

Dark Play umfasst daher auch Strategien der Täuschung über den Spielcharakter des Spiels:

»Im Dunkeln spielen« bedeutet, dass einige der Spieler nicht wissen, dass sie spielen – wie bei einem Betrugsspiel oder wenn Ratten ein Labyrinth betreiben oder wenn die Götter oder das Schicksal oder der Zufall Fallen aufstellen, in denen Menschen gefangen werden. Das dunkle Spiel ist mit maya-lila verbunden. Das dunkle Spiel beinhaltet Fantasie, Risiko, Glück, Wagemut, Erfindung und Täuschung. Das dunkle Spiel kann ganz privat sein, nur dem Spieler bekannt. Oder es kann plötzlich ausbrechen, ein kleines Mikrospiel, das den oder die Spieler ergreift und dann ebenso schnell wieder abklingt – ein Scherz, ein Ausbruch von Raserei, Delirium oder tödliches Risiko. Das dunkle Spiel unterläuft die Ordnung, löst den Rahmen auf und bricht seine eigenen Regeln – so sehr, dass das Spiel selbst in Gefahr ist, zerstört zu werden, wie bei Spionage, Doppelagenten, Betrugsspielen und Stichen. Im Gegensatz zum Karneval oder zu rituellen Clowns, deren Umkehrung der etablierten Ordnung von den Behörden sanktioniert wird, ist das dunkle Spiel wirklich subversiv, seine Absichten sind stets verborgen. Das dunkle Spiel belohnt seine Spieler durch Täuschung, Störung und Exzess.« (Schechner 2012, 119) (Übersetzung GL)

Ein wesentliches Element daran ist die Tatsache, dass einige nicht wissen, dass sie an einem Spiel teilnehmen, während andere, vor allem die Initiator:innen des Spiels, dies wissen. Oft wird die Botschaft erst im Nachhinein platziert als: »War doch nur Spiel«, und es bleibt unklar, ob dies wirklich zu allen Zeitpunkten der Fall war oder ob die Äußerung nur dazu dient, Konsequenzen abzuwehren und eine Harmlosigkeit einzufordern, die es nicht gegeben hat. Ähnlich wie Deep Play unterläuft Dark Play also die Grenzen und Bedingungen des Spiels, löst diese auf und macht sie zu einem Teil des Spiels. Dass dies eine unterhaltsame und performative Seite hat, zeigt sich in der ungebrochenen Popularität von Videos über Streiche (»pranks«) und unabsichtliches Scheitern (»fails«) auf Videoplattformen, bei denen die »Mitspielenden« eventuell hinterher informiert wurden – eventuell aber auch nicht ...

Am unterhaltsamsten sind solche Spiele, wenn die Zuschauenden mehr wissen als die unwissentlich Spielenden, es geht also immer um Informationsasymmetrien und damit auch um Macht. Schechner weist also darauf hin, dass bei Dark Play die Spielhaftigkeit des Spiels nicht kommuniziert wird.

»Ich lehne Batesons Spielrahmen nicht völlig ab – es gibt Situationen, in denen die Botschaft »Dies ist ein Spiel« sehr wichtig ist. Aber es gibt andere Arten des Spielens, wie das dunkle Spiel, bei denen der Spielrahmen fehlt, gebrochen, porös oder verdreht ist. [...] [D]er batesonsche Spielrahmen ist ein rationalistischer Versuch, das Spielen zu stabilisieren und zu lokalisieren, es sicher innerhalb definierbarer Grenzen zu halten. Aber wenn man eine Metapher braucht, um das Spielen zu lokalisieren und (vorübergehend) zu stabilisieren, ist »Rahmen« die falsche – er ist zu steif, zu undurchlässig, zu »an/aus«, »innen/außen«. Besser ist »Netz«: ein

poröser, flexibler, sammelnder: ein dreidimensionaler, dynamischer Durchflussbehälter.« (Schechner 1988, 16) (Übersetzung GL)

Schechner sieht Dark Play zwar als performativ, vermutet seine Ursprünge aber im »solitary play« (Partens 1929), einer frühen Form des kindlichen Spiels, das entwicklungspsychologisch noch vor dem sozialen Spiel liegt und ein Spiel mit sich selbst ist. Zu den Bedingungen, unter denen Dark Play entsteht, gehören daher Einsamkeit und Langeweile. Dark Play kann folglich gespielt werden, ohne dass andere dies überhaupt mitbekommen. Die Reaktionen der anderen sind zwar relevant, aber nicht in Form von Teilnahme am Spiel, sondern im Gegenteil durch die Offenbarung ihres Außerhalb-des-Spiels-Stehens, in ihrem Unverständnis und ihrem Schrecken. Schechner schildert ein Beispiel:

»Weiblich: Ich war 16 Jahre alt und mit meinem Vater im Urlaub im Yosemite. Ich kletterte über das Gelände, um einen besseren Blick auf den Wasserfall zu haben. Als ich merkte, dass mein Vater schrie, ich solle zurückkommen, ging ich bis zum Rand und machte eine Arabeske. Zehn Jahre später, in der Sierra Nevada, wiederholte ich den gleichen Akt vor den Augen meines Mannes, der mich anschrie, ich solle an unsere Tochter als mutterloses Kind denken. Meine anfängliche Inspiration für den Tanz auf der Kante war in beiden Fällen der Nervenkitzel der Schönheit und die Gefahr des Tanzes. Die Angst meines Vaters und meines Mannes hat die Erfahrung für mich verschärft – je weiter ich mich von ihnen entfernte, desto näher kam ich der Gemeinschaft mit einem anderen.« (Schechner 2012, 119–120) (Übersetzung GL)

Der Spieler oder die Spielerin eines Dark Play dreht das performative Spiel sozusagen um: Er oder sie befindet sich im Magic Circle des Spiels und betrachtet von dort aus die Zuschauenden, die sich außerhalb des magischen Kreises befinden, ohne dessen Existenz überhaupt zu erkennen. Durch das Zelebrieren des Alleinseins im Magic Circle wird die Einsamkeit, die Autonomie, die Freiheit des eigenen Willens, die Unverfügbarkeit für die Spiele der anderen, die Selbstbestimmung über den eigenen Körper, kurz: die Individualität, radikal und fast gewaltsam hervorgehoben. Schechner betont die Verwandtschaft dieser Aktivitäten mit der Performancekunst und ihrer radikalen Betonung der Körperlichkeit, der Autonomie, der Zerstörbarkeit. Das heimliche Spielen eines Spiels befriedigt einen primitiven Narzissmus: Wir unterlegen die Realität mit einem Spiel, das nur wir verstehen und das uns deshalb über die anderen erhebt. Dark Play ist existenziell, es stellt Fragen nach Leben, Tod, Leiden und Sinn, indem es mit ihnen spielt:

»Weiblich: Wenn ich besonders deprimiert oder wütend auf die Welt und mein Leben bin, spiele ich eine Form von »russisch Roulette« mit dem New Yorker Stadtverkehr: Ich überquere die Straße, ohne anzuhalten, um zu sehen, ob dies gelingt

oder nicht ... ohne die Ampeln oder den Verkehr zu checken. ... Im Moment des ›Spiels‹ gibt es einen Kitzel darin, die Vorsicht zu vergessen und mit dem Wert von Leben und Tod zu spielen.« (Schechner 2012, 119) (Übersetzung GL)

Schechner führt weitere Beispiele an, in denen Menschen tollkühne Spiele mit sich selbst, mit ihren (nicht informierten) Mitmenschen und mit ihrem Gott spielen. Sie schließen innerliche Wetten ab, gehen unsinnige Risiken ein, fordern das Schicksal heraus, definieren für sich neue Regeln, nach denen sie spielen und die ihnen eine gewisse Souveränität über die Umwelt zu geben scheinen – wie Fasten, Sport, Gelübde usw. Diese Art von Spielen kennt vermutlich jeder von uns aus Kindheit und Pubertät. Sie haben etwas sehr Privates und Verstörendes und werden im Erwachsenenalter verdrängt. Tatsächlich vermutet Schechner, dass Dark Play in irgendeiner Form immer mit Solitary Play aus der Kindheit zu tun hat.

Schechner stellt fest, dass im Verlauf des dunklen Spiels Risiko, Gefahr und Unsicherheit wachsen – und zwar nicht nur innerhalb des Spiels, sondern auch an dessen Rändern. Die Unsicherheit über das, was da gespielt wird und ob überhaupt gespielt wird, führt zu einer Destabilisierung der gewohnten Wahrnehmung und zu einem Bedürfnis des Austausches. Dieser Austausch ist es, der dann im nächsten Schritt eine performative Situation schafft:

»Eine kohärente Spieltheorie würde behaupten, dass Spiel und Ritual komplementäre, ethologisch begründete Verhaltensweisen sind, die beim Menschen das ganze Leben hindurch unvermindert fortbestehen. Das Spiel schafft dann seine eigenen (durchlässigen) Grenzen und Bereiche; multiple Realitäten, die schlüpfrig, porös und voller kreativer Lügen und Täuschungen sind. Das Spiel ist gefährlich und die Spieler müssen sich deshalb sicher fühlen, um mit dem Spiel zu beginnen. Die Gefahren des Spielens werden oft dadurch verdeckt oder verschleiert, dass man sagt, das Spiel sei lustig, freiwillig, eine Freizeitbeschäftigung oder vergänglich – während in Wirklichkeit der Spaß am Spielen, wenn es denn Spaß macht, darin besteht, mit dem Feuer zu spielen, über die Stränge zu schlagen, akzeptierte Verfahren und Hierarchien auf den Kopf zu stellen. Das Spiel ist performativ und Spieler, Regisseure, Zuschauer und Kommentatoren sind in einen quadralogischen Austausch verwickelt, der, da jede Art von Teilnehmer oft ihr eigenes, leidenschaftlich verfolgtes Ziel hat, häufig aneinander vorbeigeht.« (Schechner 1988, 5) (Übersetzung GL)

Mit dieser Argumentation ist Schechner sehr nah an dem, was ich hier als Drei-Welten-Theorie bezeichne, auch wenn er eine vierte Ebene, die Ebene des Kommentars, einführt.

Insgesamt führt er 5 Merkmale von Dark Play auf:

1. Es ist körperlich riskant.
2. Es umfasst eine gewollte Verwirrung oder ein Verbergen des Rahmens: »Dies ist Spiel.«
3. Es setzt manchmal Aktionen aus der Kindheit fort.
4. Es verlangt nur selten eine Welt des Als-ob.
5. Es bringt verschiedene Identitäten oder ›Selbste‹ der Spielenden zum Vorschein.

Dark Play ist also genau das Gegenteil von harmlos. Es verweist darauf, dass Spiel geradezu sinnlos wäre, wenn es nicht gefährlich wäre. Das Spiel täuscht seine Harmlosigkeit nur vor, um Menschen aus ihrer Vermeidungshaltung herauszuholen.

Das Spiel ist damit nach Schechner weder klar abgegrenzt noch harmlos. Vielmehr beschreibt er es als eine kreative Destabilisierung des Selbst, die weder ihre eigene Existenz noch ihren Zweck erklärt. Dark Play tritt dabei nicht nur als unerwünschte Nebenerscheinung auf, sondern ist der eigentliche Kern des performativen Spiels, indem es eben genau diese Destabilisierung des Selbst bei den Performer:innen oder Zuschauenden zum Ziel hat.

Vielleicht ist es also möglich, Theater insgesamt als Dark Play zu beschreiben. Aufführungen, so die These, vollziehen das Umschlagen des Spiels in dunkles Spiel, und das ist für uns als Menschen wesentlich, weil genau dies auch in der Wirklichkeit passieren kann.

5.2.8 Spiele des Selbst

Warum tauchen die ›Spiele des Selbst‹ in diesem Kapitel unter Dark Play auf? Weil das Selbst zu einem großen Teil heimlich aufgeführt wird. Wir selbst wissen ziemlich genau, dass wir weit mehr sind als das, was wir nach außen hin präsentieren, dass wir unser Selbst irgendwann einmal auf ein paar sozial erwünschte Aspekte reduziert haben, um unseren Mitmenschen das Leben zu erleichtern. Wir dürfen diese Wahrheit aber nicht aussprechen, denn sonst würde die Fiktion des stabilen Selbst in sich zusammenstürzen, und die ganze Anstrengung wäre umsonst. Nur bei seltenen Anlässen, auf Partys, unter Alkohol, in Ausnahmesituationen, darf das Amorphe des Selbst gezeigt werden, weil man es hinterher wieder verleugnen kann. So wird das Spiel des Selbst zu einem Spiel, das im Dunkeln gespielt wird, zu einem Dark Play.

Besonders konsequent hat Goffman diesen Gedanken durchdacht. Ich fächere seine Überlegungen zur Präsentation des Selbst in diesem Kapitel auf, weil sie eine besondere Nähe zum Dark Play haben, denn wir selbst wissen ja, dass wir unsere Persönlichkeit nur spielen, während wir gleichzeitig hoffen, dass wir andere davon überzeugen können, dass wir genau dies nicht tun. Es sind damit Spiele, die

im Dunkeln gespielt werden und bei denen das Gegenüber nicht wissen darf, dass es sich um ein Spiel handelt. Während Solospiele den älteren Untergrund bilden, werden in einem späteren Stadium Strategien relevant, wie wir uns unserer Umgebung darstellen. Wir sind nicht einfach, wer wir sind, sondern formen mit viel Sorgfalt und Energie das Bild, als das wir wahrgenommen werden wollen.

Goffman hat aus soziologischer Sicht untersucht, wie das Selbst sich in seinen verschiedenen Umwelten präsentiert (Goffman 1959) und hat einen engen Zusammenhang mit dem Schauspiel immer wieder herausgearbeitet (seine Schwester war Schauspielerin, und Goffman hatte wohl ein großes Interesse an Theater). Goffman sah die Präsentation des Selbst als grundsätzlich ähnlich wie die Präsentation einer Rolle durch den Schauspieler, dieselben Operationen kommen in beiden Fällen zum Einsatz. Simon Susen hat sie zusammengefasst und systematisiert (Susen 2016). Er kommt dabei auf 10 verschiedene Wechselwirkungen zwischen Selbst und Umwelt, man könnte sie auch als ›Selbst-Operationen‹ oder – im Sinne dieses Buches – als ›Selbst-Spiele‹ bezeichnen.

1. *Das informationsverarbeitende Selbst:* Diese Wechselwirkung besteht darin, dass das Individuum möglichst viel Information über die jeweilige Situation einholen will, und zwar in ständiger Interaktion mit der Umgebung. Die Informationsverarbeitung wird gesteuert durch Erwartungen. Das heißt, das Individuum geht immer zunächst mit Vorannahmen an die Umgebung heran, nicht neutral, und orientiert sich dabei an Konventionen. Informationen werden danach bewertet, ob sie den Erwartungen entsprechen oder nicht.
2. *Das Eindrücke vermittelnde Selbst (impression-dependent self):* Die Interaktion mit der Umwelt basiert auf dem Austausch von Eindrücken, das heißt von ziemlich groben, schnellen, emotionalen, vorsortierten Wahrnehmungen. Sowohl das, was wir von der Umgebung wahrnehmen, ist nach Goffman zum größten Teil aus Eindrücken aufgebaut als auch das, was wir der Umgebung vermitteln. Letztere versuchen wir natürlich zu unseren Gunsten zu beeinflussen, indem wir unser Selbst vorteilhaft präsentieren. Im Gegensatz zum informationsverarbeitenden Selbst ist diese Wechselwirkung ›quick and dirty‹, daher fehleranfällig und manipulierbar, wie am Beispiel des ersten Eindrucks deutlich wird, den man macht oder den man von einer Sache hat.
3. *Das performative Selbst:* Hier besteht die Wechselwirkung darin, dass das Selbst bestimmte Aspekte in den Vordergrund zu rücken bemüht ist, sie sozusagen ins Rampenlicht rückt, während andere Aspekte verborgen werden. Es entsteht eine spannungsgeladene Dynamik von Verbergen und Offenbaren. Das performative Selbst versucht, Kontrolle über diesen Prozess zu erlangen.
4. *Das interessegeleitete Selbst:* Die Interaktion des interessegeleiteten Selbst zielt darauf ab, bestimmte Interessen in der Umgebung zu verwirklichen. Diese Interessen können aus dem biologischen Erbe der Spezies Mensch kommen,

sie können aber auch aus der individuellen Konstitution und der Biografie des Einzelnen herrühren. Goffman macht hier keinen Unterschied; entscheidend ist, dass diese Wechselwirkung überhaupt von einem Interesse geleitet, also zielgerichtet ist.

5. *Das referenzielle Selbst:* Das Selbst fühlt sich in der Regel einer bestimmten Projektgruppe zugehörig, sei dies Familie, Ethnie, Subkultur oder was auch immer. Eine Projektgruppe ist nicht nur ein Label, sondern performt gemeinsam in Goffmans Begriffen als ein »Team«, in dem es verschiedene Rollen gibt und das wie ein soziales System um Selbsterhaltung kämpft.
6. *Das situative Selbst:* Jede Interaktion wird durch eine Rahmung übermittelt, die wiederum durch die Interaktion selbst entsteht. Nur durch diese situative Rahmung können wir die Situation verstehen, das, was in der Situation geäußert wird, entschlüsseln und selbst einen Beitrag leisten, der von anderen verstanden wird. Die Situation ist damit so etwas wie der Code, mit dem die Interaktion Ende-zu-Ende-verschlüsselt wird. Wer sie nicht versteht, kann auch nicht das darin Verhandelte verstehen. Es muss zwischen den Teilnehmenden einer Interaktion eine Art Definition der Situation entstehen, ohne dass diese direkt ausgehandelt werden könnte (denn das müsste außerhalb der Situation passieren!).
7. *Das ortsgebundene Selbst:* Ähnlich wie das performative Selbst in eine sichtbare und eine verborgene Seite unterteilt werden kann, gilt dies auch für den Raum, in welchem sich das Selbst manifestiert. Dieser Raum kann also zum Teil tatsächlich wahrgenommen werden, zum Teil erschließt er sich aber auch erst durch das Wissen über die »back region«. So, wie wir den Mond als Kugel wahrnehmen, seit wir wissen, dass er ein rundes Objekt ist und dass er eine Rückseite hat, die wir niemals sehen können. Das Selbst kann sich in diese unsichtbaren Regionen des Raumes zurückziehen, um nicht wahrgenommen zu werden. Dies sind Bereiche, die privat sind.
8. *Das maskierte Selbst:* Diese Wechselwirkung vermittelt zwischen den Erwartungen, die von außen an uns gestellt werden, und unserer Bereitschaft, ihnen zu entsprechen. Durch Konventionen und Regelbefolgung (social discipline) kann das Selbst eine Fassade oder Maske errichten, die dazu dient, weitere Anforderungen abzuwehren und damit weitere Einlassung zu verhindern. Es geht bei Goffman nicht um das Verbergen eines »wahren Selbst« (ob ein solches existiert, würde ihn als Pragmatist nicht interessieren), sondern um eine Abwehrhaltung gegenüber Selbstoffenbarung durch Errichtung eines künstlichen Selbst.
9. *Das Eindruck machende Selbst:* Diese Wechselwirkung übermittelt einen Eindruck des eigenen Selbst an die Umgebung, es ist vergleichbar mit Schauspielenden, die aus der Schwärze der Hinterbühne auftauchen, einen kalkulierten Eindruck hinterlassen und genau im richtigen Moment abgehen. Dieses Selbst hat Goffman wohl durch seine intensive Beschäftigung mit dem Theater gewonnen.

10. *Das Macht handhabende Selbst*: Die Interaktion mit der Umgebung wird ganz wesentlich bestimmt durch den Grad an Macht, den das Individuum über die jeweilige Situation hat. Es versucht in der Regel, diese zu maximieren und damit die Situation zu gestalten.

Goffmans Konzept betrachtet das Selbst also als einen Akt der Präsentation auf der Bühne des Sozialen und identifiziert 10 Ziele, die wir als Spielende verfolgen. Er lässt dabei offen, ob wir diese Spiele des Selbst bewusst spielen oder unbewusst, aber seine Analogie zum Theater legt nahe, dass zumindest wir selbst sehr genau wissen, wann wir unser Selbst nur spielen, wie wir dies tun und welches Ziel wir gerade verfolgen. Selbstverständlich behalten wir dieses Wissen für uns, bleiben damit allein und verwandeln die Spiele des Selbst in dunkle Spiele.

5.3 Dunkle Aufspaltung

Nehmen wir mit Goffman an, dass der Ursprung des Dark Play in der frühkindlichen Spielphase des Solitary Play liegt, dann wird sehr schnell deutlich, dass sie auch verbunden sind mit frühen Formen des Selbst, das noch nicht ganz kohärent und stabil ist, sondern aus verschiedenen Ich-Kernen besteht.

Viele von uns kennen Solospiele aus der Pubertät, wo sie wieder aufleben, weil die bisherige kindliche Identität an Stabilität verliert. Durch das Spiel kleinerer Einheiten unseres Selbst miteinander und gegeneinander haben wir eine Möglichkeit, uns von äußeren Abhängigkeiten zu befreien. Wir steigen aus den sozialen Spielen aus, um in ein inneres Spiel einzusteigen, indem wir uns in unsere verschiedenen Selbst aufspalten und mit uns selbst spielen können. Solitary Play ist daher immer auch eine Auseinandersetzung mit Abhängigkeit und Autonomie.

5.3.1 Abhängigkeitsspiele und Autonomiespiele

Menschen kommen in vollständiger Abhängigkeit zur Welt und würden ohne Unterstützung schnell sterben. Sie wurden von Biologen deshalb manchmal als ›Frühgeburten‹ bezeichnet, die nach der Geburt noch eine soziale Gebärmutter brauchen, einen Schutz-, Versorgungs- und Lernraum, in welchem sie auf Erwachsene existenziell angewiesen sind. Diese Erfahrung prägt uns tief und bildet eine Matrix von Abhängigkeit versus Autonomie, der wir niemals entkommen. Alfred Adler nannte dies den Minderwertigkeitskomplex und sah ihn als universell an: Wir teilen als Angehörige der Spezies Mensch die Grunderfahrung, dass wir selbst unfähig und schutzlos sind, umgeben von mächtigen, kompetenten Wesen, von deren Wohlwollen wir abhängig sind. Das sind gewaltige Gefühle, die sich mal in Unterwerfung, mal in Rebellion immer wieder Bahn brechen. Sie machen den Menschen auch zu