

Anspielungen

1. Der lange Weg zur Vermeidung eines geistigen Kurzschlusses

Der kürzeste Weg zur Klärung eines Begriffes ist jener der Gleichmacherei: Mit Aussagen wie »Alles ist Spiel« oder auch »Spiel = Leben« haben wir zwar eine Formel mit zwei Unbekannten aufgestellt, jedoch an Erkenntnis über den Begriff und das Phänomen Spiel nichts hinzugewonnen. Besonders die Geisteswissenschaftler, zu denen auch ich mich zähle, neigen zu dieser Art von *geistigem Kurzschluß, der alles für Spiel erklärt* (Huizinga, *Homo Ludens*, S. 229), und den schon Huizinga bemüht war zu vermeiden.

Vielelleicht liegt dies an unserer tradierten Dreiteilung des menschlichen Seins in Denken, Fühlen und Handeln und dem Wunsch nach Ganzheit und Versöhnung, vielleicht liegt der Grund dafür aber auch in unserer (Wissenschafts-)Kultur, die Antworten produziert, ohne sich Fragen zu stellen und nach Ergebnissen sucht, ohne zu wissen, wofür sie diese verwenden will.

In unserem Fall, dem interdisziplinären Spiel mit Wissen, so zumindest habe ich die Aufforderung des Symposions verstanden, sollten wir vorsichtig sein mit allzu gleichgültigen Nicht-Definitionen und uns im Streit miteinander um eine gemeinsame Präzisierung des Diskussionsgegenstandes Spiel bemühen.

2. Versuch über einen Weg verminderter Stolpergefahr

Meines Erachtens ist es sinnvoll, folgende drei Dimensionen von Spiel zu unterscheiden, um interdisziplinär nicht über die verschiedenen Ebenen möglicher Spielbetrachtung zu stolpern:

SPIELERLEBNIS: Ein Erlebnis ist ein beeindruckendes Geschehen, in dessen Ablauf ich mich auf eine besondere, mir neue Art und Weise wahrnehme. Im Spiel, so meine ich, tritt dies situativ und punktuell auf. Das Erleb-

nis ist in seiner Erscheinungsweise nicht vorhersehbar. Es tritt ein in den Sog, der einen über die eingespielten Verhaltensmuster hinauszieht, an den individuellen Grenzmarkierungen der jeweiligen Person entlang. In seiner Eindrücklichkeit kann es das Selbst verändern.

SPIELERFAHRUNG: Eine Erfahrung ist ein Prozeß des Sich-vertraut-Machens mit etwas. Die Erfahrung dient der Orientierung über die eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten und ist nicht ersetzbar durch theoretisches Wissen. Sie erschließt sich retrospektiv, in den verdichteten Nach-Wirkungen des Spiels.

SPIELEREIGNIS: Ein Ereignis ist das Phänomen, daß etwas geschieht. Das Eintreten von Ereignissen verstehe ich im Spiel als sinnlich wahrnehmbare Handlung, die nicht notwendig in dieser Weise erfolgen muß. Im Spiel ist es das vom Subjektiven abgelöste Geschehen, das sich beobachten und präzise beschreiben läßt.

Erfahrung und *Erleben* sind nicht abtrennbar von dem erfahrenden und erlebenden Subjekt. In der Intensität des Moments und der Reflexion gesammelter Erlebensmomente des Spiels liegt meiner Meinung nach die Möglichkeit von Lern- und Bildungsprozessen: die Chance, durch Spiel neue Sichtweisen auf das Selbst und die Welt zu gewinnen.

Im Gegensatz dazu ist das Ereignis ein Objektives, in der Regel ein folgenreiches. Die Naturwissenschaft, die Mathematik und die Ökonomie versuchen aus der retrospektiven Betrachtung vergangener Ereignisse eine Vorausschau, eine im Alten und Bekannten erkennbare Gesetz- und Regelmäßigkeit zu entwerfen.

3. Ein Spiel – ist ein Spiel – ein Spiel?

In der Theaterarbeit steht für mich die ästhetische Komponente des Spiels im Vordergrund. Die Frage danach, wo das spielerische Tun einen Weg ins künstlerische Gestalten gewährt, ist diejenige, die mich bei meiner Arbeit begleitet. Das ästhetisch relevante Spiel fordert die Spiel-Regel-Überschreitung heraus, es sucht nach ihr, um das Spiel fortzuspinnen. Diese Suche ist für alle Beteiligten ein hartes Stück Arbeit. Schon an dem Umgang mit der wechselnden Begrifflichkeit in der Theaterpädagogik wird die Polarität offenbar: Theaterspiel versus Theaterarbeit.

Innerhalb der Theaterpädagogik läßt sich für mich als Ideal das Zusammenspiel dieser beiden Pole formulieren. Ein langer Weg mit Stolpergefahr. Nicht nur in der Praxis, auch in der Theorie.